

# ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

## ÜBERSICHT DER ÄNDERUNGEN GEGENÜBER DEM ORIGINAL

[WWW.ZELDAEUROPE.DE](http://WWW.ZELDAEUROPE.DE)

LETZTES UPDATE: 18.10.2017

### Allgemeines

**The Legend of Zelda: Twilight Princess HD**, die Remastered-Version des erfolgreichen Zelda-Titels für den *Nintendo GameCube* / die *Nintendo Wii* aus dem Jahr 2006, wurde in USA und in Europa am 4.03.2016 (Japan 10.03.2016) für die *Nintendo Wii U* veröffentlicht. Entwicklerteams bildeten *Tantalus Media* und *Nintendos Entwicklungsabteilung EAD*.

Die Remastered-Version erschien zum Lauch in **zweifacher Ausführung**: Neben der **Standard-Wii-U-Version** kommt die **Limited Edition** als Paket mit *Wolf-Link-amiibo* und dem zugehörigen Soundtrack auf CD (*Anmerkung: Nur Europa und Japan, in USA war die CD ein Vorbesteller-Bonus bei Game Stop Verkäufern. In Japan gab es zusätzlich noch ein Set von 20 Postkarten*).

### Änderungen zum Original

Spielprinzip und Handlung gleichen im Wesentlichen dem Original; der Fokus der Überarbeitung lag laut Eiji Aonuma (Produzent der Zelda-Serie) einerseits auf einer überarbeiteten Grafik in höherer Auflösung und andererseits auf einigen Anpassungen bzw. Optimierungen der Steuerung und Animationen.

Folgende Änderungen gibt es in der Neuauflage:

- **Anpassung der Steuerung auf das *Wii U Gamepad***; Anpassung bzw. Implementierung der Bewegungssteuerung durch den Controller (u.a. Items können leichter mit dem Touchpad verwaltet werden; Tier-/Menschen-Gestalt Wechsel via Berührung durch den Touchscreen - hierbei muss Link nicht länger ein jedes Mal mit Midna sprechen, wenn er sich verwandeln möchte; die Karte und Ausrüstungsbildschirm kann separat auf Gamepad angezeigt werden; Ausrüstung von Gegenständen ohne Zwischenpause / Wechsel ins Inventar)
- **Neuer Spiel-Inhalt: 50 Stempel** – Stempel können für Nintendos soziales Netzwerk *Miiverse* genutzt werden; sie enthalten das hylianische Alphabet, sowie paar Charaktere (u.a. Link, Zelda, Midna) mit verschiedenen Gefühlsausdrücken und paar Items; die 50 Stempel können während des Spiels in freier Umgebung bzw. in Dungeons gefunden werden; sie ersetzen zum Teil Schatzkisten mit Rubinen aus dem Vorgänger
- **Neuer Spiel-Inhalt: Helden-Modus** - Link erhält doppelten Schaden von Gegnern; Herzen / Items zum Auffüllen lassen sich nicht zufällig finden; eine gespiegelte Welt (*Anmerkung: Im normalen Spiel ist Link Linkshändler wie in der GameCube-Version und die Welt entspricht gleichfalls der GameCube-Version, im Helden-Modus ist Link Rechtshändler und die Welt entspricht der Wii-Version*); der Helden-Modus lässt sich zu Beginn des Spiels starten; anders als in *Zelda: The Wind Waker HD* kann der Modus zum Normalen Spiel nicht gewechselt werden, wenn einmal ein Speicherstand erstellt wurde

- **amiibo Support:** - Das Scannen von *amiibos* (genauer: die *Zelda amiibos* der *Super Smash Bros. Serie*) bieten dem Spieler eine Handvoll Effekte oder neue Bonus-Inhalte. Die Effekte können in einem bestimmten Zeitfenster (in etwa 1x pro Tag) erneut ausgelöst werden; hierbei kann jeder *amiibo* einmal verwendet werden. *amiibos* können gescannt werden, sobald das Licht nach *Phirone* zurückgekehrt ist / hergestellt wurde. Folgende Effekte sind bekannt:

