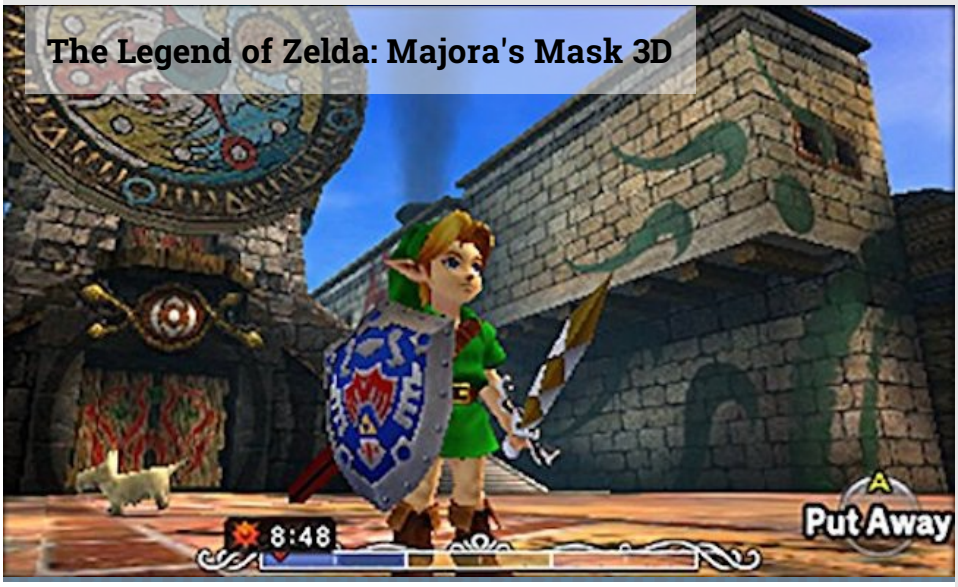
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D



Genre
Action-Adventure

USK
ab 12 Jahre (?)

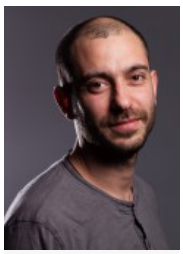
Pädagogisch
ab 12 Jahre

Vertrieb	Nintendo
Erscheinungsjahr	2015.02
Systeme	Nintendo 3DS, Nintendo 64
System im Test	Nintendo 3DS
Homepage des Spiels	*Link*
Hinweis(e)	ursprünglich 2000 für den Nintendo 64 erschienen
Kurzbewertung	Abenteuerreiches Fantasy-Spiel mit einem dunklen, aber fesselnden Touch



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:
Die Neuauflage von *Majora's Mask* für den Nintendo 3DS ist bereits das zweite Remake eines Zelda-Klassikers. Nach über 30 Jahren, seit dem Erscheinen des ersten Serienablegers, erfreut sich Protagonist Link immer noch großer Beliebtheit. Das 2015 erschienene Majora's Mask ist der direkte Nachfolger von *Ocarina of Time*, das 2011 neu aufgelegt wurde. Beide Spiele hatten ihr Debüt auf dem Nintendo 64. *Ocarina of Time* erschien 1998 und *Majora's Mask* im Jahre 2000. Nachdem in *Ocarina of Time* Prinzessin Zelda und das Land Hyrule vor der Herrschaft des Antagonisten Ganondorf gerettet wurden, muss man nun als Held der Zeit die Welt Termina davor bewahren, dass der Mond nach drei Tagen auf die Erde niederstürzt.



