



THE LEGEND OF
ZELDATM
BREATH OF THE WILD

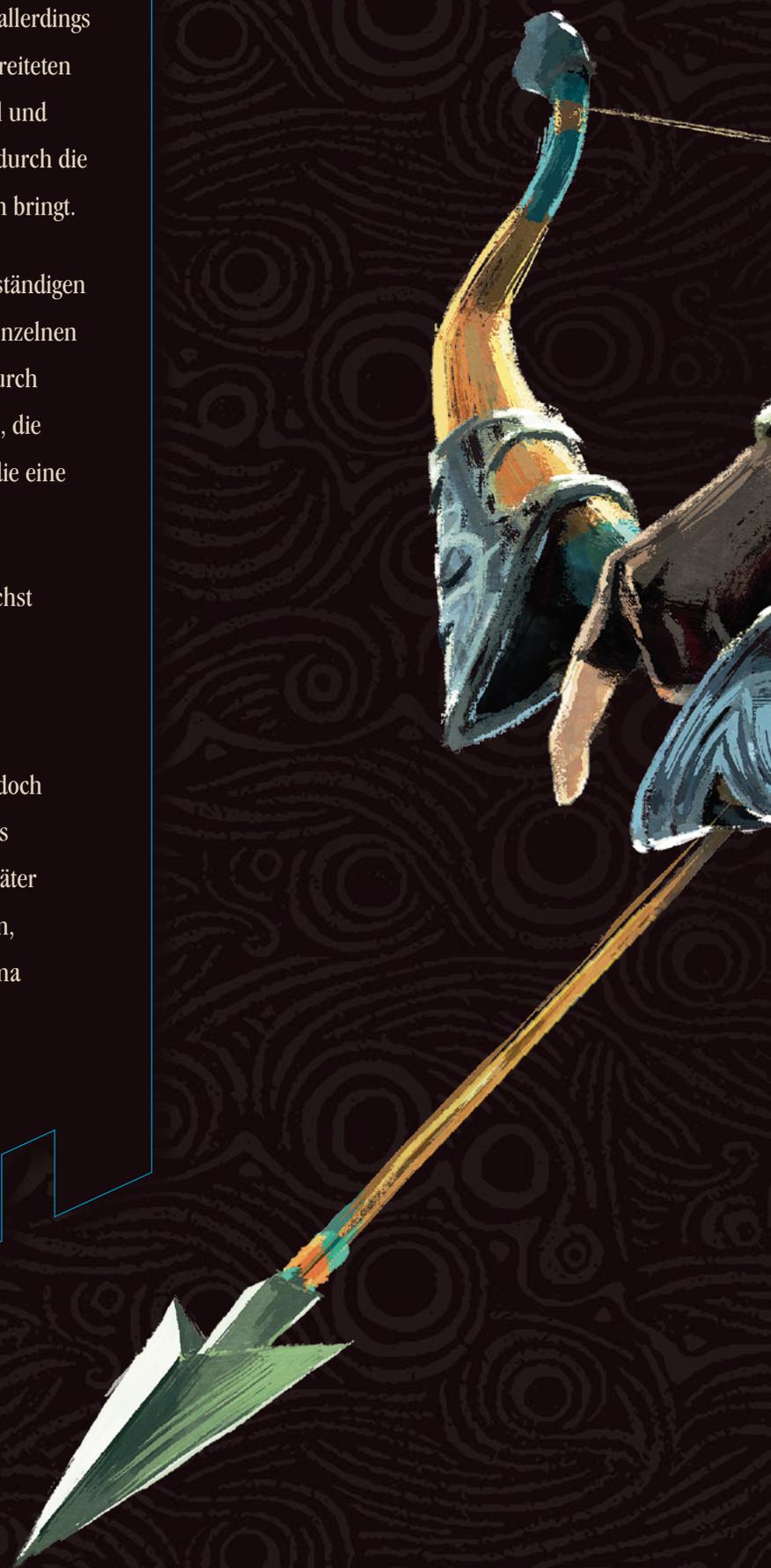
MINI-GUIDE

GRUNDLAGEN

In diesem Kapitel stellen wir dir alle wichtigen Spielelemente und Funktionen von *Breath of the Wild* vor. Schon zu Beginn des Abenteuers steht es dir frei, zu gehen, wohin du willst, und zu tun, was dir gefällt. Diese große Freiheit hat allerdings zur Folge, dass unzählige Gefahren auf den unvorbereiteten Spieler warten – knallharte Gegner, komplexe Rätsel und zahllose andere Herausforderungen, die eine Reise durch die riesige und abwechslungsreiche Spielwelt so mit sich bringt.

Breath of the Wild überflutet den Spieler nicht mit ständigen Tutorials, Erklärungen und Zielmarken, die jeden einzelnen Schritt detailliert vorgeben. Stattdessen lernt man durch Beobachtung, durch das Ausprobieren von Aktionen, die logisch erscheinen – und nicht zuletzt auch durch die eine oder andere Niederlage.

Daher ist es wichtig, dass du schon frühzeitig möglichst umfassende Kenntnisse der Grundlagen zentraler Spielelemente wie Erforschung, Kampf und Charakterentwicklung erwirbst, damit du für alle Eventualitäten bestens gerüstet bist. Falls du dich jedoch lieber ohne weitere Unterstützung Hals über Kopf ins Abenteuer stürzt, kannst du das Kapitel natürlich später immer noch als gelegentliche Referenz zurate ziehen, wenn du Informationen zu einem bestimmten Thema erhalten möchtest.



SCHELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

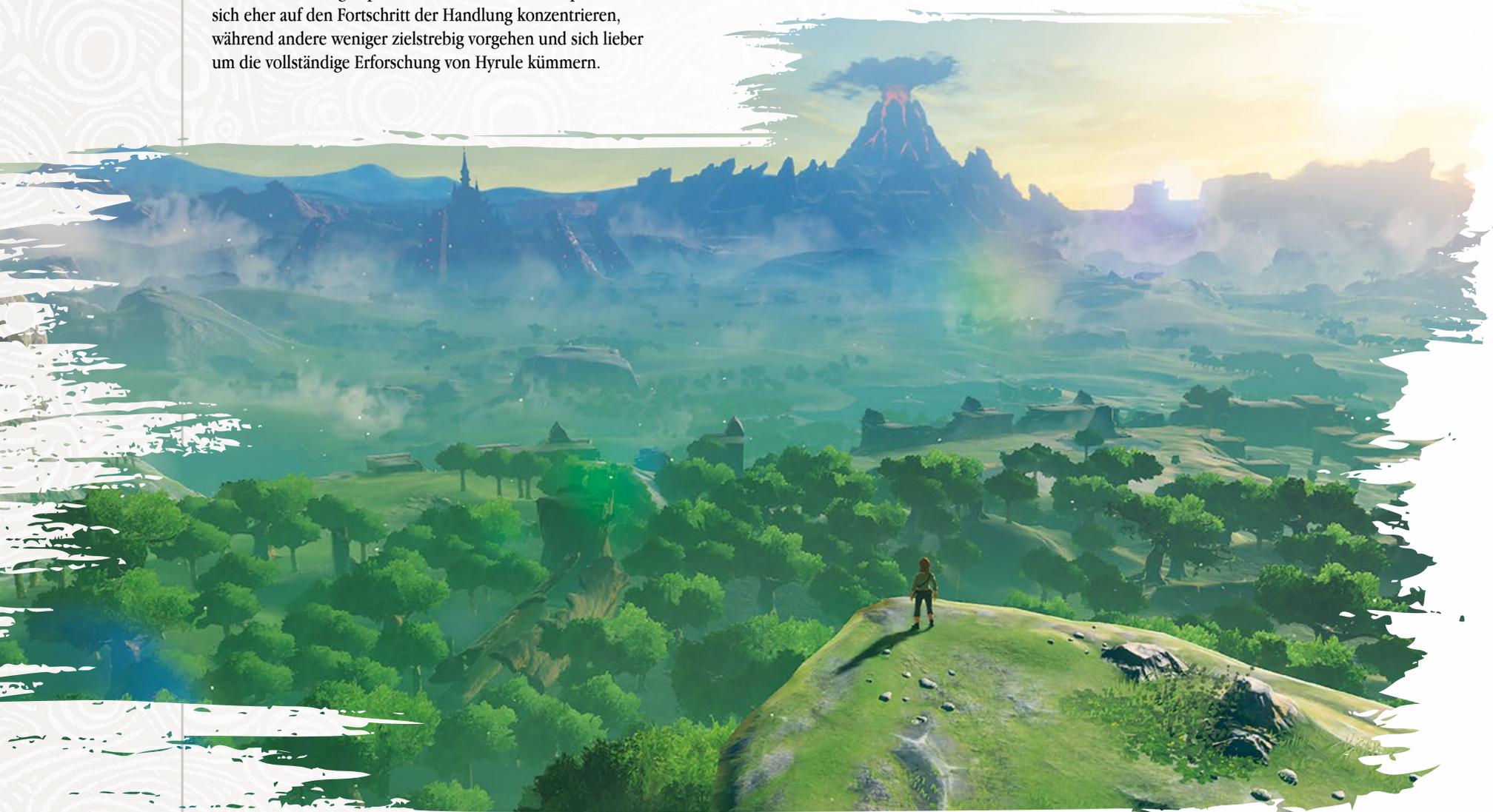
INDEX



DER SPIELVERLAUF

The Legend of Zelda: Breath of the Wild versetzt deinen Charakter Link in eine offene Spielwelt, die du nach Lust und Laune frei erforschen kannst. Ständig gibt es Verlockungen, vom direkten Weg abzuschweifen und abseits der Haupthandlung Abenteuer zu erleben sowie aufregende Entdeckungen zu machen.

Der besondere Reiz des Spiels liegt darin, dass keine grundsätzlich falsche oder richtige Spielweise existiert. Manche Spieler werden sich eher auf den Fortschritt der Handlung konzentrieren, während andere weniger zielstrebig vorgehen und sich lieber um die vollständige Erforschung von Hyrule kümmern.



Im Prinzip gibt es drei verschiedene Arten von Aktivitäten:

► **HAUPTZIELE** (🏹): Im Rahmen dieser Missionen wird die Handlung des Spiels erzählt. Die Auswahl der Aufgaben geschieht automatisch, das heißt, die Zielmarkierungen werden auf der Hauptkarte und der Mini-Karte bevorzugt angezeigt. Diese Markierungen sind zwar sehr hilfreich, um den nächsten Zielpunkt ausfindig zu machen, doch das bedeutet nicht, dass du ihnen immer schnurstracks folgen solltest. Das Erforschen der Umgebung auf dem Weg zum Ziel ist ein wesentlicher Bestandteil deines Abenteuers. Bisweilen musst du ohnehin ganz auf Richtungsangaben verzichten, da manche Hauptzielmarkierungen lediglich auf die Position des Auftraggebers deuten. In solchen Situationen sind die Hinweise des fraglichen Charakters die einzige Orientierungshilfe. Es liegt dann an dir, die Worte zu deuten und herauszufinden, was du als Nächstes tun solltest. Ohnehin kannst du in vielen Situationen durch aufmerksame Beobachtung und Forscherdrang ganz individuelle Problemlösungen finden.

► **NEBENAUFGABEN** (💬) & **SCHREIN-AUFGABEN** (🏠): Diese Aufgaben sind in der Regel kürzer und weniger komplex als Hauptaufgaben. Meist geht es dabei um die Suche nach einem bestimmten Gegenstand, einem verborgenen Ort oder Ähnlichem. Wähle eine Nebenaufgabe, die du in Angriff nehmen möchtest, im Tagebuchmenü aus, damit die relevanten Zielpunkte auf der Karte und der Mini-Karte angezeigt werden. Oft zeigen diese Markierungen allerdings nur auf den Auftraggeber, sodass du selbst herausfinden musst, was zu tun ist. Kämpfe stehen bei Nebenaufgaben weniger im Mittelpunkt; vielmehr geht es meist darum, Verstand und Beobachtungsgabe unter Beweis zu stellen. Wenn ein Charakter zum Beispiel eine Medizin zur Heilung eines Angehörigen benötigt, dann ist es an dir, anhand der verfügbaren Hinweise auf die benötigten Zutaten und deren Fundort zu schließen. Unser Lösungsweg

versorgt dich mit Empfehlungen, welche optionalen Aufgaben zu bestimmten Zeitpunkten angemessen sind. Grundsätzlich möchten wir dir ans Herz legen, so viele Nebenaufgaben wie möglich abzuschließen. Das bringt dir nicht nur wertvolle Belohnungen, sondern du bekommst auch mehr von Hyrules Wundern zu sehen.



► **ERKUNDUNG**: Selbst wenn du nicht aktiv an der Lösung einer Aufgabe arbeitest, gibt es immer eine Menge zu tun. Du kannst die spektakuläre Landschaft erforschen, Ressourcen oder verbesserte Ausrüstung sammeln, geheime Orte entdecken, Mini-Games spielen und dich auf ein Kräftemessen mit den regionalen Gegnern einlassen. Die Welt ist voller Gelegenheiten und Belohnungen. Abgesehen davon, dass du bei deinen Erkundungstouren Links Besitztümer vermehrest, wirst du ein ums andere Mal von der buchstäblich atemberaubenden Kulisse überrascht sein, die *Breath of the Wild* zu bieten hat.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nach aktuellen Maßstäben ist *Breath of the Wild* ein relativ schwieriges Spiel. Es gibt kaum Tutorials oder Erläuterungen grundlegender Funktionen, Zielmarkierungen liefern ganz bewusst nur eine begrenzte Hilfestellung, Kämpfe können den arglosen Abenteurer leicht überfordern, das zu erforschende Gebiet ist gigantisch groß und gespickt mit mannigfaltigen Fallstricken und Gefahren. Trotzdem ist das Spiel niemals unfair – ganz im Gegenteil. Denn aus jeder Niederlage kann man seine Lehren ziehen und es beim nächsten Mal durch geschicktere Vorbereitung oder einen anderen Ansatz besser machen.

ZWISCHENSEQUENZEN ABBRECHEN

Kaum jemand möchte sich wahrscheinlich Teile der Handlung entgehen lassen, aber es gibt auch Situationen, in denen man eine Szene bereits kennt, zum Beispiel wenn man ein Ereignis mehrmals auslöst oder das Spiel zum wiederholten Male durchspielt. Wenn du eine Sequenz abbrechen möchtest, drückst du **X**. Bei wichtigen Szenen musst du manchmal **+** drücken, wenn eine entsprechende Einblendung erscheint. Außerdem kannst du Gespräche mit anderen Charakteren beschleunigen, indem du jedes Mal **B** drückst, wenn ein neuer Textabschnitt beginnt.

SPEICHERN

Dein Fortschritt wird in gewissen Abständen automatisch gespeichert. Dies geschieht weitestgehend unauffällig und wird durch das Symbol unten links im Bild angezeigt. Bei einem Game Over wirst du daher in der Regel nur um wenige Minuten oder sogar nur Sekunden zurückgesetzt. Es gibt fünf automatisch angelegte Spielstände, sodass du bei Bedarf auch Gelegenheit hast, auf weiter zurückliegende Momente zuzugreifen.

Du kannst aber über das Systemmenü auch manuell speichern. Es empfiehlt sich, regelmäßig von dieser Möglichkeit Gebrauch zu machen, besonders wenn du dich in Gefahr begeben willst. Das Speichern geht einfach und schnell und hilft zu verhindern, dass du nach einem eigenen Fehler oder Fehlschlag weit zurückgeworfen wirst – für den (unwahrscheinlichen) Fall, dass längere Zeit kein automatisches Speichern ausgelöst worden ist. (An bestimmten Orten steht die manuelle Speicherfunktion allerdings vorübergehend nicht zur Verfügung.)

Breath of the Wild bietet dir immer wieder die Gelegenheit, vom direkten Weg abzuweichen. Grundsätzlich ist es empfehlenswert, deinem Forscherdrang nachzugehen und die Spielwelt auf eigene Faust zu erkunden, denn das stellt nicht nur eine aufregende Bereicherung deines Abenteurers dar, sondern trägt auch zu Links Entwicklung bei. Natürlich kannst du im Vorfeld nicht wissen, was dich dabei erwartet. Aber durch regelmäßiges Speichern sorgst du dafür, dass unliebsame Überraschungen keine weitreichenden Konsequenzen nach sich ziehen.

SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

STEUERUNG

BILDSCHIRM-
ANZEIGEN

ERKUNDUNG

SEHENS-
WÜRDIGKEITEN

KARTEN &
ZIELPUNKTE

PFERDE

KAMPF

AUSRÜSTUNG

KOCHEN

CHARAKTER-
ENTWICKLUNG

WETTER &
ELEMENTE

MODULE

RÄTSEL

STEUERUNG

Die folgende Tabelle enthält eine praktische Übersicht der Controllerfunktionen.

DIE STANDARDFUNKTIONEN IM ÜBERBLICK

SWITCH	WII U	FUNKTION
		Steuerung deines Charakters und Menüsteuerung.
		Bewegung der Kamera und Umblättern in Menüs.
		Auswahl von Waffen, Bögen, Schilden, Pfeilen, Modulen (halte eine Richtung gedrückt und triff mit eine Auswahl). Mit rufst du dein Pferd. Dient auch zur Menüsteuerung.
		Interaktion mit der Umgebung und Bestätigung in Menüs; auf ein Pferd steigen und Pferd antreiben. Dient im Kampf bei der Verwendung eines Schildes zum perfekten Blocken. Wenn Link in der Luft ist, kannst du ihn mit dieser Taste auf dem Schild surfen lassen.
		Taste drücken, um die Waffe oder das Parasegel wegzustecken. Taste beim Laufen halten, um zu sprinten. Dient auch zum Abbrechen einer Auswahl in Menüs, aufgeladener Attacken oder Bogenschüsse.
		Taste drücken, um mit der aktuellen Waffe anzugreifen. Taste halten, um Angriff aufzuladen.
		Dient auf festem Untergrund zum Springen. In der Luft Parasegel benutzen. Beim Schwimmen drücken zum Antreiben.
		Taste drücken, um die aktuell ausgewählte Nahkampfwaffe zu ziehen. Halten, um zu zielen, und loslassen, um die Waffe zu werfen. Dient auch zum Werfen gehaltener Objekte wie Krüge oder Steine.
		Taste drücken, um den aktuell ausgewählten Bogen zu ziehen. Halten zum Zielen und Aufladen und loslassen zum Schießen.
		Drücken, um das aktuell ausgewählte Modul zu aktivieren. Erneut drücken, um es zu deaktivieren.
		Drücken, um die Kamera in Links Blickrichtung auszurichten. Halten, um ein Ziel in der Nähe zu erfassen (Link in diese Richtung fixieren) und um den Schild zu zücken. Mehrmals drücken, um Ziel zu wechseln (falls mehrere verfügbar sind).
		In die Hocke gehen.
		Drücken zur Verwendung des Fernglases (das du recht frühzeitig im Verlauf der Handlung erhältst).
		Pausenmenü aufrufen, in dem du mit und umblätterst.
		Shiekah-Stein aufrufen, wo du mit und umblätterst.

BILDSCHIRMANZEIGEN



1 HERZEN

Die Herzen verdeutlichen Links Gesundheitszustand. Bei jeder Verletzung wird der Füllstand der Leiste reduziert. Ist sie komplett leer, heißt es Game Over. Es gibt verschiedene Methoden, um leere Herzen wieder zu füllen. In der Regel geschieht dies durch den Verzehr von Nahrung. Du beginnst das Spiel mit drei Herzen. Du kannst die Anzahl erhöhen, indem du Dungeons oder viele Schreine meisterst, und vorübergehend auch durch den Verzehr geeigneter Mahlzeiten. Diese temporären Herzen werden gelb dargestellt und verschwinden, wenn man sie einmal verloren hat.

2 AUSTRÜSTUNG

Hier wird deine aktuell gewählte Ausrüstung angezeigt. Zur Auswahl drückst du **+** in die jeweilige Richtung: links = Schild ausrüsten, rechts = Nahkampfwaffe ziehen, oben = Modul bereit machen, unten = Pferd herbeirufen. Wenn du einen Ausrüstungsgegenstand wechseln möchtest, hältst du **+** in die entsprechende Richtung gedrückt und wählst mit **○** etwas anderes aus. Du kannst die Auswahl auch im Taschenmenü ändern.

3 AUSDAUER

Wenn du durch anstrengende Tätigkeiten wie Sprinten oder Klettern Ausdauer verbrauchst, wird eine grüne, kreisförmige Anzeige eingeblendet. Sobald du die Aktivität einstellst, füllt sich die Ausdaueranzeige automatisch wieder. Wenn du den Vorrat jedoch vollständig aufbrauchst, färbt sich die Anzeige rot und du kannst vorübergehend keine auf Ausdauer basierte Aktionen ausführen, bis die Anzeige komplett wiederhergestellt ist. Wenn dir beim Klettern oder Schwimmen die Ausdauer ausgeht, wird Link seinen Halt verlieren oder ertrinken.

4 INTERAKTION

Personen oder Objekte, mit denen du per **A** interagieren kannst, werden in der Nähe durch Einblendungen wie „Sprechen“ oder Ähnliches gekennzeichnet.

5 MINI-KARTE

Veranschaulicht Links unmittelbare Umgebung inklusive wichtiger Informationen wie Zielmarkierungen, Schreine und Interaktionsmöglichkeiten. Mehr darüber auf Seite 16.

6 SHIEKAH-SENSOR

Zu Beginn des Abenteuers erhältst du einen Shiekah-Stein, der dir Zugriff auf die Karte gewährt. Wenig später kommt eine weitere Funktion hinzu: der Shiekah-Sensor, mit dem du Schreine in der Nähe aufspürst. Die Funktion wird durch ein Antennensymbol dargestellt. Befindet sich ein Schrein innerhalb der Reichweite, beginnt der Sensor zu leuchten. Die Kreise leuchten auf, wenn Link in die Richtung des Schreins blickt – je genauer seine Ausrichtung, desto mehr Kreise leuchten. So kannst du leicht die richtige Richtung ausfindig machen. Bedenke aber, dass sich das Ziel möglicherweise auch weit ober- oder unterhalb von Links Aufenthaltsort befindet.

7 GERÄUSCHPEGEL

Diese Anzeige verdeutlicht, wie laut oder leise Link momentan ist. Je mehr Lärm er verursacht, desto größer ist der Ausschlag der Schallwellen auf dieser Anzeige. Diese Information kann sehr nützlich sein, wenn du heimlich vorgehen willst. Wenn sich Gegner oder ein Jagdziel in der Nähe befinden, solltest du darauf achten, dass man Link nicht sieht oder hört. Durch geducktes Gehen kannst du den Geräuschpegel flach halten, besonders wenn du dabei **○** nur leicht neigst. Bestimmte Mahlzeiten und Rüstungsteile unterstützen die Bemühungen, unbemerkt zu bleiben.

8 TAGESZEIT

Die Tageszeit spielt eine wichtige Rolle im Spiel.

- ▶ Diverse Gegnerarten trifft man nur bei Nacht.
- ▶ Viele Wachposten gehen nach Einbruch der Dunkelheit schlafen, sodass du Konflikte vermeiden oder Überraschungsangriffe bei Nacht einplanen kannst.
- ▶ Einige Vertreter der Fauna und Flora findet man nur innerhalb bestimmter Zeitfenster.
- ▶ Manche optionalen Aufgaben und Events sind nur nachts verfügbar.

Eine reale Sekunde entspricht einer Minute in der Spielwelt. Ein kompletter Tag-Nacht-Zyklus in Hyrule dauert also 24 Minuten.

9 WETTER

Das leuchtende Symbol repräsentiert das aktuelle Wetter, während die Symbole rechts daneben eine Vorhersage für die kommenden Stunden liefern. Die Symbole verschieben sich im Laufe der Zeit langsam nach links. Das Wetter kann verschiedene Auswirkungen auf das Gameplay haben. So wird Link zum Beispiel Probleme mit seinem Halt bekommen, wenn er im Regen klettern soll; bei Gewitter kann er sogar vom Blitz getroffen werden.

10 TEMPERATUR

Die Thermometeranzeige verdeutlicht die gegenwärtige Temperatur. Wenn die Nadel im blauen oder roten Bereich ist, muss Link entsprechende Nahrung oder Medizin zu sich nehmen oder Ausrüstung anlegen, die ihm Schutz vor Kälte oder Hitze gewährt.

RUBINE

Rubine sind das Zahlungsmittel im *Zelda*-Universum. Link benötigt Rubine, wenn er etwas bei einem Händler kaufen möchte. Beim Einsammeln eines Rubins wird die aktuelle Gesamtmenge kurzzeitig oben rechts im Bild eingeblendet; außerdem kannst du dich jederzeit im Taschenmenü über den Kontostand informieren. Je nach Farbe sind Rubine unterschiedlich wertvoll

RUBIN	WERT
	1
	5
	20
	50
	100
	300

DIE WELT ENTDECKEN

SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

STEUERUNG

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

ERKUNDUNG

SEHENS-WÜRDIGKEITEN

KARTEN & ZIELPUNKTE

PFERDE

KAMPF

AUSRÜSTUNG

KOCHEN

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

WETTER & ELEMENTE

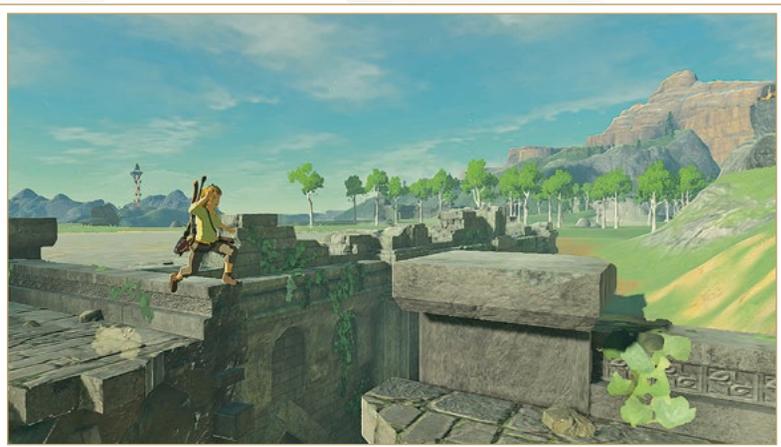
MODULE

RÄTSEL

Die Erkundung der Welt stellt ein wichtiges Thema in *Breath of the Wild* dar. Die Landschaft ist überaus komplex, sodass es eine echte Herausforderung sein kann, ein Ziel zu erreichen. Eine ganze Reihe unterschiedlicher Fähigkeiten und Features helfen dir dabei, dich zu orientieren und natürliche Hindernisse zu überwinden. Wenn dir etwas unklar erscheint oder du mit einer Aktionsmöglichkeit nicht auf Anhieb zurechtkommen solltest, lies die diesbezüglichen Erläuterungen auf dieser Seite sorgfältig durch und übe häufig, dann wirst du dich schon bald problemlos zurechtfinden und Hyrule als dein zweites Zuhause betrachten.



FORTBEWEGUNG: Mit **○** bewegst du Link umher, mit **○** kannst du die Blickrichtung der Kamera verändern. Halte beim Gehen **B** gedrückt, um zu sprinten. Dabei wird Ausdauer verbraucht. Wenn du die entsprechende Anzeige komplett leerst, gerät Link außer Atem. Nun ist er vorübergehend nicht mehr in der Lage, zu rennen, bis sich die Anzeige wieder vollständig gefüllt hat.



SPRINGEN: Mit **X** kannst du springen, um Hindernisse zu überwinden. Wenn du Anlauf nimmst und sprintest, überbrückst du größere Entfernungen. Ein Sturz aus der Höhe führt zu Verletzungen; daher ist am Rande von Abgründen Vorsicht geboten. Zum Glück erhältst du schon in der Anfangsphase des Spiels das Parasegel, mit dem sich Stürze abfangen und in einen Gleitflug verwandeln lassen.



SCHWIMMEN: Auch im Wasser bewegst du Link mit **○** umher. Allerdings verringert jede Bewegung im tiefen Wasser die Ausdauer. Wenn die Anzeige sich leert, bevor Link festen Boden unter den Füßen hat, geht er unter. Anschließend wird er – mit einem Herzen weniger – an seine letzte Position an Land zurückversetzt. Wenn du **X** drückst, ist auch ein kurzes Beschleunigen möglich. Das hilft zum Beispiel, um das Ufer schneller zu erreichen, einen Fisch zu fangen oder einem Gegner zu entkommen. Die Aktion kostet jedoch sehr viel Ausdauer.



KLETTERN: Link kann die meisten Mauern, Hänge und Felswände erklimmen, nur bei vollkommen glatten Wänden (wie zum Beispiel in Schreinen) ist das nicht möglich. Lenke ihn einfach mit **○** in Richtung einer geeigneten Fläche, damit er hinaufklettert. Jede Bewegung geht dann allerdings zulasten der Ausdauer. Falls du den Ausdauerinventar vollständig aufbrauchst, verliert Link seinen Halt und stürzt ab. Halte daher bei langen Aufstiegen Ausschau nach ebenen Flächen (gegebenenfalls mit **○**, um die Kamera zu schwenken), wo Link eine Pause einlegen und zu Kräften kommen kann. Es ist möglich, beim Klettern **X** zu drücken und auf diese Weise höher gelegene Stellen mit einem Sprung schneller zu erreichen; jedoch kostet das eine große Menge Ausdauer. Daher solltest du in riskanten Situationen lieber auf dieses Manöver verzichten.

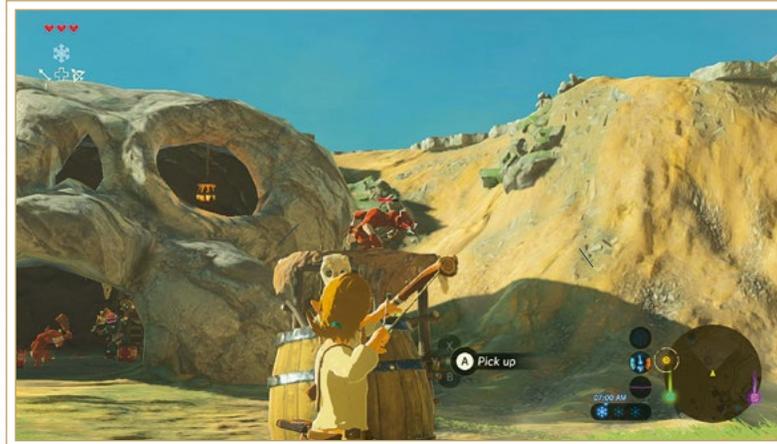


ABSTIEG: Wenn du einen Abhang hinunterklettern willst, gehst du an den Rand und drückst **A**, sobald die entsprechende Einblendung erscheint. Aus einer hängenden Position kannst du deinen Griff mit **B** lösen und dich fallen lassen. Wenn du **○** nach unten hältst und **X** drückst, springt Link nach hinten ab. Soll er in der Luft nach einem potenziellen Halt greifen, bewegst du ihn in dessen Richtung. Mithilfe des Parasegels ist das besonders einfach.





ROUTENPLANUNG: Wenn du einen langen Weg vor dir hast, solltest du deine Route sorgfältig planen. Schnell und zielsicher kommst du natürlich auf Straßen voran, aber in der Regel wirst du dort auf die meisten Gegner stoßen. Bei der Durchquerung entlegener Gebiete musst du hingegen meist Kletterpartien und andere Umwege in Kauf nehmen. Aber oft wirst du dabei unerwartete Entdeckungen machen und zum Beispiel auf einen Schrein stoßen. Falls du einen Aussichtspunkt findest, bietet es sich an, hinaufzuklettern, um dir einen Überblick über die Umgebung zu verschaffen. Allerdings ist Links Ausdauer in der Anfangsphase noch sehr begrenzt; also sind ausgedehnte Kletterpartien nur möglich, wenn es regelmäßig ebene Stellen gibt, auf denen er eine Verschnaufpause einlegen kann. Im Verlauf des Abenteuers erhält Link dann bessere Ausrüstung und Attribute, sodass seinem Forscherdrang (besonders was das Klettern angeht) weniger Grenzen gesetzt sind.