**a) Link amiibo, Toon Link amiibo:**

Wiederauffüllung aller Pfeile, wenn der *amiibo* auf dem Gamepad platziert wird

**b) Zelda und Shiek amiibo:**

Wiederauffüllung aller Herzen, wenn der *amiibo* auf dem Gamepad platziert wird

**c) Ganondorf amiibo:**

Verändert Links Herzanzeige zu blauen Herzen - verursacht für Link doppelten Schaden von Gegnern, wenn der *amiibo* auf dem Gamepad platziert wird; wird *Ganondorf* ein zweites Mal gescannt, erfolgt die Meldung, dass der Schaden bereits verdoppelt wurde; befindet sich der Spieler im Helden-Modus, erhält Link das Vierfache des Normal-Schaden; der Effekt bleibt, bis Link stirbt oder das Spiel beendet wird

**d) Wolf-Link amiibo:**

Schaltet einen **neuen Dungeon, die Schattenhöhle**, frei, wenn der *amiibo* auf dem Gamepad platziert wird; sie kann jederzeit, nach Befreiung des Lichtgeists von *Phirone*, vom Ausrüstungs-Bildschirm per *amiibo* gestartet werden\*; die Schattenhöhle ist in etwa vom Prinzip vergleichbar mit der *Drillhöhle*, mit dem Unterschied, dass nur *Wolf-Link* diese betreten und nur in dieser Form bestreiten kann sowie die Schattenhöhle nur 40 statt 50 Ebenen enthält); als Belohnung erhält Link auf Ebene 40 die *Bodenlose Geldbörse\*\**, mit der er 9999 Rubine tragen kann; der *Wolf-Link amiibo* speichert die verbleibende Anzahl der Herzen (Minimum: Drei Herzen als gesamte Lebensenergie) bei Abschluss (eines Abschnitts) der Schattenhöhle und überträgt diese zu *Wolf-Link* in *Zelda: Breath of the Wild* (hier erhält der Spieler *Wolf-Link* als Begleiter mit entsprechender gespeicherter Herzanzahl, wenn *amiibo* gescannt); per NFC-Scanner des *Wolf-Link amiibos* kann dieser in der Schattenhöhle einen Speicherpunkt erschaffen, die seine verbleibenden Herzen wieder zu dem Stand der Herzanzeige auffüllt, wie gesichert

- **Neues Item:** *Geister-Laterne*, welche leuchtet, sobald ein Irrlicht in der Nähe ist; die *Geister-Laterne* kann von *Giovanni* in *Hyrule-Stadt* erhalten werden, sobald 20 *Geisterseelen* abgegeben wurden
- **Erhöhung des Maximums der Rubintaschen**, die nun mehr Rubine tragen können als die des Originals (500/1.000/2.000 statt 300/600/1.000)
- **Verkürzung der Strahlentau-Sammelmissionen** (12 anstelle von 16 Tropfen)
- **Verkürzung der Animationen**, sollen das Spieltempo erhöhen (z.B. Link klettert und schwimmt schneller; Steuerung von *Epona* und die Steuerung im Wasser wurden verbessert; insgesamt ist die Steuerung empfindlicher und ermöglichen eine schnellere Reaktion im Spiel)
- **Schatzkisten bleiben offen:** Blieben die Schatzkisten im Original geschlossen, wenn Links Geldbörse voll war, so bleiben diese in der Neuauflage offen - Spieler sollen auf diese Weise nicht unnötig verwirrt werden, wenn sie bereits die Umgebung erkundet haben

