

- Genre: Action-Adventure
- Publikationsjahr: 1986
- Publisher: Nintendo
- Developer: Nintendo EAD

Spielbeschrieb

Der Spieler übernimmt in Skyward Sword die Rolle des Jungen Link, der auf der Suche nach der Prinzessin Zelda ist. Zum Spielfortschritt müssen Gebiete erkundet, Rätsel gelöst und Kämpfe gewonnen werden.

The Legend of Zelda war das erste Videospiel, das über eine Batterie in der Spielkassette verfügte. Dadurch war es erstmals bei einer Videospielekonsole möglich, Spielstände dauerhaft abzuspeichern. Zum ersten Mal war durch die offene Welt auch nichtlineares Gameplay möglich. The Legend of Zelda war das erste NES-Spiel mit einem Inventarsystem, in dem Spieler verschiedene Gegenstände auswählen konnten, um mit diesen Rätsel zu lösen.

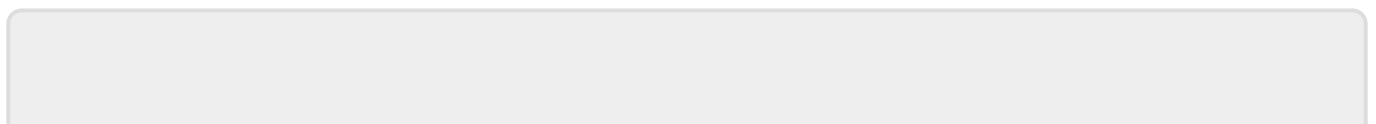
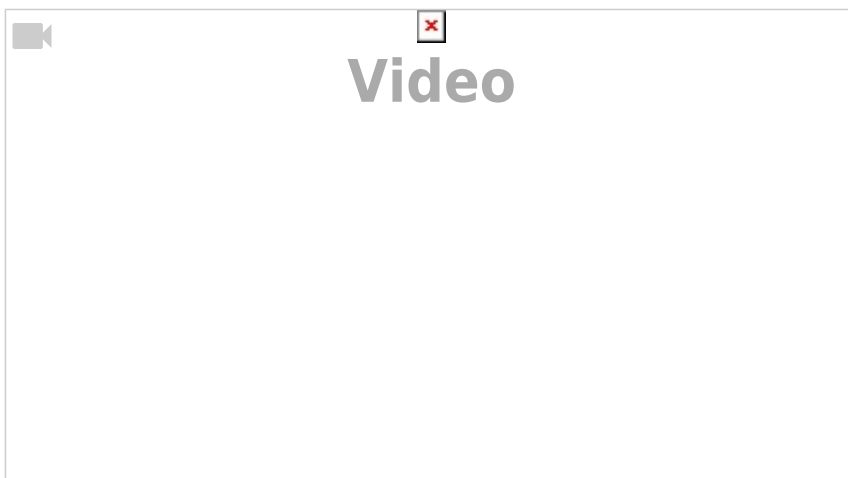
Die Musik von The Legend of Zelda wurde in vielen späteren Teilen der Serie verwendet.

(Quelltext: http://de.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_%281986%29)

Soundanalyse

Allgemeine Klangbeschreibung

Grundsätzlich gibt es in The Legend of Zelda zwei verschiedene Hintergrundmelodien: eine für die Overworld und eine für das Innere der Tempel. Dazu kommen Soundeffekte für Gegner und für die Aktionen, die Link ausführen kann (Schwert, Bogen, usw). Ausserdem existieren einige Kurzmelodien, die anzeigen, dass ein Rätsel gelöst oder ein bestimmtes Item gefunden wurde. Diese Melodien werden in den weiteren Zelda Games zitiert.



From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=zelda_-_the_legend_of_zelda

Last update: **2012/05/11 14:19**