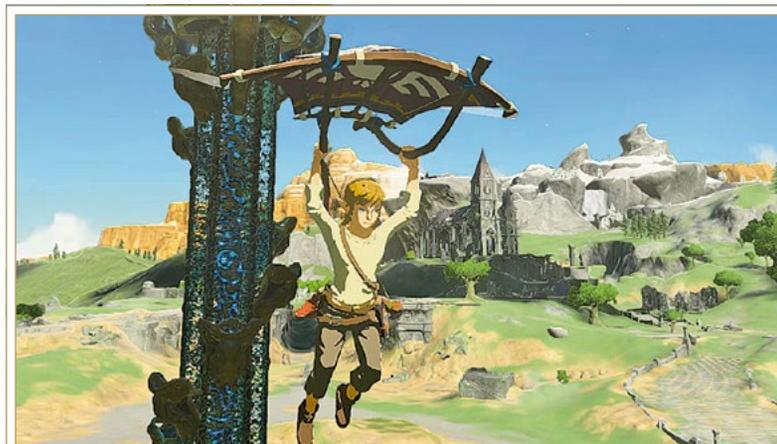


DER ERSTE SCHRITT: Wenn du einen feindlichen Stützpunkt angreifen willst, kannst du dir durch den „richtigen“ Ansatz einen Vorteil verschaffen. Nimm zuerst die Umgebung genau in Augenschein, um die gesamte Situation richtig einzuschätzen. In *Breath of the Wild* besteht die Gefahr, im Kampf schnell von Feinden überwältigt zu werden. Vorausplanung und kreatives Denken sind daher lebenswichtig. Wenn du zum Beispiel einen Wachposten auf einem Aussichtsturm mit dem Bogen (per Kopftreffer) ausschaltest, ist er nicht mehr imstande, seine Kameraden zu warnen. Achte auf derartige Situationen, die du zum eigenen Vorteil nutzen kannst, wie zum Beispiel:

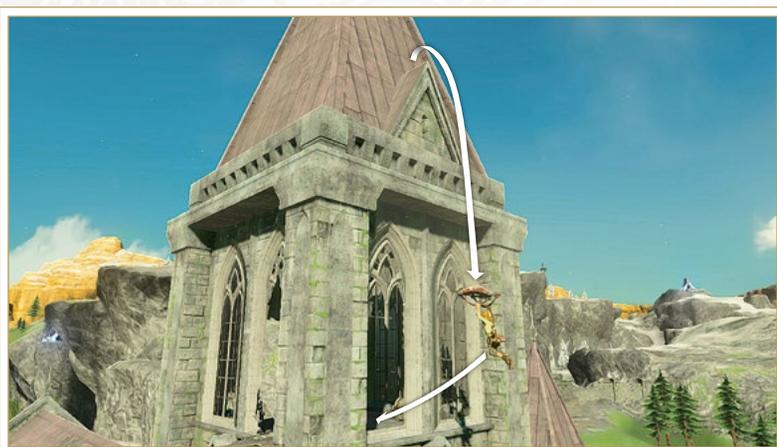
- ▶ Felsen am Rande eines Abhangs lassen sich hinunterrollen, um Feinde zu zerschmettern.
- ▶ Bei einer dicht zusammenstehenden Gruppe schwacher Gegner kannst du (in der Anfangsphase des Spiels) vielleicht alle auf einen Schlag ausschalten, indem du eine Bombe in die Mitte wirfst.
- ▶ Wenn du nachts in einen Stützpunkt eindringst, während die Feinde schlafen, ergatterst du möglicherweise wertvolle Gegenstände, ohne jemals eine Waffe ziehen zu müssen.
- ▶ Durch das Entwenden gegnerischer Waffen, die in Waffenständen lagern oder am Boden herumliegen, kannst du vielleicht die Schlagkraft deiner Widersacher verringern, falls es zu Kampfhandlungen kommt.



SCHNELLREISE: Wenn du einen Turm oder Schrein aktivierst, wird dieser zu einem neuen Reiseziel. Nun kannst du einfach die Karte aufrufen, den Cursor an diese Position bewegen und **A** drücken, um dorthin zu teleportieren. Angesichts der Größe von Hyrule ist dies eine bedeutsame Funktion, die du mit Sicherheit häufig nutzen wirst. Beachte, dass die Institute, die du im Verlauf des Spiels entdeckst, ebenfalls Reiseziele sein können.



PARASEGEL: Nachdem du in der Anfangsphase des Spiels die Hauptaufgabe auf dem Vergessenen Plateau abgeschlossen hast, erhält Link das Parasegel. Mit diesem Gerät kann er nach einem Sprung von Türmen, Klippen oder anderen erhöhten Positionen durch die Luft gleiten. Drücke in der Luft **X**, um den Gleiter zu verwenden. Anschließend lassen sich mit **C** Flugrichtung und Tempo beeinflussen. In Kombination mit der praktischen Schnellreisefunktion, mit der Link auf entdeckte Türme teleportieren kann, ist dies ein außerordentlich nützliches Hilfsmittel, um neue Regionen zu erforschen. Die Flugzeit ist allerdings durch Links Ausdauer begrenzt.



FLUGHÖHE: Im Gleitflug kannst du das Parasegel wegstecken, um absichtlich in den freien Fall überzugehen, und dann wieder hervorholen, um erneut zu gleiten. Dies ist ein praktischer Trick, wenn du immer noch hoch oben in der Luft bist, die Ausdauer aber bereits zur Neige geht. Lass Link einfach fallen und aktiviere den Gleiter kurz vor dem Erdboden, um schadlos zu landen.



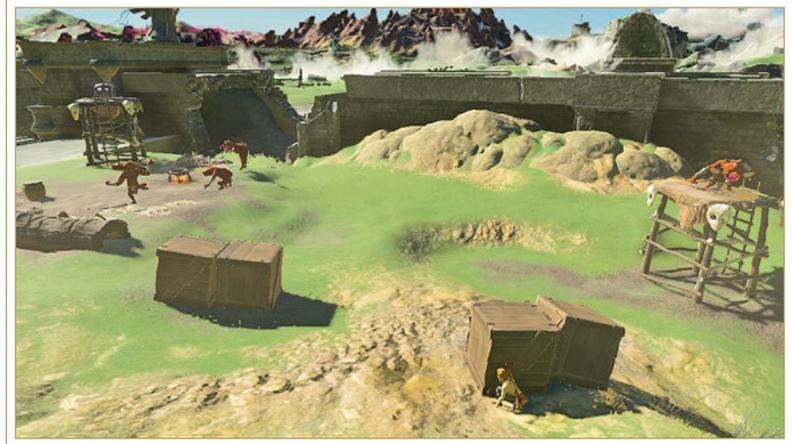
AUFWINDE: Aufsteigende Winde lassen sich nutzen, um mit dem Parasegel in große Höhen zu gelangen. Du findest dieses natürliche Phänomen an gewissen Orten in Hyrule oder innerhalb von Schreinen; doch auch über großen Feuern entstehen temporäre Aufwinde.

SEHENSWÜRDIGKEITEN

In der riesigen Spielwelt von *Breath of the Wild* erwarten dich unzählige markante Orte, Charaktere, mit denen Link reden kann, Fundsachen zum Aufstöbern und Aufgaben, die es zu erledigen gilt. Es geht eine enorme Faszination davon aus, Hyrule bis in den letzten Winkel zu erforschen, nicht zuletzt, da dein Forscherdrang immer wieder belohnt wird. In diesem Abschnitt stellen wir dir die wichtigsten Orte und Features vor, die du auf deinen Reisen entdeckst.



TÜRME: Grundsätzlich sollte ein Turm beim Besuch einer neuen Region immer ganz oben auf deiner To-do-Liste stehen. Anfangs ist das Erklimmen aufgrund der begrenzten Ausdauer recht schwierig, später wird der Aufstieg dann zur Routine. Allerdings gibt es Türme, die aufgrund anwesender Feinde oder anderer Gefahren härter zu knacken sind. Wenn du auf der Spitze eines Turmes mit dem dortigen Kontrollsiegel-Terminal interagierst, wird der dazugehörige Teil der Karte aufgedeckt, was Reisen und Erkundungstouren in diesem Gebiet vereinfacht. Darüber hinaus haben Türme noch eine zweite nützliche Funktion. Sie werden zu Schnellreisezielen und Link kann im Handumdrehen mit der Teleportationsfunktion dorthin gelangen. Von der Turmspitze aus kannst du dann schnell zu anderen Zielen (wie zum Beispiel dem örtlichen Schrein) in der Umgebung gleiten.



STÜTZPUNKTE: Im Verlauf deines Abenteuers wirst du auf zahlreiche feindliche Stützpunkte stoßen – von gegnerischen Versammlungen rund um ein Lagerfeuer bis hin zu regelrechten Festungen mit mehreren Wachtürmen. Wenn du die örtlichen Wachen bezwingst, erhältst du neben ihren Waffen auch andere Beute, die du zur Herstellung verschiedener Dinge verwenden kannst. Häufig gibt es in Stützpunkten auch mindestens eine Schatzkiste. Wenn sie violett leuchtet, kann sie erst nach der Beseitigung aller Gegner vor Ort geöffnet werden. Das bedeutet aber nicht, dass es ratsam wäre, jedes feindliche Lager sofort zu erstürmen. Erstens ist dies immer eine ernst zu nehmende Herausforderung, und zweitens sorgt eine verborgene Spielmechanik dafür, dass im Spielverlauf als Reaktion auf Links Erfolge immer stärkere Gegnervarianten auftauchen. Daher ist es angebracht, sich weitestgehend auf Stützpunkte zu beschränken, die eine nennenswerte Ausbeute versprechen.



SCHREINE: Die meisten Schreine sind kleine, aber perfekt designte Dungeons, in denen du handfeste Puzzles oder logische Rätsel lösen musst. Neben Türmen zählen sie zu den wichtigsten Zielen bei der Erforschung der Welt – und das nicht nur, weil es dort wertvolle Belohnungen gibt (wie zum Beispiel Zeichen der Bewährung, die man gegen zusätzliche Herzen oder Ausdauersegmente eintauschen kann). Schreine werden nämlich bei der ersten Interaktion zu praktischen Schnellreisezielen. Es gibt über einhundert Schreine in Hyrule, die im Laufe der Zeit ein Reizenetzwerk bilden, mit dem du praktisch alle Orte auf der Karte im Handumdrehen erreichen kannst. Allerdings sind nicht alle Schreine von Anfang an verfügbar, denn manchmal musst du erst spezielle Aufgaben abschließen, damit sie auftauchen.



ORTSCHAFTEN: Diverse Siedlungen bieten in *Breath of the Wild* Annehmlichkeiten wie Läden, Auftraggeber, Kochstellen und eine Statue der Göttin, bei der du Zeichen der Bewährung gegen Herz- oder Ausdauercontainer eintauschen kannst. Nimm dir die Zeit, mit allen Personen zu sprechen, denen du begegnest. Viele haben nützliche Informationen oder Tipps auf Lager, die dir beim Freischalten oder Abschließen von Aufgaben helfen.



STÄLLE: An Ställen kannst du Pferde, die du in der Wildnis gezähmt hast, registrieren lassen (siehe Seite 17). Ein registriertes Pferd steht dir anschließend an allen Ställen in Hyrule zur Verfügung, auch wenn du es zuvor mitten in der Landschaft oder am anderen Ende der Weltkarte zurückgelassen hast. Praktischerweise findet sich meist ein Schrein in der Nähe von Ställen, was sie zu idealen Startpunkten für Expeditionen in unbekannte Lande macht.



FEENQUELLEN: Versteckt an ganz bestimmten Orten in Hyrule findest du Quellen der Großen Feen, an denen du Rüstungsteile aufwerten lassen kannst – sofern du bestimmte Materialien mitbringst, die sich in der Wildnis einsammeln lassen. Rüstungsaufwertung ist eine besonders effektive Methode, um Links Widerstandskraft gegenüber Schaden zu erhöhen. Später kommt Link auch noch in den Genuss zusätzlicher Bonuseigenschaften, wenn er vollständige Sets aufgewerteter Rüstungsteile trägt.

SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

STEUERUNG

BILDSCHIRM-
ANZEIGEN

ERKUNDUNG

SEHENS-
WÜRDIGKEITEN

KARTEN &
ZIELPUNKTE

PFERDE

KAMPF

AUSRÜSTUNG

KOCHEN

CHARAKTER-
ENTWICKLUNG

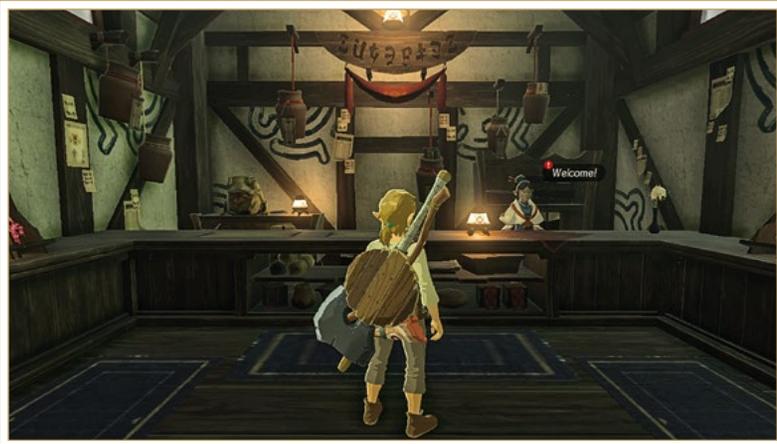
WETTER &
ELEMENTE

MODULE

RÄTSEL



FEUERSTELLEN: Gelegentlich wirst du auf deinen Reisen auf Kochstellen stoßen. Für gewöhnlich gibt es sie in Dörfern, bei Ställen und in feindlichen Stützpunkten, aber es finden sich auch welche mitten in der Wildnis. Link kann sich ans Lagerfeuer setzen und die Zeit verrinnen lassen, was sehr nützlich ist, wenn du zum Beispiel auf den Sonnenauf- oder -untergang oder besseres Wetter warten willst. Kochstellen sind Lagerfeuer mit der zusätzlichen Option, Nahrung zuzubereiten oder Medizin zu brauen, die man beim Erforschen neuer Regionen oder beim Abschluss schwieriger Aufgaben gut gebrauchen kann. Beachte, dass es möglich ist, bei Bedarf ein Lagerfeuer selbst zu entfachen. Dafür gibt es verschiedene Methoden, zum Beispiel indem du einen Feuerstein mit einer Waffe aus Metall schlägst oder einen Feuerpfeil benutzt. Immer wenn du in der Ferne aufsteigenden Rauch siehst, deutet das wahrscheinlich auf einen Charakter oder einen anderweitig interessanten Ort bei einem Lagerfeuer hin.



INTERAKTION: Auf deinen Reisen wirst du allerlei interessante Interaktionsmöglichkeiten finden. Dazu gehören Personen, mit denen du reden, Schatzkisten, die du öffnest, Mechanismen, die du aktivierst, und Objekte, die du manipulieren kannst, um Rätsel zu lösen. Beim Gespräch mit Personen werden möglicherweise Nebenaufgaben angeboten. Du kannst so viele annehmen, wie du möchtest, und es gibt keinerlei Verpflichtung, sich unbedingt darum zu kümmern. Wenn du bereit bist, eine Aufgabe anzugehen, wählst du diese einfach in der Liste des entsprechenden Menüs aus. Beachte, dass Personen, die eine wichtige Nachricht für Link haben, oft durch ein rotes Ausrufezeichen neben ihrem Namen gekennzeichnet sind.



FUNDSACHEN: Bei der Erkundung von Hyrule wirst du auf die verschiedensten Gegenstände stoßen, wie zum Beispiel Früchte oder Gemüse, Insekten oder auch Ausrüstungsgegenstände. Solche Fundsachen sind aus kurzer bis mittlerer Entfernung deutlich an einem Blinken zu erkennen. Wenn du ein leuchtendes Objekt entdeckst, kannst du es aufheben, indem du daneben **A** drückst – vorausgesetzt, Link hat noch Platz in seiner Tasche.