Gruppenleiter
Koray Çoban
Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf | Spieletester an der HHU

Text von Eva Moll

Pädagogische Beurteilung:
Das Horrorkid...
...ist in *Majora's Mask* nun ein Widersacher? Überrascht dürften Fans und Spieler_innen von *Ocarina of Time* sein, die das Kind aus dem Wald wiedererkennen, nun ist es jedoch von einer Maske besessen, die laut der Legende den Träger in Dunkelheit stürzt. In der Anfangssequenz reiten die Spielenden auf ihrem treuen Pferd Epona



Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

durch einen dunklen Wald. Mit dem Auftauchen des Horrorkids wird Link zu Fall gebracht, Epona und seine Ocarina werden ihm gestohlen und Link wird in einen Deku-Jungen, also einen kleines Wesen aus Holz, verwandelt. Kurz darauf taucht der mysteriöse Masken-Händler auf, von dem Link die Aufgabe erhält, ihm eine Maske wiederzubringen, um im Austausch seine wahre Gestalt zurückzuerlangen. Diese Maske ist Majora's Maske und eben diese trägt zu dieser Zeit das Horrorkid.









Ocarina und Masken, der Schlüssel zum Sieg
Nachdem Link dem Horrorkid gegenübertritt und er die Ocarina wiedererlangt hat, spielt der Held der Zeit ein Lied, dass ihn wieder zum Maskenhändler zurückteleportiert. Dort erhält Link nicht nur wie versprochen seine ursprüngliche Gestalt zurück, sondern auch die erste Maske, die es ihm erlaubt, beliebig in die Gestalt des Deku-Jungen zu wechseln. Außerdem erlernt er obendrein noch ein weiteres Lied für die Ocarina. Begleitend zu Schild, Schwert und weiteren Waffen, ist die Ocarina ein sehr wichtiger Gegenstand. Im Verlauf der Reise werden verschiedene Lieder erlernt, die beispielsweise den Zeitfluss verlangsamen oder dem Spieler erlauben, in der Zeit zurück zu reisen. Dies will wohl überlegt eingesetzt werden, um nicht nur den Mond daran zu hindern herabzustürzen, sondern auch Nebenaufgaben erfolgreich abzuschließen. Natürlich geht man durch eine gute Tat für seine Mitmenschen nicht leer aus und erhält unter anderem weitere optionale Masken, die einem das Leben erleichtern. Außerdem winken spannende Hintergrundgeschichten durch den Abschluss eben solcher Aufträge.

Siehe auch

- The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
- The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Das mysteriöse Land Termina
Die Reise erstreckt sich durch ein weites Land, welches in vier individuelle Gebiete unterteilt ist. Durch vergiftete Sümpfe, ein eisiges Gebirge, eine düstere Küste und eine verfluchte Schlucht muss Link sich seinen Weg bahnen, der zusätzlich von Monstern bewohnt wird. Um die Geschichte zu beenden, ist es jedoch erforderlich, die Gebiete in einer vorgegebenen Reihenfolge zu durchlaufen und so sind bestimmte Orte eben nur nach Abschluss einer entsprechenden Aufgabe betretbar. Damit Link Termina vor seinem Schicksal bewahren kann, muss er an jedem der vier Plätze einen Tempel aufsuchen und den Endgegner des Tempels besiegen. Klingt nach Arbeit, die sich schnell erledigen lässt, aber dahinter steckt viel mehr. Die Spielenden müssen zunächst ihren Kopf anstrengen und in den jeweiligen Tempeln Rätsel lösen, bis sie zum Endboss vordringen können. Dort angekommen kann der Hüter des Tempels nur mit einer entsprechenden Mechanik besiegt werden, die es herauszufinden gilt. Begleitet wird Link von einer kleinen Fee, die äußerlich etwas an den Schnatz aus *Harry Potter* erinnert. Sollten die Spielenden einmal überhaupt nicht mehr weiter wissen, steht sie ihnen mit kleinen Tipps und Denkanstößen zur Seite. Die Aufgaben in den Tempeln werden mit dem Erhalt neuer Waffen und Lieder immer komplexer, wodurch den Spielenden stetig mehr abverlangt wird. Generell ist hinzuzufügen, dass *Majora's Mask* als einer der schwierigeren Zelda-Titel gilt. Link steht unter stetigem Zeitdruck, die Tempel oder entsprechende Aufgaben innerhalb einer bestimmten Zeit zu bewältigen. Sollte es ihm nämlich nicht gelingen, muss er entweder, meistens bei Tag eins wieder von vorne beginnen oder das Spiel endet nach Tag drei und dem Herabstürzen des Mondes.