- **Erhöhung der Auflösung:** Von 480p (Standard-Auflösung der GameCube-Version auf 1080p (Standard-Auflösung der Wii U); die sechsfache Pixelmenge erlaubt ein generelles, klares Bild des Spiels, insbesondere von entfernten Objekten und klaren Animationen; die erhöhte Auflösung führte zu überarbeiteten detaillierteren Texturen (u.a. diverse Hintergründe, Links Haar, Zantos Rüstung); die Polygonanzahl der Figuren und Umgebung wurde nicht verändert (kein grafisches Remake)
- **Verbesserung der Beleuchtungseffekte, Grafik:** schärfere, verbesserte Texturen; einzelne Texturen wurden komplett verändert (u.a. das Grass in der Hyrule-Ebene oder das steinerne *Triforce-Symbol* im *Heiligen Hain*, die im Original verwaschener aussehen); das Spiel wirkt insgesamt heller und arbeitet weniger mit intensivem Leuchten (Bloom-Effekt) im Vergleich zum Original
- **Weitere kleine Änderungen:**
  - Grafischer Effekt der Hitzewellen in den Minen der Goronen wurde entfernt
  - Bilderrahmen mit *Zelda: Breath of the Wild* Screenshots erscheinen als Easteregg im innerhalb des exquisiten Fachgeschäfts von *Chudley* (im Zentrum von Hyrule-Stadt)
  - Rubine werden nicht länger in die Schatztruhen zurückgelegt, wenn Links Rubinbörse voll ist
  - Rubine zeigen keine Text-Box mit ihrem zugehörigen Wert mehr (mit jedem Neustart des Spiels), wenn sie einmal aufgehoben wurden
  - die Karte zeigt nun die Fundorte von Pferde-Gras, Minispielen, Nebenmissionen und den letzten Speicherpunkt des Spiels
  - auf dem Kartenbildschirm werden jetzt für jedes Areal die Anzahl an besiegten und noch ausstehenden, nicht erledigten Geistern oben rechts angezeigt
  - Minikarte in der Leiste wurde geschrumpft und enthält einen schwarzen, transparenten Hintergrund
  - der Gyrosensor des Wii U Gamepads kann genutzt werden, um Gegenstände wie den Sturmbumerang und den Bogen präziser zu steuern
  - das Spiel erlaubt Off-TV-Play, d.h. das Spiel kann auf dem Wii U Gamepad gespielt werden, ohne den Fernseherbildschirm zu nutzen
  - das Spiel ist kompatibel mit dem Wii U Pro-Controller
  - *Grünes Schleimgelee* hat nun einen zugehörigen Text, wenn eingefangen sowie eine Beschreibung im Gegenstand-Menü
  - Link muss nur noch zu Beginn des Spiels für *Zeiras Katze* einmal einen Fisch fangen, danach nicht mehr (ursprünglich zweimal)
  - Links Schwert stößt nicht mehr an Wände sondern gleitet durch diese; das hat den Vorteil, dass Kämpfe auf engem Raum nicht behindert werden
  - Links Schlaganimationen haben Spuren
  - verschiedene Dialoge wurden auf (Rechtschreib-)Fehler überprüft und überarbeitet
  - *Armoralfos* (Zwischengegner aus der Bergruine mit dem Morgenstern) Schwanz ist nun mit Rüstungsteilen versehen; hat keinen Einfluss auf den Kampf
  - der Trailer zum Spiel wird nicht mehr länger abgespielt, wenn der Titelbildschirm eine Weile unberührt bzw. inaktiv gelassen wird
  - eine neue Danksagung-Sequenz für das Team der HD-Version erscheint am Ende der Original Danksagungen; sie enthält die Orchester Variante, welche im Teaser Trailer in der Original Version abgespielt wurde
  - Midna besitzt nun ein Spiegelbild (sie hat im Original Keines)

\* Je nach Spielfortschritt können mehr Abschnitte bzw. Ebenen besucht werden. Um in den vollen Genuss aller Ebenen zu kommen, muss der Sola-Part im *Schattenpalast* absolviert sein.

\*\* Voraussetzung ist die *Maxi-Börse* von *Agnetha*. Siehe unseren *Guide zur Schattenhöhle!*

ÄNDERUNGSVORSCHLÄGE? / WÜNSCHE? / ERGÄNZUNGEN?  
DANN SCHREIBT UNS EINE E-MAIL / EINE NACHRICHT IM [ZELDA-FORUM](#).