LÄDEN: Einkäufe werden in *Breath of the Wild* nicht per Menü beim Gespräch mit dem Händler abgewickelt. Stattdessen gehst du im Laden direkt zu der ausgestellten Ware, an der du interessiert bist. **Krämerläden** (🏠) verkaufen verschiedene Dinge wie Kochzutaten oder Pfeile. **Rüstungsläden** (🛡️) verkaufen Kleidung; das Angebot unterscheidet sich dabei von Geschäft zu Geschäft. In **Färbereien** (🎨) kannst du das Aussehen von Kleidung und Rüstungsteilen verändern. **Edelsteinläden** (💎) bieten Rüstungsteile für den Kopf an. **Gasthäuser** (🍷) laden zur Übernachtung ein, bei der die Herzen regeneriert werden. Du kommst in den Genuss weiterer positiver Auswirkungen, wenn du besondere Annehmlichkeiten wie zum Beispiel weichere Betten wählst. Neben diesen herkömmlichen Geschäften gibt es auch noch wandernde Händler, die eine Handvoll Waren anbieten und Link gern überschüssige Gegenstände abkaufen.

← KARTE & MARKER →

KARTE: Zum Öffnen der Hauptkarte drückst du **+** (und eventuell **L/R** zum Umblättern). Links Position wird durch einen Pfeil markiert, der seine Blickrichtung anzeigt (▶). Mit **⬅** kannst du den Kartenausschnitt verschieben und mit **Ⓜ** heran- oder herauszoomen. Mit **A** lassen sich Markierungen platzieren.

Zuerst sind nur die Umriss der Kartenregionen sichtbar. Topografische Details werden erst aufgedeckt, wenn du das Terminal auf der Spitze des örtlichen Turms aktivierst. Die Grenzen zwischen benachbarten aufgedeckten Regionen verschwinden. Wähle einen aktivierten Turm oder Schrein an, wenn du hinreisen möchtest. Nutze die Teleportationsfunktion und Link wird nach einer kurzen Ladeunterbrechung augenblicklich dort hingebördert.



MINI-KARTE: Die Mini-Karte zeigt Links Umgebung als Ausschnitt der Hauptkarte mit den entsprechenden Symbolen. Das „N“ am Rand weist stets nach Norden. (Wenn du möchtest, dass die Karte immer nach Norden ausgerichtet ist, kannst du dies im Optionsmenü einstellen.) Auch die Zielmarkierung der aktuell gewählten Aufgabe ist am Rand der Karte zu sehen, solange der Zielort außerhalb des angezeigten Kartenbereichs liegt.

PFERDE



PFERDE ZÄHMEN: Nachdem du das Vergessene Plateau hinter dir gelassen hast, wirst du ab und an Wildpferden begegnen. Wenn es dir gelingt, dich an ein Pferd heranzukommen (indem du dich vorsichtig in geduckter Haltung von hinten annäherst), kannst du mit **A** aufsteigen. Je nach seinem Temperament wird das Pferd möglicherweise versuchen, Link abzuwerfen. Zumindest wird es sich aber gelegentlich weigern, zu gehorchen. Täschele das Pferd in solchen Fällen mit **L**, um es zu beruhigen. Wenn du mit dieser Aktion Erfolg hast, erscheinen rund um den Kopf des Tieres ein paar leuchtende Partikel, die andeuten, dass das Pferd ab jetzt eher geneigt ist, Link zu gehorchen. Wenn die Zuneigung des Reiters zu Link 100 erreicht (der Wert wird in Ställen angezeigt), wird es sich immer nach deinen Kommandos richten.



REITEN: Beim Reiten lenkst du wie üblich mit **C**. Drücke **A** wenn das Pferd eine schnellere Gangart einschlagen soll: vom Gehen über Trab bis hin zum vollen Galopp. Während das Pferd mit seiner Höchstgeschwindigkeit unterwegs ist, wird bei jedem erneuten Antreiben eine Einheit seiner Ausdauer (☀️) verbraucht. Nach kurzer Zeit füllen sich diese Segmente automatisch wieder; Pferde mit einem höheren Ausdauerwert verfügen über zusätzliche Einheiten. Falls du sämtliche Kraftreserven des Pferdes aufbrauchst, wird es wesentlich langsamer und kann dann für einige Zeit nicht mehr schnell laufen. Eine derartige Situation solltest du möglichst vermeiden. Wenn du das Tempo verringern möchtest, neigst du **C** nach hinten. Du kannst beim Reiten auch kämpfen und das Pferd seitwärts oder nach hinten steuern, indem du **ZL** hältst.



REGISTRIERUNG: Nachdem du ein Pferd gezähmt hast, kannst du zu einem Stall reiten und es dort registrieren lassen (**ZL** + **A**). Anschließend gehört der Vierbeiner offiziell dir und steht in jedem Stall zur Verfügung. Im Stall werden auch die Statuswerte des Pferdes angezeigt – je mehr Sterne, desto besser ein Wert. Im Allgemeinen sind Geschwindigkeit und Ausdauer die wichtigsten Attribute, da das Pferd in erster Linie als schnelles Transportmittel dient. Wenn dein frischgezähmtes Reittier sehr niedrige Werte hat, wäre es möglicherweise angebracht, es freizulassen und sich auf die Suche nach einem schnelleren Reittier zu machen.

LEGENDE

SYMBOL	BEDEUTUNG	SYMBOL	BEDEUTUNG
	Link		Institut
	Links aktuelles Pferd		Stall
	Aufgabenzielpunkt		Siedlung
	Markierung		Andere Bauwerke
	Stempel (Beispiel)		Rüstungsladen*
	Turm		Krämerladen*
	Schrein (entdeckt, aber nicht geöffnet)		Gasthaus*
	Schrein (geöffnet, aber noch nicht beendet)		Färberei*
	Schrein (beendet)		Edelsteinladen*

* Symbole von Läden werden auf der Karte nur bei maximaler Nahansicht angezeigt.

MARKER: Wenn du die Umgebung durch dein Fernglas betrachtest, kannst du mit **A** manuelle „Markierungen“ setzen. Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn du auf Aussichtspunkten wie Türmen oder Berggipfeln davon Gebrauch machst, von denen aus sich die gesamte Umgebung beobachten lässt. Kennzeichne mit deinen Markierungen Schreine oder andere Orte von Interesse. Es ist möglich, die Marker auch direkt auf der Hauptkarte zu platzieren. Auf der Mini-Karte werden gesetzte Markierungen ebenfalls angezeigt, was sie zu einem nützlichen Hilfsmittel beim Wegfinden macht. Die Anzahl ist aber auf maximal fünf beschränkt.

Neben den Markierungen gibt es auch noch „Stempel“, die du aber nur auf der Hauptkarte setzen kannst. Da sie nicht auf der Mini-Karte angezeigt werden, ist ihr Nutzen bei der Zielfindung gering. In erster Linie sind sie dazu gedacht, als Hervorhebung und als Erinnerungshilfe zu dienen.



SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

STEUERUNG

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

ERKUNDUNG

SEHENS-WÜRDIGKEITEN

KARTEN & ZIELPUNKTE

PFERDE

KAMPF

AUSRÜSTUNG

KOCHEN

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

WETTER & ELEMENTE

MODULE

RÄTSEL

KAMPF

Die Auseinandersetzung mit Gegnern gehört zu den großen Herausforderungen von *Breath of the Wild*. Während die ersten Begegnungen noch recht anspruchslos sind, wirst du schon bald Kontrahenten gegenüberstehen, die Links Herzen mit einer einzigen Attacke (fast) vollständig leeren können. Entscheidend dabei ist die Erkenntnis, dass die Strategie bei den Kämpfen eine enorm wichtige Rolle spielt. Auch wenn das Spiel grundsätzlich auf Action ausgelegt ist, kannst du dich nicht einfach ins Getümmel stürzen, ohne dich dabei in große Gefahr zu begeben. Stattdessen solltest du jedes Scharmützel wohlüberlegt angehen und dich, sobald es zu Kampfhandlungen kommt, auf deine Abwehr konzentrieren sowie auf Konter setzen.

INITIATIVE



HEIMLICHKEIT: Im Grundzustand sind sich Gegner der Anwesenheit Links nicht bewusst. Solange das der Fall ist, kannst du sie beobachten und deine Vorgehensweise entsprechend planen. Dabei ist es wichtig, dass Link weder gesehen noch gehört wird (achte auf die Anzeige mit dem Geräuschpegel). Damit er keine auffälligen Geräusche verursacht, solltest du **C** beim Gehen nur leicht neigen oder, noch besser, geduckt gehen, indem du **Z** drückst. Nutze nach Möglichkeit die Umgebung zu deinem Vorteil. Wenn du durch hohes Gras schleichst, kannst du unbemerkt ziemlich dicht an Monster herankommen. Falls es eine Möglichkeit gibt, Feinde vor dem Ausbrechen eines offenen Konflikts außer Gefecht zu setzen oder zumindest zu schwächen, solltest du solche Chancen ergreifen, bevor du das Schwert ziehst und drauflosstürmst.



ÜBERFALL: Wenn du unmittelbar hinter einem Gegner stehst (in der Regel, nachdem du dich mit **Z** an die Position geschlichen hast), kannst du ihn mit einer mächtigen Attacke überfallen. Drücke dazu einfach **A**, wenn die entsprechende Einblendung erscheint. Du richtest damit enormen Schaden an, der das Opfer augenblicklich ausschaltet oder zumindest ganz erheblich schwächt. Falls du einen Stützpunkt im Schutz der Dunkelheit überfällt, während alle Wachen schlafen, lässt sich diese Technik nutzen, um das Lager systematisch leer zu räumen, ohne in unnötige Kampfhandlungen verstrickt zu werden.



ENTDECKEN & VERSTECKEN: Außerhalb der Kämpfe befolgen Gegner bestimmte Verhaltensmuster oder gehen festgelegten Aufgaben nach. Posten auf Wachtürmen beobachten zum Beispiel die Umgebung. Wachen auf Patrouille richten ihre Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Route. Falls ein Feind Link aus der Ferne erblickt oder hört, erscheint ein Fragezeichen über seinem Kopf. Wenn du nun in seinem Blickfeld bleibst oder weiter Lärm verursachst, färbt sich das Fragezeichen langsam rot. Ist es gefüllt, erscheint ein gelbes Ausrufezeichen. Das bedeutet, Link wurde entdeckt. An diesem Punkt gehen alle örtlichen Widersacher in den Kampfmodus über und auf Link los. Sobald du also ein Fragezeichen siehst, gehst du in die Hocke, falls du zu laut warst, oder versteckst dich hinter einem Objekt, falls der Gegner dich gesehen hat. Wenn sich Link erfolgreich verbirgt, verliert der Feind schon bald das Interesse und kehrt zu seiner ursprünglichen Aufgabe zurück. Falls du in deinem Versteck nicht sehen kannst, wie sich die Situation entwickelt, empfiehlt es sich, die Musik als Indikator zu nutzen. Wenn diese wieder zur üblichen Hintergrundmusik zurückkehrt, kannst du vorsichtig (!) die Deckung verlassen und dann weiter vorrücken.



PFEIL & BOGEN: In manchen Situationen kannst du dir durch kreativen Einsatz des Bogens einen Vorteil verschaffen. Feuerpfeile (oder normale Pfeile, die du durch Kontakt mit Feuer in Brand setzt) können explosive Fässer in die Luft jagen. Mit Pfeilen lassen sich aber auch Seile durchtrennen, wodurch vielleicht eine Laterne hinunterfällt und ein Fass zur Explosion bringt. Pfeile können auch zur Ablenkung dienen: Wenn ein Pfeil eine Fläche direkt neben dem Gegner trifft, nutzt du den kurzen Moment der Unaufmerksamkeit, um dich von hinten zu nähern und einen Überfallangriff anzubringen.

VERTEIDIGUNG

Der Einsatz defensiver Techniken ist von entscheidender Bedeutung im Kampf, um Verletzungen zu vermeiden. Gegner richten mit ihren Treffern meist großen Schaden an; daher verbietet es sich normalerweise, mit ungezügelter Aggressivität auf die Feinde loszustürmen. Der Schlüssel zum Erfolg sind defensive Techniken, denn nach einem Ausweichmanöver oder einer Parade bietet sich oft die Chance für einen Gegenangriff. Wir möchten dir daher empfehlen, dich bereits in der Anfangsphase bei den vergleichsweise einfachen Gegnern mit den in diesem Abschnitt beschriebenen Techniken vertraut zu machen. Solche Trainingseinheiten werden sich später auszahlen, wenn die Feinde gefährlicher sind und weniger Konterchancen bieten.



BLOCKEN: Ist Link mit einem Schild ausgestattet, kannst du **ZL** halten, um Attacken zu blocken. Solange du die Taste hältst, werden die meisten feindlichen Hiebe abgewehrt (abgesehen von besonders starken Angriffen). Doch jeder Treffer verringert die Haltbarkeit des Schildes. Das Spiel warnt dich, wenn ein Ausrüstungsteil kurz vor dem Zerschlagen ist, und sein Symbol im Inventar blinkt rot. Ist die Haltbarkeit komplett dahin, zerbricht der Schild und du musst ein neues Exemplar anlegen. Halte dazu **+** und triff mit **Ⓒ** deine Auswahl, falls du einen Ersatz auf Lager hast.



AUSWEICHSPRÜNGE: Ausweichen ist ein anderes sehr effektives Manöver zum Vermeiden von Verletzungen. Halte **ZL**, damit sich Link seitwärts zum Gegner bewegen kann. In dieser Haltung ist er imstande, einen Sprung zur Seite oder einen Rückwärtssalto auszuführen. Diese Ausweichtsprünge sind nicht nur nützlich, um Attacken zu entgehen, sondern auch, um Link schnell in eine vorteilhaftere Lage zu bringen. Falls du das Timing und die Reichweite der feindlichen Attacke nicht richtig einschätzen kannst, ist vorzeitiges Ausweichen oft die sicherste Methode, um Schaden zu vermeiden. Wenn du ein Ausweichmanöver einen Sekundenbruchteil vor dem Auftreffen einer Attacke erfolgreich ausführst (ein Kunststück, das „perfektes Ausweichen“ heißt), wird eine Zeitlupenphase ausgelöst, in der du ungehindert mehrere Angriffe vollziehen kannst. Mehr darüber auf der nächsten Seite.



WEGRENNEN: Falls du bei einem Angriff keine Möglichkeit zur Abwehr hast, ist die Flucht oftmals eine ebenso einfache wie wirkungsvolle Problemlösung. Auf diese Weise kannst du schnellen Fernangriffen wie Laserstrahlen ausweichen oder dich bei großen Gegnern einer Attacke mit Flächenwirkung entziehen. (Im Idealfall gelangst du dabei in eine Position, um den Rücken oder die Flanke des Gegners zu attackieren.) Falls du auf verlorenem Posten stehst und keine Gewinnmöglichkeit mehr siehst, oder dich nicht in einen Kampf mit unbedeutenden Gegnern verstricken lassen möchtest, ist es natürlich auch eine Option, um dich ganz schnell aus dem Staub zu machen.



PERFEKTER BLOCK: Perfekter Block bedeutet, dass Link eine feindliche Attacke im allerletzten Moment abwehrt. Dazu hältst du den Schild mit **ZL** hoch und drückst **A** genau in dem Moment unmittelbar bevor die feindliche Attacke Link trifft. Die Aktion ist sowohl defensiv als auch offensiv und die einzige Möglichkeit, um bestimmte mächtige Attacken abzuwehren, ohne Schaden zu nehmen. Im Verlauf des Spiels wird diese Technik immer wichtiger, da sie die Möglichkeit eröffnet, mit wirkungsvollen Kontern nachzusetzen oder sogar Laserstrahlen zum Absender zurückzuschicken.



ÜBERBLICK: Deine Defensive beruht nicht allein auf Techniken wie Ausweichen und (perfektem) Blocken. Wichtig ist auch, dass du stets den Überblick über das Kampfgeschehen besitzt und sämtliche Feinde im Auge behältst. Oft hast du es mit großen Gruppen zu tun, sodass feindliche Attacken inklusive schneller Pfeile aus allen Richtungen kommen können. Nutze **Ⓒ**, um Feinde in der Umgebung zu beobachten, damit du nicht von der Seite oder von hinten überrascht wirst. Merke dir, welche Feinde bereits geschwächt sind und von welchen eine besonders große Gefahr ausgeht. In der Regel bietet es sich bei Gegnergruppen an, in Bewegung zu bleiben und mögliche Hindernisse zum eigenen Vorteil zu nutzen, damit du auf gar keinen Fall eingekesselt oder in eine Ecke gedrängt wirst. Normalerweise ist es vorteilhaft, einen Kontrahenten nach dem anderen auszuschalten, damit die Zahl der Angreifer abnimmt. Wenn du ständig verschiedene Feinde verletzt, bleibt ihr gemeinsames Angriffspotenzial erhalten – was zu unnötig langen Kämpfen und vermeidbaren Risiken führt.