Ein nicht nur äußerlich faszinierendes Figurendesign
Mit jedem Gebiet, welches die Spielenden erkunden, treffen sie auf interessante Charaktere und Völker. Darunter gibt es zum Beispiel die Goronen, ein Volk in den Bergen, welches sich von Steinen ernährt und besondere Fähigkeiten besitzt, wie sich durch Lava zu rollen. Link trifft dort auf einen umherirrenden Geist, mit dessen Hilfe Link selber zum Goronen wird. Durch die neu gewonnene Form kann der Held den Tempel betreten und die Goronen von einer dämonischen Macht befreien.
Der Gegenpart zu den Goronen ist das Volk der Zora, amphibische Wesen mit blauer Haut. Auch hier erhält Link eine Maske, was ihm die Verwandlung in einen Zora ermöglicht. Hierbei verkörpern die Masken immer verstorbene Helden der jeweiligen Völker, in deren Rolle link schlüpft. Diese beiden Völker und ihre Geschichten, die der Spieler miterlebt, sind nur ein kleiner Einblick in die phantastische Welt von Termina.

Fürchtet euch nicht vor der Dunkelheit
Die schrille Schönheit sowie die schauderhafte Atmosphäre lassen sich bei Bedarf durch die 3D-Funktion der Handheld-Konsole noch einmal verstärken. Auf musikalischer Ebene schafft es auch dieser *Zelda*-Titel wieder einmal die Geschichte besonders zu untermalen. Perfekt gesetzte Akzente, wie Links Aufschrei, wenn er eine Maske aufsetzt oder das Geräusch der Mumien, wenn diese ihn plötzlich angreifen, lassen die Spielenden erschaudern und tragen zur Atmosphäre bei. Ein weiteres Beispiel für die Vielfältigkeit der audiovisuellen Umsetzung ist die Romani Ranch. Stattet Link der Besitzerin tagsüber einen Besuch ab, lauscht man einer fröhlichen und beruhigenden Musik. Wenn Link dann jedoch die Geschichte um die Romani Ranch erzählt bekommt, schlägt die Musik plötzlich düstere Töne an und man sieht Gestalten, die es zu bezwingen gilt. Generell haben alle Monster in *Majora's Mask* keine guten Absichten. So müssen die Spieler_innen sich zahlreichen Angriffen und Gefahren stellen und nicht selten selbst zur Waffe greifen, um sich und andere zu schützen.

Fazit:
The Legend of Zelda: Majora's Mask hat im Vergleich zu anderen Titeln der Reihe und besonders zu seinem Vorgänger eine tiefere und dunklere Geschichte aufzuweisen. Die Verwandlungen, die Link durch die Masken vollführt, der bedrohlich aussehende Mond, der ständig begleitend im Hintergrund zu sehen ist oder auch Themen wie der Tod bis hin zu Skelett- und mumienartigen Monstern sind in dem Spiel anzutreffen. Trotzdem schaffen es die Entwickler, das Ambiente für die Spielenden in eine schön anzusehende Fantasy-Welt mit einer spannenden Geschichte und interessanten Charakteren zu verpacken. Neben dem Spielspaß, der im Fokus steht, verstärken besonders auch die dunklen Abschnitte die Atmosphäre des Spiels, weshalb der Titel eine gesetzliche Alterskennzeichnung der USK von 12 Jahren bekommen hat. Auch die strategischen Anforderungen, die Steuerung und die etwas düsteren Elemente richten sich an Spieler_innen diesen Alters.

Diese Kritik ist von Studierenden der Philosophischen Fakultät an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

verfasst. Die unter der Leitung von Koray Çoban durchgeführte und von Daniel Heinz und Dirk Poerschke unterstützte Übung 'Spieletester' präsentiert sich unter spieletester.phil.hhu.de.

Druckansicht

Weiterempfehlen