REGENERATION: Wenn Link nur noch ein Herz übrig hat, warnt ein rotes Leuchten vor der drohenden Niederlage. Die beste Methode, um Links Gesundheit zu regenerieren, ist der Verzehr von Nahrung mit heilender Wirkung. Im Taschenmenü ist das jederzeit möglich. Alle Gegenstände mit Heilwirkung sind mit einem Herzsymbol gekennzeichnet. In der Regel haben rohe Zutaten eine geringe Wirkung, die sich durch Kochen (vor dem Kampf) verstärken lässt. Feen, die du auf deinen Reisen sammeln kannst, regenerieren automatisch fünf Herzen, wenn es mit Link zu Ende geht, wodurch ein drohendes Game Over im letzten Moment abgewendet wird. Ein Bad in einer heißen Quelle regeneriert sämtliche Herzen, und wenn du einen Schrein beendest oder einen neuen Herzcontainer erhältst, wird die komplette Anzeige augenblicklich aufgefüllt.

SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

STEUERUNG

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

ERKUNDUNG

SEHENS-WÜRDIGKEITEN

KARTEN & ZIELPUNKTE

PFERDE

KAMPF

AUSRÜSTUNG

KOCHEN

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

WETTER & ELEMENTE

MODULE

RÄTSEL

ANGRIFF

Feinde zu besiegen ist in *Breath of the Wild* oft eine höchst anspruchsvolle Angelegenheit. Mit wildem Tastendrücken kommt man da meist nicht besonders weit. Vielmehr ist es wichtig, die richtige Aktion im richtigen Moment einzusetzen. Die besten Ergebnisse erzielst du, wenn du dir Kontermöglichkeiten erarbeitest, um dann kurze, aber tödliche Attacken mit der stärksten Waffe anzubringen.



ZIELERFASSUNG: Du kannst einen Gegner, der Link gegenübersteht, mit **ZL** anvisieren. So behältst du ihn automatisch im Blick und kannst deine Aktionen alle gegen dieses eine Ziel richten. Wenn du es mit Gegnergruppen zu tun bekommst, lassen sich die feindlichen Reihen auf diese Weise besonders effektiv lichten. Das erfasste Ziel ist durch einen nach unten gerichteten roten Pfeil über seinem Kopf gekennzeichnet.



NAHANGRIFFE & KOMBOS: Mit **Y** werden Standardangriffe ausgeführt. Jeder Tastendruck bewirkt eine einzelne Attacke, aber du kannst die Taste auch mehrmals in schneller Folge drücken, um Kombos auszuführen. Durch planloses Tastendrücken wirst du aber nur bei schwächeren Monstern Erfolg haben. Wer auch die härteren Nüsse knacken will, sollte sich möglichst schon in der Anfangsphase des Spiels fortschrittlichere Techniken aneignen.



AUFGELADENER ANGRIFF: Halte **Y** längere Zeit gedrückt, um einen Angriff aufzuladen. Er wird ausgeführt, sobald du die Taste loslässt. Das Aufladen geht zulasten der Ausdauer. Sobald die Anzeige komplett leer ist, wird die Attacke ausgeführt, auch wenn du die Taste noch gedrückt hältst. Du kannst den Aufladevorgang abbrechen, indem du **B** drückst. Die Art des aufgeladenen Angriffs hängt von der verwendeten Waffe ab. Mit einhändigen Waffen macht Link eine 360-Grad-Drehung und trifft dabei alle Ziele, die ihn umgeben. Mit Zweihandwaffen wirbelt Link herum und trifft Ziele mehrfach, bevor er am Ende mit der Waffe auf den Boden haut. Dabei entsteht eine Schockwelle, die mehrere Feinde treffen kann. Allerdings geht diese Aktion zulasten der Haltbarkeit der Waffe.



SPRUNGATTACKE: Wenn du die Angriffstaste drückst, während Link sich in der Luft befindet und der Abstand zum Boden groß genug ist, wird Link hinabstoßen und beim Aufprall eine Schockwelle erzeugen, deren Stärke von der Höhe des Sturzangriffs abhängt. Befindet sich ein Gegner unmittelbar innerhalb der Reichweite von Links Attacke, wird er erst von der eigentlichen Attacke und dann noch ein zweites Mal von der Schockwelle getroffen. Während eines Kampfes wirst du nur selten die Gelegenheit zum Sprungangriff erhalten. Aber es ist eine sehr wirkungsvolle Methode, um die Kampfhandlungen zu eröffnen, zum Beispiel nachdem du dich den Gegnern im Gleitflug von oben genähert hast.



ANGRIFF! Wenn du einen Ausweichsprung (**ZL**) halten und zur Seite oder nach hinten springen) einen Sekundenbruchteil vor dem Auftreffen einer feindlichen Attacke ausführt (also dir ein perfektes Ausweichmanöver gelingt), löst du damit eine kurze Zeitlupenphase aus, in der du mehrere Angriffe ohne Gegenwehr ausführen kannst. Es ist unverzichtbar, dass du das Timing für diese Aktion beherrschst. Bei vielen kniffligen Feinden, insbesondere Endgegnern, ist der Konter mit dem Zeitlupenangriff die Grundlage für deinen Erfolg. Wenn du es nicht sofort hinbekommst, wirf nicht gleich die Flinte ins Korn, sondern übe es weiter bei schwächeren Gegnern. Wenn du das Grundprinzip erstmal raus hast, kannst du die Technik später leichter an die Angriffsmuster anderer Kontrahenten anpassen. Im Idealfall solltest du es beim Verlassen des Vergessenen Plateaus bereits aus dem Effeff beherrschen.



PERFEKTER BLOCK: Ähnlich wie der „Angriff“ ist auch das perfekte Blocken (**A** drücken, während du deinen Schild mit **ZL** hochhältst) eine fundamentale Technik, die unbedingt in dein Repertoire gehört. Damit kannst du einen Nahkampfangriff abwehren und, was noch wichtiger ist, den Angreifer für einen kurzen Moment außer Gefecht setzen. Anschließend hast du die Chance, ihm mit einer Kombo großen Schaden zuzufügen. Bei mächtigen Feinden und Endgegnern ist perfektes Blocken von großer Bedeutung; außerdem dient es zur Abwehr der Laserstrahlen von Nano-Wächtern. Das Zeitfenster für ein erfolgreiches perfektes Blocken ist sehr schmal, aber du wirst davon profitieren, wenn du es ausgiebig trainierst, denn so manche harte Auseinandersetzung wird dadurch wesentlich einfacher.



BOGENANGRIFFE: Zum Abschießen eines Pfeils hältst du **ZR**, zielst und lässt die Taste los. Bei größeren Entfernungen zum Ziel musst du Luftwiderstand und Schwerkraft berücksichtigen. Das bedeutet: Ziele über das eigentliche Ziel hinaus, um das Absinken des Pfeils zu kompensieren. Je größer die Entfernung, desto höher musst du zielen. Bedenke, dass Kopftreffer erhöhten (kritischen) Schaden verursachen. Drücke **R**, um nach einem Schuss wieder den Schild oder eine Nahkampfwaffe in die Hand zu nehmen. Wenn du deinen Bogen in der Luft abschießt (nach dem Sprung von einer Klippe oder beim Gleitflug über einem Aufwind), wird ein Zeitlupeneffekt ausgelöst, sodass du genauer zielen kannst. Allerdings sinkt die Ausdauer dabei rapide; daher darfst du dir nicht endlos viel Zeit lassen. Falls nötig solltest du genügend Ausdauer aufsparen, um Links Sturz rechtzeitig mit dem Parasegel abzufangen.



SCHADENSBERECHNUNG: Der Stärkewert einer Waffe bestimmt, wie viele LP (Lebenspunkte) bei einer Standardattacke von der Gesamtenergie des Gegners abgezogen werden. Ein Schwert mit der Stärke 10 verursacht also 10 LP Schaden. Im Spielverlauf erhältst du ein Rüstungsteil, welches dafür sorgt, dass die genaue Lebenspunktzahl des jeweiligen Gegners angezeigt wird. Einhandwaffen besitzen im Allgemeinen eine geringe Angriffskraft; dafür bieten sie aber andere Vorteile. Zum Beispiel kann Link so gleichzeitig einen Schild halten und damit eine defensive Haltung einnehmen. Außerdem ist die Angriffsgeschwindigkeit höher als bei Zweihandwaffen, die dafür aber eine größere Reichweite haben und durchschlagendere Attacken ermöglichen, besonders bei aufgeladenen Angriffen.

BELOHNUNGEN



BEUTE & SCHÄTZE: Jeder besiegte Gegner hinterlässt mindestens einen Gegenstand, manchmal auch mehr. Ganz allgemein lassen stärkere Feinde wertvollere Objekte zurück. Monsterteile können mit Insekten und anderen Kleintieren beim Kochen zu wirkungsvoller Medizin verarbeitet werden. Bewaffnete Feinde hinterlassen zudem ihre Ausrüstung. Wenn du also bemerkst, dass ein potenzieller Kontrahent ein besonderes Schwert trägt, würde sich eine Auseinandersetzung wahrscheinlich lohnen. Neben der Beute der individuellen Gegner gibt es in den meisten Stützpunkten mindestens eine Schatzkiste, die oft einen Edelstein oder Ausrüstungsgegenstand enthält. Violett leuchtende Kisten lassen sich erst öffnen, nachdem alle Streitkräfte vor Ort das Zeitliche gesegnet haben. Sobald das erledigt ist, färbt sich das Licht gelb.



WAFEN WERFEN: Du kannst Nahkampfwaffen schleudern, indem du **R** hältst und dann loslässt. Geworfene Waffen fügen dem Ziel kritischen Schaden zu, das heißt, dies ist eine potenziell sehr wirkungsvolle Angriffsart. Bumerangs sind in dieser Hinsicht besonders bemerkenswert, da sie sich nach dem Wurf mit der soeben beschriebenen Methode mit **A** wieder auffangen lassen. Sofern der Bumerang unterwegs nicht gegen ein Hindernis prallt, kannst du damit also wiederholt erhöhten Fernkampfschaden anrichten.



WAFENWECHSEL: Du hast im Kampf Zugriff auf zwei verschiedene Waffenarten – mit **R** auf Waffen und Schilde und mit **ZR** auf Pfeil und Bogen. Ein Wechsel zwischen diesen beiden Varianten ist jederzeit möglich. Wenn du deine Ausrüstung ohne Umweg über das Menü auswechseln möchtest, hältst du **+** in die jeweilige Richtung (links für Schilde oder Pfeile, rechts für Nahkampfwaffen oder Bögen).



GEGNERENTWICKLUNG: Wenn du Gegner um Gegner besiegst, bleibt das nicht ohne Konsequenzen – auch wenn das nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist. Irgendwann tauchen weiter entwickelte Varianten des gleichen Monstertyps auf, die du anhand ihrer Farbe identifizieren kannst – mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad rot, blau, schwarz, weiß, silbern. Das bedeutet, durch Erfolge auf dem Schlachtfeld erarbeitest du dir zwar Belohnungen, sorgst aber im Gegenzug dafür, dass die Herausforderung im Laufe der Zeit steigt.

Bei jedem Vollmond kommt es zum sogenannten Blutmond-Phänomen, bei dem alle besiegten Feinde neu erscheinen. Das bedeutet, es wird dir nicht gelingen, die Welt dauerhaft von Gegnern zu befreien. Irgendwann kommen sie wieder ...

AUSRÜSTUNG & GEGENSTÄNDE

In *Breath of the Wild* existieren viele verschiedene Arten von Ressourcen. Die meisten sind dazu da, um Link auf die eine oder andere Weise zu stärken. Der Rest kann zumindest verkauft werden und damit für die Finanzierung wichtiger Anschaffungen sorgen.



WAFFEN, BÖGEN UND SCHILDE gibt es nicht in Läden zu kaufen. Link kann sein Waffenarsenal nur in der Wildnis erweitern, hauptsächlich, indem er sich bei besiegten Gegnern bedient. In vielen Stützpunkten liegt nützliche Ausrüstung aber auch in der Gegend herum. Wertvollere Objekte findest du in den Schatztruhen in Schreinen, Labyrinth oder Ruinen. Die Haltbarkeit aller Waffen, Bögen und Schilde ist begrenzt. Irgendwann sind sie durch wiederholten Einsatz so abgenutzt, dass ihr Symbol zur Warnung rot blinkt, bevor sie schließlich zerbrechen. Einige Objekte besitzen eine überdurchschnittliche Haltbarkeit. Dies verdeutlicht ein Symbol  neben ihrem Abbild. Es gibt auch noch andere besondere Eigenschaften wie zum Beispiel erhöhte Angriffskraft oder kritische Trefferrate. Wenn du eine Waffe aufnehmen willst, wird angezeigt, ob ihre Angriffskraft im Vergleich zu Links aktueller Waffe höher () , niedriger () , oder gleichwertig () ist. Ob sie Besonderheiten bietet, erfährst du allerdings erst nach dem Einsammeln.



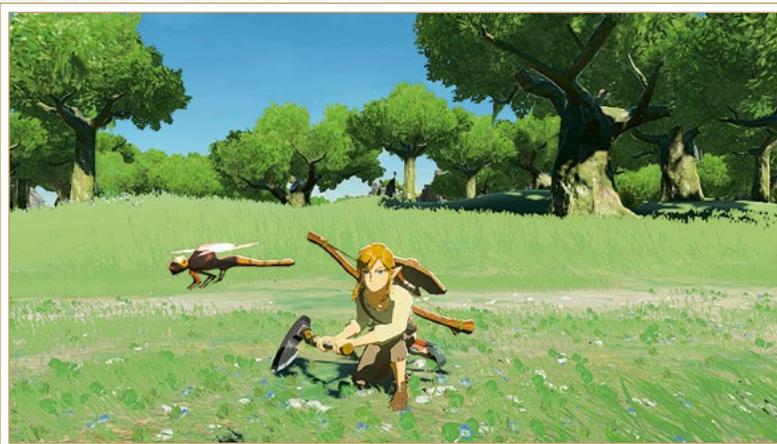
PFEILE können von besiegten Feinden zurückgelassen werden, besonders von Bogenschützen. Außerdem kannst du nach einem Kampf in der Umgebung jene benutzten Pfeile wieder einsammeln, die ihr Ziel verfehlt haben. Man findet sie auch in Schatzkisten und zum Kauf bei bestimmten Händlern sowie in Krämerläden. Pfeile sind auf verschiedene Art und Weise nützlich: Du kannst damit Wachposten heimlich ausschalten, Sprengstoff in die Luft jagen, Seile durchtrennen, Schalter aus der Ferne betätigen und natürlich Feinde aus sicherem Abstand bezwingen. Es bietet sich daher an, immer einen großen Vorrat an Pfeilen dabeizuhaben. Wenn sich die Gelegenheit bietet, welche zu kaufen, solltest du zuschlagen: Die wenigen Rubine, die Pfeile kosten, sind sie allemal wert. Pfeile mit Elementeigenschaft sind deutlich wertvoller als die Standardvariante, da sie im Kampf eine besondere Wirkung entfalten: Per Eispfeil eingefrorene Gegner kassieren höheren Schaden und Elektropfeile können die meisten Feinde lähmen. Zudem sind sie oftmals bei der Lösung von Rätseln von Nutzen oder bei der Interaktion mit der Umgebung: Mit Feuerpfeilen lassen sich Laternen entzünden, mit Bombenpfeilen fragile Felsen zertrümmern und so weiter.



RÜSTUNGSTEILE bestimmen, wie gut Link Schaden verkraftet. Dies wird durch den numerischen Abwehrwert verdeutlicht (). Je höher Links Gesamtwert ist, desto weniger Schaden verursacht jede einzelne Attacke der Gegner. Rüstungen erhältst du in erster Linie in den Rüstungsläden von Hyrule. Einige wertvolle Stücke findest du in den Schatzkisten bestimmter Schreine. Viele Kleidungsstücke bewirken neben dem reinen Verteidigungswert auch noch einen wertvollen Zusatzeffekt, so wie Widerstandskraft gegenüber einem bestimmten Element oder erhöhte Klettergeschwindigkeit.



FRÜCHTE, GEMÜSE UND BLUMEN gibt es in den verschiedensten Farben und Formen überall in der Wildnis. Wenn sie außerhalb Links unmittelbarer Reichweite hängen, ist Kreativität gefragt. Auch hier wird Experimentierfreude belohnt, da *Breath of the Wild* oft verschiedene Lösungsmöglichkeiten für Probleme bietet. Um einen Apfel an einem hohen Ast zu erreichen, kannst du zum Beispiel in den Baum klettern und dann mit einer Waffe gegen den Stamm schlagen, damit die Frucht hinunterfällt. Du könntest aber auch den Baum mit einer Axt fällen und dann erneut zuschlagen, um ein Holzbündel zu erhalten. Oder du schießt den Apfel mit einem Pfeil herunter und liest ihn dann vom Boden auf...



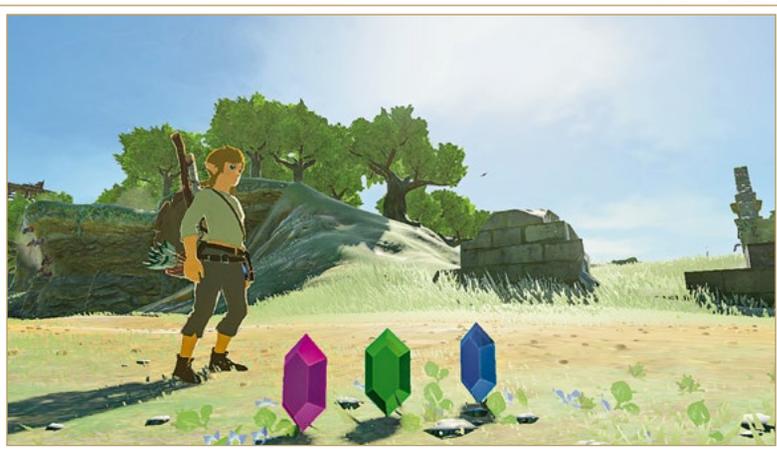
KLEINTIERE wie Insekten oder Eidechsen wirst du auf deinen Reisen immer wieder entdecken. Wenn du eins der Tierchen fangen möchtest, musst du ganz dicht ran, was am besten geräuschlos im Schleichgang geht (). Solange du diese Haltung einnimmst, bist du praktisch unsichtbar für Kleintiere. Sie beim Sprinten zu fangen ist allerdings auch eine Option. Angreifen musst du diese Wesen nicht: Drücke einfach (wie bei einer Pflanze) , um sie einzusammeln.



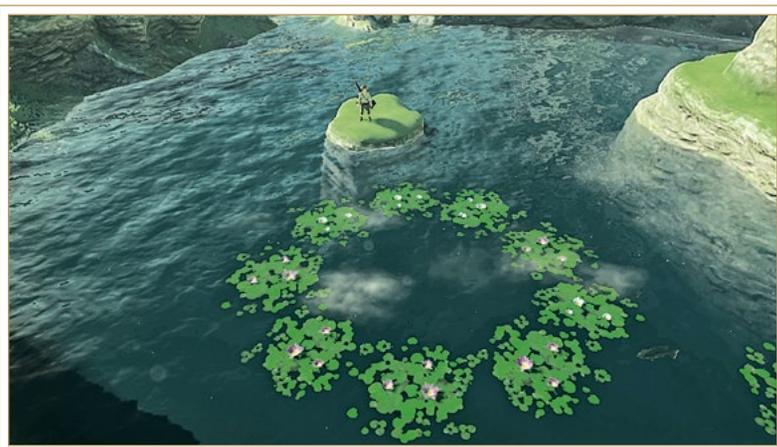
GROSSE TIERE musst du hingegen erlegen. In der Regel sind sie schwach und friedlich. Ein Pfeil genügt bei kleineren Tieren wie Füchsen und Vögeln; widerstandsfähigere Kreaturen erfordern allerdings etwas mehr Einsatz. Du kannst dich im Kriechgang von hinten an Tiere anschleichen. Erlegte Tiere hinterlassen Fleisch mit einem hohen Heilpotenzial, besonders wenn es gekocht wird.



FISCHE kannst du ebenfalls fangen, auch wenn die nicht leicht zu erwischen sind. Entweder nutzt du im Wasser das Vorschnellen, um sie zu schnappen, oder du schlägst zu, wenn einer in Reichweite ist. Eine Bombe ist keine besonders elegante, aber dafür wirkungsvolle Methode, um Fische einzusammeln. Genau wie Tierfleisch regenerieren auch Fische Links Herzen.



RUBINE sind das gängige Zahlungsmittel. Wenn du bei einem Händler etwas kaufen willst, benötigst du Rubine. Rubin-Fundstücke werden gelegentlich von bestimmten Gegnern hinterlassen, oder man findet sie in Schatzkisten. Die Farbe kennzeichnet den Wert: grün = 1, blau = 5, rot = 20, lila = 50, silbern = 100 und golden = 300 Rubine. Am ehesten kommst du jedoch zu Geld, indem du nicht benötigte Gegenstände an Händler verkaufst.



KROG-SAMEN sind besondere Gegenstände, die du jedes Mal erhältst, wenn du einen Krog findest. Diese Kreaturen sind überall in Hyrule versteckt, normalerweise an Orten, die deine Aufmerksamkeit erregen – zum Beispiel unter einem Felsen auf dem Gipfel eines Berges mit einer auffälligen Platzierung, die sofort ins Auge fällt. Wann immer du etwas Ungewöhnliches in der Umgebung entdeckst, zum Beispiel Steine, die in einer besonderen Formation angeordnet sind, oder Seerosen, die einen Kreis bilden, kannst du fast sicher sein, dass dort ein Krog wartet. Bei den beiden genannten Beispielen kannst du ihn hervorlocken, indem du die Formation um einen fehlenden Stein ergänzt, oder von einer Klippe mitten zwischen die Seerosen ins Wasser springst. Falls du die nötige Aktion erahnst und durchführst, gehört der Krog-Samen dir. Es gibt viele verschiedene Varianten dieser Rätsel. Wenn du dir die Zeit nimmst und sie löst, zahlt sich das aus, denn recht bald wirst du im Spielverlauf einem Charakter begegnen, der für Krog-Samen zusätzliche Ausrüstungsfelder in deinem Inventar freischaltet.



MONSTERZUTATEN sind typische Kochzutaten, die von besiegten Monstern hinterlassen werden. Für sich allein genommen sind sie von geringem Wert, aber kombiniert mit Eidechsen und Insekten können sie zur Herstellung von wirkungsvoller Medizin dienen.



FEEN sind seltene und kostbare Wesen. Man findet sie an besonderen Orten, am häufigsten in der Umgebung von Quellen der Großen Feen. Gelegentlich wird eine Fee auftauchen, wenn Link (zum Beispiel mit der aufgeladenen Attacke eines Einhandschwertes) hohes Gras schneidet. Fangen kannst du sie genau wie Insekten – wenn es dir gelingt, dich gebückt anzuschleichen oder du per Sprint schnell genug bist, um eine zu schnappen. Wenn die Fee erst einmal in deinem Inventar ist, wird sie automatisch fünf Herzen regenerieren, sobald Links Gesundheit komplett aufgebraucht ist. Diese Fähigkeit, Links Ableben zu verhindern, macht sie bei den anspruchsvolleren Aufgaben deines Abenteuers außerordentlich wertvoll. Aber sie können auch als Kochzutat verwendet werden.



EDELSTEINE, Schmucksteine und dergleichen (zum Beispiel Bernstein und Topas) sind Gegenstände mit einem hohen Wiederverkaufswert. Man bekommt sie, indem man Erzbrocken zerstört, die aus Felsen und Felswänden ragen. Das geht ganz einfach mit schweren Waffen wie einem Eisenhammer oder auch mit Bomben. Wenn du die wertvollen Steinchen bei jeder sich bietenden Gelegenheit einsammelst, wirst du niemals zu wenig Rubine auf der hohen Kante haben, wenn wichtige Einkäufe anstehen.



KOCHEN

Kochen spielt bei diesem Abenteuer eine wesentliche Rolle. Zubereitete Mahlzeiten besitzen nicht nur heilende Eigenschaften, sondern können auch noch eine ganze Reihe anderer positiver Effekte bewirken.



KOCHSTELLEN: Was du unbedingt zum Kochen benötigst, ist ein Topf. Man findet Töpfe an vielen Orten in Hyrule, besonders in Dörfern, Stützpunkten und Lagern in der Wildnis. Es ist nicht möglich, sie zu bewegen oder einzusammeln; sie können also nur vor Ort benutzt werden. Daher solltest du, wenn du an einer Kochstelle vorbeikommst, in der Tasche nachschauen, ob deine Vorräte an Mahlzeiten und Medizin noch für die Bewältigung der nächsten Aufgabe ausreichen. Ansonsten empfiehlt es sich, die Gelegenheit zu nutzen, um die Bestände aufzustocken – vorausgesetzt, du hast die benötigten Zutaten im Inventar (mehr zu diesem Thema auf Seite 296).



FEUER MACHEN: Um eine Kochstelle benutzen zu können, muss ein Feuer unter dem Topf brennen. Falls das nicht der Fall ist, gibt es mehrere Möglichkeiten, um Feuer zu machen. Du kannst neben dem Brennholz mit einer Waffe aus Metall gegen einen Feuerstein schlagen, Flammen von einer anderen Feuerquelle (etwa eine Laterne in der Nähe) mit einem hölzernen Objekt übertragen oder rotes Schleim-Gelee (ein Objekt, das von Monstern namens Feuer-Schleim erbeutet wird) fallen lassen und schlagen, um eine kleine Explosion zu erzeugen.



DER KOCHVORGANG: Wenn der Kochtopf bereitsteht, wählst du in der Tasche eine Zutat aus und nimmst sie mittels der entsprechenden Option in die Hand. Du kannst dann weitere Exemplare hinzufügen (A) oder andere Zutaten dazutun. Wenn du fertig bist, kehrst du mit B ins Spiel zurück und drückst dann A, um die Zutaten in den Topf zu werfen. Nach einer kurzen Animationssequenz (die sich mit X abbrechen lässt) kannst du das Ergebnis in Empfang nehmen.



KOMBINATIONEN: Es gibt viele verschiedene Kombinationen von Zutaten, die zu Dutzenden von Mahlzeiten und Medizin-Variationen führen, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften haben. Oft ist es eine heilende Kraft, aber es gibt auch andere Spezialeffekte, zum Beispiel eine vorübergehende Erhöhung der Ausdauer, der Abwehrkraft oder Schutz vor extremen Temperaturen. Eine umfassende Übersicht zu diesem Thema findest du in unserem Inventar-Kapitel auf Seite 296. Beachte, dass du kein konkretes „Rezept“ benötigst – Zutaten können nach Lust und Laune kombiniert werden. Das Ergebnis willkürlicher Kombinationen ist natürlich nicht immer sinnvoll, aber die Beschreibungen der Zutaten im Spiel enthalten häufig nützliche Vorschläge und Hinweise.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Im Laufe des Abenteuers entwickelt sich Link weiter, er wird stärker und widerstandsfähiger. Wenn du diese Entwicklung bewusst steuerst, kannst du dem allmählichen Anstieg des Schwierigkeitsgrades immer einen Schritt voraus sein.



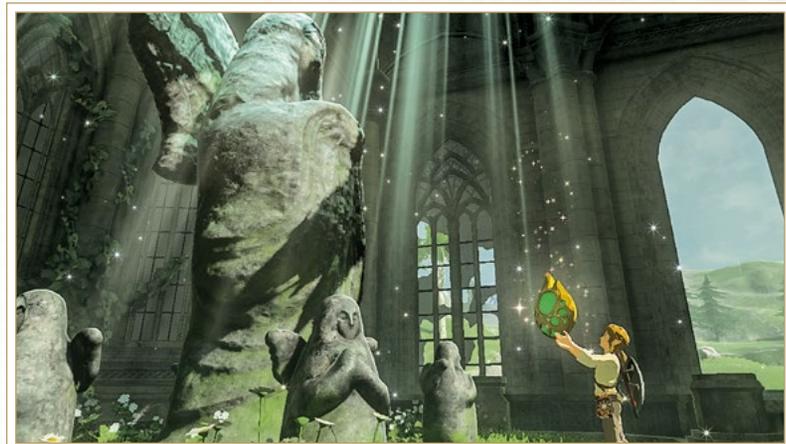
AUSRÜSTUNG: Eine Optimierung der Ausrüstung ist das offensichtlichste Mittel, um Links Leistungsfähigkeit zu verbessern. Wenn du im Laufe der Zeit bis in die entlegensten Winkel von Hyrule vordringst, wirst du allerlei wertvolle Ausrüstung wie mächtige Waffen, Elementpfeile und besonders robuste Rüstungen finden.



AUFWERTUNG DER RÜSTUNG: An Quellen der Großen Feen, die an einigen Orten in Hyrule versteckt sind, kannst du (nach Entrichtung einer Gebühr) Rüstungsteile aufwerten lassen. Dabei werden im Austausch gegen Materialien ihre Werte gesteigert und Links Abwehrwerte verbessern sich deutlich.



HERZCONTAINER: Jeder eingesammelte Herzcontainer erweitert Links Gesundheitsanzeige um ein Herz. Es gibt sie beim Abschluss von Dungeons oder in Ortschaften an den Statuen der Göttin im Austausch für vier Zeichen der Bewährung.



AUSDAUERCONTAINER: Im Austausch für vier Zeichen kannst du an den Statuen der Göttin in Ortschaften auch eine Erweiterung der Ausdaueranzeige erhalten. Jeder Container fügt einen Abschnitt hinzu, der ein Fünftel eines vollen Kreises ausmacht. So erhältst du im Laufe der Zeit eine Ausdaueranzeige, die aus mehreren Kreisen besteht. Das ist sehr nützlich, da Link dann höher klettern, länger gleiten und weiter schwimmen kann.



AUSRÜSTUNGSFELDER: Wenn du einen versteckten Krog findest, erhält Link zur Belohnung einen Krog-Samen. Davon solltest du so viele wie möglich ergattern, denn bei einem Charakter namens Maronus kannst du damit die Kapazität von Links Inventar erweitern. Zusätzlicher Platz für Waffen, Bögen und Schilde ist eine nützliche Aufwertung, weil Link dann im Kampf mehr taktische Möglichkeiten zur Verfügung stehen, zum Beispiel in Form unterschiedlicher Elementwaffen.



GEGNERENTWICKLUNG: Ähnlich wie Link werden auch seine Feinde im Verlauf des Spiels stärker. Während in den entlegensten Winkeln von Hyrule ohnehin gefährlichere Monster hausen, entwickeln sich auch die gewöhnlichen Gegner im Laufe der Zeit weiter. Den Zeitpunkt, an dem das passiert, kannst du jedoch hinauszögern, indem du unnötige Auseinandersetzungen vermeidest. Hochstufige Gegnervarianten (zu erkennen an den unterschiedlichen Farben) tauchen erst auf, nachdem du viele Vertreter der entsprechenden Spezies ausgelöscht hast.

SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

STEUERUNG

BILDSCHIRM-
ANZEIGEN

ERKUNDUNG

SEHENS-
WÜRDIGKEITEN

KARTEN &
ZIELPUNKTE

PFERDE

KAMPF

AUSRÜSTUNG

KOCHEN

CHARAKTER-
ENTWICKLUNG

WETTER &
ELEMENTE

MODULE

RÄTSEL

WETTER UND ELEMENTE

Das Wetter kann in *Breath of the Wild* unmittelbare Auswirkungen auf dein Abenteuer haben. Es ist durchaus möglich, dass sich Regen und Wind, Temperaturen, Feuer und Blitz auf Kämpfe und auch auf Rätsel auswirken. Daher werfen wir im folgenden Abschnitt einen Blick auf die grundlegenden „Naturgesetze“ der Spielwelt, damit du weißt, was unter den jeweiligen Witterungsbedingungen möglich ist und was nicht.



REGEN: Abgesehen von der etwas eingeschränkten Sicht hat Niederschlag vor allem eine störende Auswirkung – er sorgt dafür, dass Felsen und Felswände nass und rutschig sind und Link daher beim Klettern behindert wird. Wenn du nicht allzu hoch hinaus willst, kannst du es manchmal noch schaffen, indem du das letzte Stück nach oben springst. Grundsätzlich macht Link aber beim Klettern bei Nässe keine gute Figur. Dann musst du dir einen anderen Weg nach oben suchen oder darauf warten, dass der Schauer vorbeizieht.



GEWITTER: Bei Gewitter besteht neben den Kletterproblemen auch die Gefahr, dass Blitze in der Nähe einschlagen oder Link sogar treffen. Achte auf Zeichen, die dieses unangenehme Ereignis ankündigen, wie Funken, die immer häufiger auf Links Körper erscheinen. Um die Gefahr des Blitzeinschlages zu verringern, solltest du alle metallischen Gegenstände aus der aktuellen Auswahl entfernen. Wenn du befürchtest, dass Link gleich der Schlag trifft, solltest du Schutz suchen, etwa eine Höhle oder einen Felsüberhang.



KÄLTE: An verschiedenen Orten in Hyrule herrschen tiefe Temperaturen, wie die Temperaturanzeige im Bild verdeutlicht. Das gilt nicht nur für schneebedeckte Gebiete und die höchsten Berggipfel, sondern auch die Nächte in der Gerudo-Wüste sind bitterkalt. Kälte lässt Link zittern, und wenn du ihn nicht schützt, wird er schon bald Herzen verlieren. Verhindern kannst du das, indem du Rüstungsteile mit Kälte-Resistenz (❄️) anlegst oder Mahlzeiten, ebenso Medizin, mit derselben Wirkung konsumierst. Kälte-Resistenz wirkt kumulierend; das bedeutet, zwei Rüstungsteile mit diesem Effekt gewähren einen Kälteschutz der Stufe 2 (❄️❄️), der notwendig ist, um besonders eisiger Kälte zu widerstehen.



HITZE: Es gibt in Hyrule auch Regionen mit Temperaturen, die so hoch sind, dass Link sie nicht ohne Weiteres verkraften kann. Wie die Kälte lässt sich auch die Hitze mit passenden Rüstungsteilen, Mahlzeiten oder Medizin ausgleichen. Allerdings gibt es hier zwei verschiedene Varianten, abhängig von der Hitzequelle (Sonne oder Lava). Du benötigst Hitze-Resistenz (🔥) tagsüber in der Wüste und Brandschutz (🔥) in der Nähe des Vulkans. In großer Hitze verliert Link Herzen; die Flammen des Vulkans sind ungleich gefährlicher. Bei ihnen schmilzt Links Gesundheit im Nullkommanichts dahin.



FEUER: Feuer ist höchstwahrscheinlich das erste Element, mit dem Link in Berührung kommt. Man findet es in Lagern, Kochstellen und Laternen. Damit lassen sich Waffen aus Holz und Pfeile in Brand setzen. Das mag nützlich sein, um bei Gegnern zusätzlichen Schaden zu verursachen oder um Rätsel zu lösen. Allerdings wird der betroffene Gegenstand irgendwann verbrennen. Du kannst mit Feuer trockenes Gras, Blätter, Ranken oder Sträucher entzünden, Aufwinde erzeugen, explosive Fässer in die Luft jagen, Eisblöcke schmelzen, hölzerne Plattformen unter unerreichbaren Schatzkisten verbrennen und vieles mehr.



GEFRORENE ZUTATEN: Wenn du bestimmte Essenszutaten wie zum Beispiel Fleischstücke in den Schnee wirfst, werden diese nach ein paar Sekunden gefrieren. Gefrorenes Essen hat eine interessante Wirkung: Es gewährt Hitze-Resistenz, was Links Leben in der Gerudo-Wüste erleichtert, solange er noch keine Rüstungsteile hat, die für permanenten Schutz vor hohen Temperaturen sorgen.



ELEKTRIZITÄT: Mit Elektrizität kann man Gegnern einen Schock versetzen, was besonders bei den uralten Wächtern nützlich ist, denen man für gewöhnlich in Schreinen und Dungeons begegnet. Es lassen sich aber auch gleich ganze Wasserflächen unter Strom setzen. Jedes Wesen, das dann mit dem Wasser in Berührung kommt, wird kurzzeitig betäubt. Allerdings kann nicht nur Link diese Tatsache ausnutzen – auch bestimmte Gegner sind dazu in der Lage. Wenn Link von einer elektrischen Attacke getroffen wird oder einen Feind berührt, über dessen Körper Funken zucken, wird er geschockt und lässt seine aktuelle Waffe und seinen Schild fallen.



WINDBÖEN UND AUFWINDE: In Hyrule weht oft ein starker Wind. Wenn du dünne weiße Ströme über den Bildschirm ziehen siehst, dann ist der Wind heftig genug, um runde Gegenstände (so wie Bomben) rollen zu lassen. Es gibt Situationen, in denen du das zu deinem Vorteil nutzen kannst, zum Beispiel, um bestimmte Rätsel zu lösen. Der Wind beeinflusst Link auch beim Gleitflug. Mit Rückenwind kann er erstaunlich weite Strecken zurücklegen. Wenn Link sein Parasegel in einem nach oben gerichteten Aufwind öffnet, steigt er hoch in die Luft auf. Übrigens, wenn du jemals einen Krog-Fächer findest, solltest du ihn in Ehren halten. Immer wenn du mit dieser Waffe „angreifst“, erzeugst du einen kleinen, aber heftigen Windstoß. Dies kannst du ausnutzen, um ein mit einem Segel ausgestattetes Floß in die gewünschte Richtung zu lenken.



BEHELFSBRÜCKEN: Wenn ein Baum am Rande einer Schlucht oder eines Flusses wächst, ist es unter Umständen möglich, ihn zu fällen, damit er den Wasserlauf oder Abgrund überbrückt. Achte darauf, dass Link entsprechend ausgerichtet ist, wenn du mit einer Axt (oder einer geeigneten Zweihandwaffe) zuhast. Baumstämme können auch als schwimmende Plattformen dienen, um zum Beispiel einen Fluss mit eiskaltem Wasser zu überqueren, das schädlich für Links Gesundheit wäre.



ELEMENTPFEILE: Deine ersten Elementpfeile findest du schon relativ frühzeitig im Spielverlauf. Sie funktionieren genau wie normale Pfeile, bieten aber auch die Vorteile des entsprechenden Elements. Feuerpfeile setzen das Ziel in Brand, Eispfeile frieren es ein (und machen es damit unschädlich, sodass es reif für eine tödliche Attacke ist). Elektropfeile versetzen Gegnern einen Schock oder aktivieren bestimmte Mechanismen.



ELEMENTWAFEN: Waffen mit einer Elementeigenschaft sind sehr kostbar, da sie zur Lösung von Rätseln beitragen können und Extraschaden bei Feinden verursachen, besonders bei solchen, die eine Affinität zum gegensätzlichen Element besitzen. Wenn du zum Beispiel eine Eiskreatur mit einem Feuerschwert schlägst, wird sie oft sofort dahingerafft. Die meisten Elementwaffen müssen sich nach jedem Hieb regenerieren. Dieser Vorgang dauert nicht länger als ein paar Sekunden und ist im Bild deutlich zu erkennen: Sobald die Klinge wieder in der charakteristischen Farbe ihres Elements schimmert, ist sie zum erneuten Einsatz bereit.



SCHLEIME: Wenn du einen Schleim-Gegner besiegst, hinterlässt er ein Gelee, das das natürliche Element der Kreatur besitzt und den du einsammeln kannst. Wenn du den Gelee fallen lässt und dagegenschlägst, entsteht eine kleine Elementexplosion. Rotes Schleim-Gelee kann zum Beispiel ein Feuer unter einem Kochtopf entzünden. Wenn du „neutralen“ blauen Schleim-Gelee in einer prägenden Umgebung fallen lässt, wie zum Beispiel in Schnee, verwandelt er sich in die entsprechende Variante (in diesem Fall in eiselementaren, weißen Gelee).

MODULE

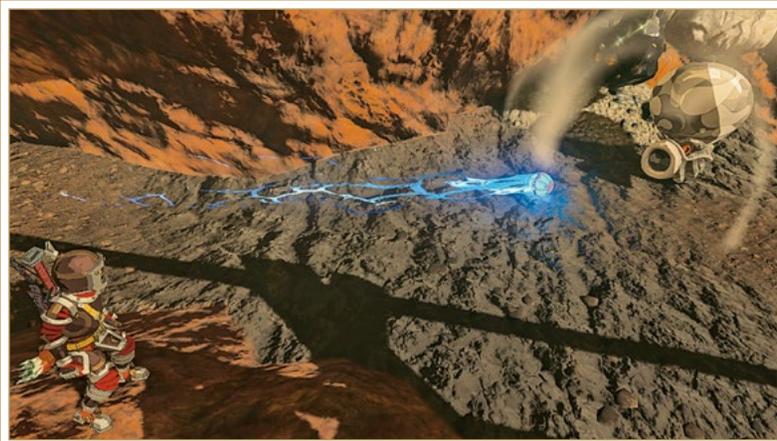
Module sind besondere Kommandos und Funktionen, die du in der Anfangsphase des Spiels erhältst. Du kannst die Liste der verfügbaren Module aufrufen, indem du **+** hältst und dann mit **⊙** eine Auswahl triffst. Wenn du ein Modul einsetzen möchtest, drückst du **L**. Nun kannst du mit **⊙** zielen und es mit **A** aktivieren. Drücke **L** erneut, um den Moduleinsatz abzubrechen und zur normalen Steuerung von Link zurückzukehren.

Module spielen eine zentrale Rolle bei der Lösung von Rätseln, aber es gibt auch unzählige andere Anwendungsmöglichkeiten, zum Beispiel ungewöhnliche Methoden bei der Bekämpfung von Feinden. Wenn du in einem Schrein, einem Dungeon oder einer anderen Situation feststeckst, liefert eines der verfügbaren Module möglicherweise die gesuchte Antwort.

BOMBENMODUL



BEI RÄTSELN: Bombenmodule gibt es in zwei Formen, als Kugel und als Würfel. Runde Bomben können Abhänge hinunterrollen und von Windböen vorangetrieben werden, während die würfelförmige Variante normalerweise an Ort und Stelle liegen bleibt. Es kann eine Bombe von jeder Art gleichzeitig aktiv sein, sodass sich zwei aufeinanderfolgende Explosionen erzeugen lassen. Die Hauptfunktion der Bombenmodule besteht darin, brüchige Objekte aus dem Weg zu räumen. In der Regel erkennst du zerstörbare Objekte an ihrer grauen, steinartigen Färbung und an vielsagenden Rissen. Wenn Link eine Bombe über seinen Kopf hält, kannst du diese mit **A** zu seinen Füßen platzieren oder sie mit **R** ein paar Meter weit werfen. (Drücke **B**, falls du kalte Füße bekommst und die Bombe lieber wieder wegstecken möchtest.) Anschließend lässt sich die Bombe mit **L** sprengen. Achte aber darauf, dass Link nicht selbst von der Explosion erwischt wird! Nach der Explosion wird ein Timer eingeblendet – in der Zeit kannst du kein neues Exemplar dieser Bombe einsetzen.



IM KAMPF: Die Sprengkraft reicht aus, um schwächere Gegner in der Anfangsphase des Spiels zu besiegen. Bomben wirken auch Wunder bei Feinden, die vor eine Attacke Luft ansaugen, so wie Oktoroks. Warte, bis das Monster den Sprengstoff verschluckt hat. Anschließend kannst du mit der Explosion enormen Schaden anrichten.



IM GELÄNDE: Viele Höhlen und auch einige Schreine sind durch brüchige Felsen versperrt. Nutze Bomben, um dir in solchen Situationen den Weg freizusprennen. Du kannst auch Objekte wie Holzkisten (die oft Zutaten enthalten) oder Erzbrocken zersprengen, die aus Felswänden ragen (und häufig wertvolle Edelsteine enthalten). Bomben bieten sogar eine unkonventionelle Möglichkeit, um flinke Fische zu „fangen“.

MAGNETMODUL



BEI RÄTSELN: Das Magnetmodul versetzt Link in die Lage, Objekte aus Metall anzuheben und zu bewegen (**⊙** sorgt für die grundsätzliche Bewegung und **+** verändert die Entfernung). Wenn du eine auffällige Stahlplatte oder einen großen Metallwürfel bemerkst, ist oftmals der Einsatz des Magnetmoduls gefragt. Entsprechende Objekte sind bei aktiviertem Magnetmodul deutlich pink hervorgehoben. Falls das Objekt innerhalb der Reichweite ist, färbt es sich beim Anvisieren gelb. Magnetische Objekte können neue Wege freilegen, als Trittschritte dienen oder benutzt werden, um Abgründe zu überbrücken oder Windströme zu stoppen.



IM KAMPF: Im Kampf eröffnet das Magnetmodul ebenfalls kreative Einsatzmöglichkeiten, zum Beispiel, um Objekte aus Metall auf Gegner fallen zu lassen. Du kannst auch Monster mit seiner Kraft zurück- oder in Abgründe stoßen. Es gibt außerdem Bosskämpfe, bei denen du Objekte greifen musst, um Link zu schützen oder um den Widersacher zu verletzen.



IM GELÄNDE: Gelegentlich wirst du in der Landschaft Platten oder Würfel aus Metall finden, normalerweise in praktischen Positionen (zum Beispiel neben einem Fluss, sodass du damit eine Behelfsbrücke bauen kannst). Solltest du eine Schatztruhe aus Metall entdecken, die teilweise im Boden feststeckt, kannst du das Magnetmodul nutzen, um sie anzuheben.

STASISMODUL



BEI RÄTSELN: Das Stasismodul hat die Macht, die Zeit für ein Objekt vorübergehend anzuhalten. Das ist zum Beispiel nützlich, um eine bewegliche Plattform zu fixieren, damit Link sie überqueren kann. Ein interessanter Nebeneffekt der Stasis ist, dass das betroffene Objekt im bewegungsunfähigen Zustand Energie speichert, die dann am Ende des Zustands auf einen Schlag freigesetzt wird. In der Praxis bedeutet das: Wenn du mit dem Eisenhammer mehrfach gegen einen fixierten Felsbrocken schlägst, erscheint ein Pfeil, der die Richtung angibt, in die der Felsen geschleudert wird, sobald der Stasiseffekt endet. Farbe und Länge des Pfeils verdeutlichen, wie weit er fliegen wird. Dieser Vorgang ist häufiger vonnöten, um schwere Objekte aus dem Weg zu schaffen oder zu einer Apparatur zu befördern. Nach dem Einsatz steht das Stasismodul kurzzeitig nicht zur Verfügung. Du kannst diese Abklingzeit verkürzen, indem du die Stasis vorzeitig beendest. Drücke dazu **A**, während Link das betroffene Objekt anschaut.



IM KAMPF: Es ist zwar nicht ganz einfach zu bewerkstelligen, aber manchmal kannst du ein sehr schweres Objekt durch den Einsatz des Stasismoduls in die Richtung von Feinden schleudern, was für diese fatal ist. Eine praktikablere Anwendungsmöglichkeit bietet sich, nachdem du das Modul zum „Stasismodul +“ aufgewertet hast. Denn dann bist du in der Lage, deine Gegenspieler direkt zu beeinflussen und bewegungsunfähig zu machen, sodass sie Links Angriffen schutzlos ausgeliefert sind.

FOTOMODUL



VERBESSERTE MODULE

Nach ein paar Spielstunden wirst du dein erstes Institut aufsuchen, wo du nach bestimmten Schritten die Möglichkeit erhältst, ein Modul aufzuwerten. Dabei wird der eigentliche Effekt verstärkt (beim „Bombenmodul +“ ist zum Beispiel der Wirkungsbereich und die Sprengkraft der Bombe größer).

CRYOMODUL



BEI RÄTSELN: Mit dem Cryomodul hast du die Möglichkeit, auf einer Wasserfläche Eisblöcke entstehen zu lassen, die als Trittsteine dienen und an denen Link hochklettern kann. Es ist sogar möglich, Eisblöcke an Wasserfällen zu erzeugen und auf diese Weise Stufen zu bilden. Bis zu drei Blöcke können gleichzeitig existieren. Sobald du einen vierten erzeugst, verschwindet der erste. Ein Block lässt sich auch gezielt auflösen, indem du **A** drückst, während Link ihn anschaut. Beachte, dass sich genauso unter einem Objekt oder Wesen im Wasser ein Eisblock erzeugen lässt, um es anzuheben. Das funktioniert ebenfalls bei Link selbst. In bestimmten Situationen kannst du mithilfe dieser Funktion Fallgitter anheben.



IM GELÄNDE: Auf Flüssen oder Seen kannst du Eisblöcke entstehen lassen, um mit ihrer Hilfe die andere Seite zu erreichen. Falls Schwimmen nicht infrage kommt (weil das Wasser zu kalt oder die Strömung zu stark ist), vermag Link sein Ziel wahrscheinlich mithilfe des Cryomoduls zu erreichen.

SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

SPIELVERLAUF

STEUERUNG

BILDSCHIRM-ANZEIGEN

ERKUNDUNG

SEHENS-WÜRDIGKEITEN

KARTEN & ZIELPUNKTE

PFERDE

KAMPF

AUSRÜSTUNG

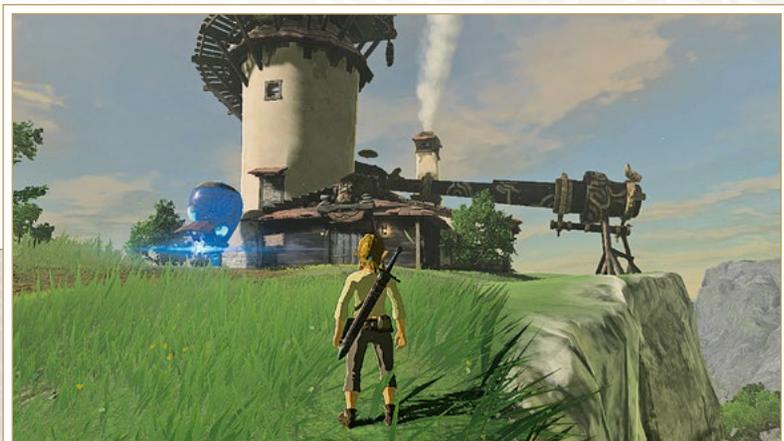
KOCHEN

CHARAKTER-ENTWICKLUNG

WETTER & ELEMENTE

MODULE

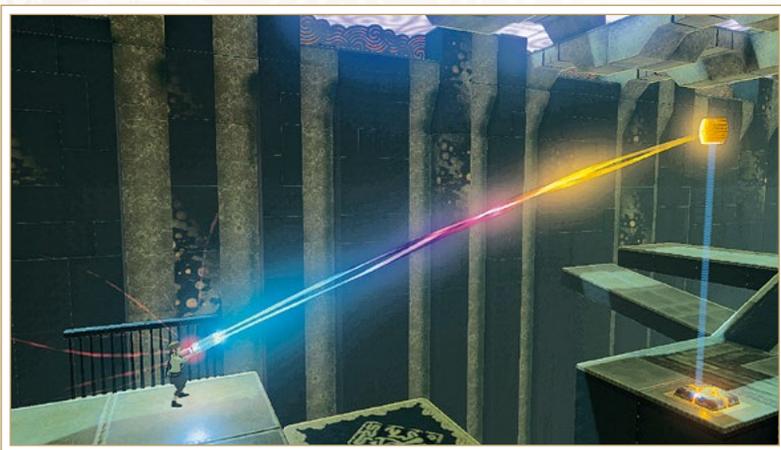
RÄTSEL



RÄTSEL

Zahllose verschiedenartige Rätsel erwarten dich in *Breath of the Wild*. Nicht nur in Schreinen und Dungeons – auch die Natur selbst wird deine Beobachtungsgabe, deinen Logiksinn und dein dreidimensionales Denken auf die Probe stellen.

Für viele Rätsel gibt es unterschiedliche Lösungen. Abhängig von den Link zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln und deinem Denkansatz wirst du möglicherweise ganz andere Problemlösungen finden als ein Freund oder eine Freundin, und vielleicht sogar als dieses Buch. Wenn du dir an einer besonders harten Nuss die Zähne ausbeißt, solltest du dich fragen: Welche Module oder Ausrüstungsgegenstände könnten in dieser Situation eine Wirkung zeigen? Was siehst du in der Umgebung, das dir helfen könnte? Gibt es Objekte mit bestimmten Elementeigenschaften in der Nähe? Wenn du dir diese und ähnliche gelagerte Fragen stellst, wirst du früher oder später auf die richtige Antwort stoßen. Die Rätsel in *Breath of the Wild* sind sorgfältig durchdacht und ausbalanciert, was bedeutet, Beharrlichkeit wird meist zu einem „Aha!“-Moment führen.



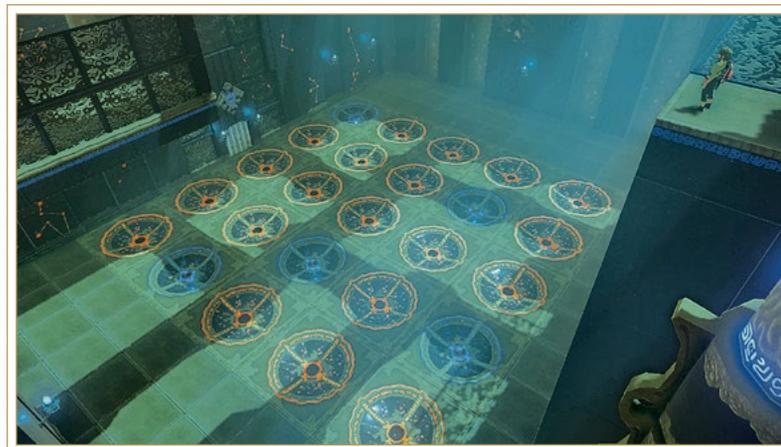
MODULBASIERTE RÄTSEL: Viele Rätsel, besonders die in Schreinen, erfordern den Einsatz von Modulen. Wenn du mal nicht mehr weiterweißt, forsche in der Umgebung mit aktivem Magnet- oder Stasismodul nach hervorgehobenen Objekten oder suche nach Wasser für das Cryomodul. Nicht selten wird der richtige Ansatz für des Rätsels Lösung dabei sein.



PHYSISCHE RÄTSEL: Viele Rätsel basieren auf physikalischen Grundsätzen. Häufig spielt die Schwerkraft auf irgendeine Weise eine Rolle. Ob das nun bedeutet, dass du Felsbrocken Rampen hinunterrollen lässt, Geräte beschwerst, die als Waage funktionieren, oder Bodenschalter mit schweren Objekten aktivierst – durch logisches Denken lassen sich diese Rätsel normalerweise knacken.



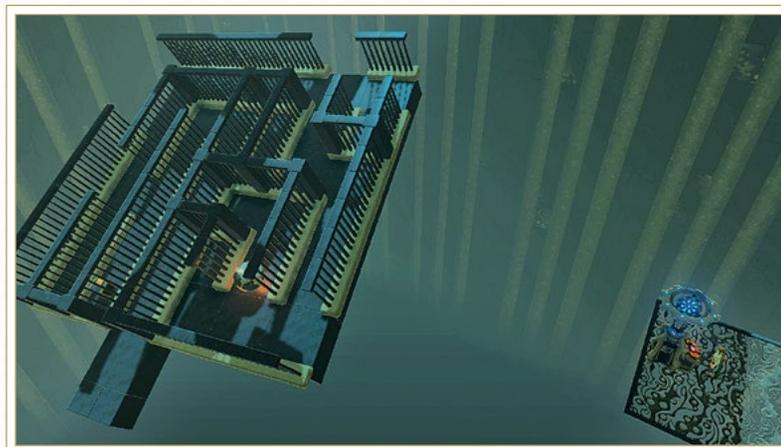
TIMING-RÄTSEL: Einige Prüfungen erfordern präzises Timing. In solchen Situationen musst du eine Kette von Ereignissen in Gang setzen (indem du zum Beispiel eine Kugel ins Rollen bringst) und schnell nach einer bestimmten Position suchen (so wie eine bewegliche Plattform, die aktiviert wird, sobald die Kugel ihr Ziel erreicht).



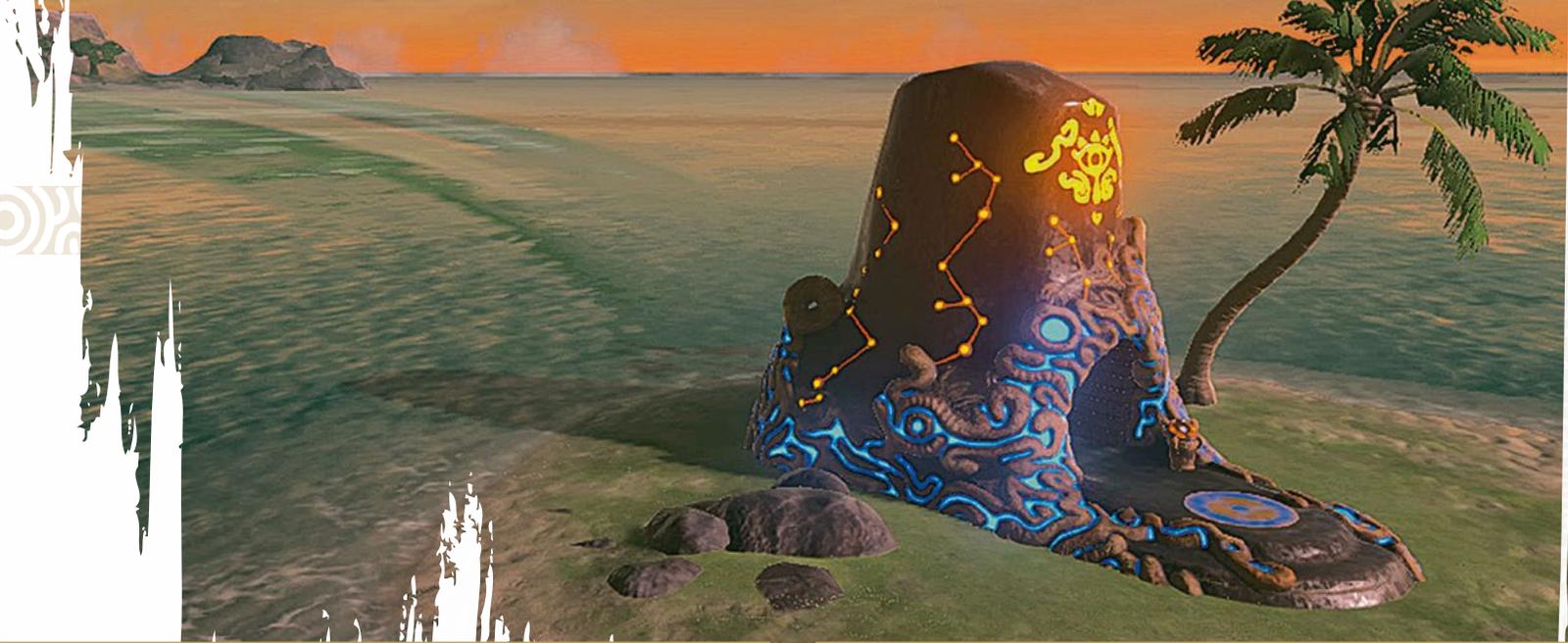
BEOBACHTUNGSGABE: Verschiedene Rätsel fordern deine Fähigkeit, die Umgebung ganz genau zu beobachten und bestimmte Auffälligkeiten zu bemerken, zum Beispiel indem du ein Muster erkennst, das an einer anderen Stelle repliziert werden soll.



ELEMENTBASIERTE RÄTSEL: Auch dein natürliches Verständnis der Elemente ist manchmal gefragt, wenn es darum geht, bestimmte Rätsel zu knacken. Überlege immer, wie Objekte in Links Umgebung durch Elemente beeinflusst werden könnten. Ist etwas brennbar? Würde ein Windstoß irgendwelche Auswirkungen haben?



BEWEGUNGSKONTROLLE: Bei einer Handvoll Schreine wird die Gyroskop-Funktion deines Controllers für Geschicklichkeitsprüfungen verwendet. Beginne in diesen Fällen in einer neutralen Position und verändere die Haltung des Controllers sehr vorsichtig. Mit ein wenig Übung wird dir die Bewegungssteuerung leicht von der Hand gehen.



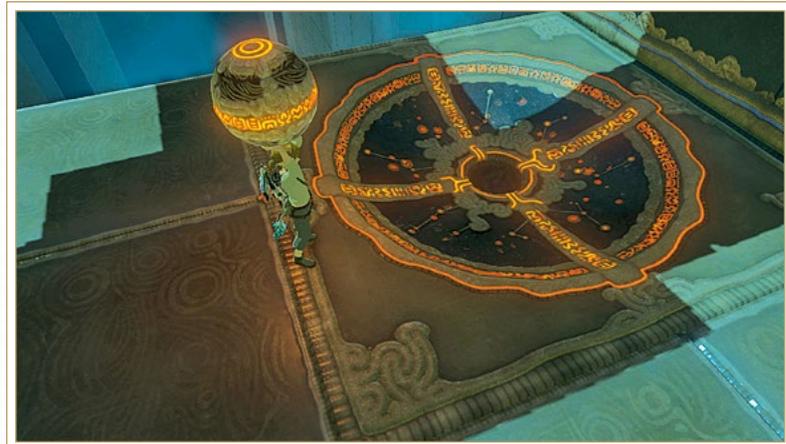
KOMBINATIONSGABE: Verschiedene Personen in Hyrule haben Nebenaufgaben mit relativ ungenauen Zielvorgaben. Du wirst diese Aufgaben nur meistern können, wenn du ganz genau auf die Hinweise achtest, die der Auftraggeber gibt. Die Deutung dieser Hinweise wird dir leichter fallen, nachdem du Fortschritte im Spiel gemacht hast und mit den verschiedenen Orten und Sehenswürdigkeiten von Hyrule vertraut bist.



LABYRINTHE: In den Tiefen von Hyrule erwarten dich auch einige Labyrinth. Dies sind im Grunde nichts anderes als dreidimensionale Rätsel, bei denen deine räumliche Auffassungsgabe auf die Probe gestellt wird. Doch selbst wenn du nicht immer gleich den richtigen Weg findest, ist das kein großes Problem, denn in den Gängen warten zahlreiche Schatztruhen und wertvolle Belohnungen.



UMGEBUNGSRÄTSEL: Viele Gebiete in Hyrule stellen selbst regelrechte Rätsel dar. In der Anfangsphase des Spiels kann zum Beispiel die Überquerung eines Flusses unmöglich erscheinen – bis du erkennst, dass Link die Möglichkeit hat, einen Baum am Ufer zu fällen, der eine Behelfsbrücke bildet, sobald ihn die Strömung flussabwärts getragen hat ...



KUGELRÄTSEL: Bei vielen praktischen Rätseln besteht das Ziel darin, eine Kugel wie hier im Bild gezeigt in eine Zielmulde zu befördern. Häufig musst du dabei bestimmte Hilfsmittel in der Umgebung verwenden, zum Beispiel ein Katapult, das die Kugel über einen Abgrund befördert. Gelegentlich gibt es auch in der Landschaft derartige Kugelrätsel, die etwa dafür sorgen, dass ein verborgener, geheimer Schrein auftaucht.



KRISTALLSCHALTER: Dies sind Schalter, die etwas in der Umgebung verändern, wenn du dagegen schlägst: Eine Tür wird sich öffnen oder schließen, eine Plattform wird sich um jeweils 90 Grad drehen oder Ähnliches. Immer wenn du einen Kristall schlägst, ändert sich die Farbe von blau zu orange und umgekehrt. Du kannst mit einer Waffe dagegen schlagen, aber auch Pfeile oder Bomben verwenden, um Kristallschalter aus der Ferne zu bedienen.



KATAPULTE: Dies sind Plattformen, die Link (oder andere Objekte) in eine bestimmte Richtung schleudern. Bei Rätseln mit diesen Mechanismen musst du Link oft genau im richtigen Moment hochschleudern oder verschiedene Funktionen kombinieren (zum Beispiel einen Kristallschalter betätigen, der ein Katapult aktiviert, das eine Bombe an eine anderweitig unzugängliche Stelle schleudert, deren Explosion dann einen brüchigen Block zertrümmert ...).