

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Schlaflose Nächte mit „Skyward Sword“

Alexa Sprawe am Samstag, dem 25. September 2021

**Skyward Sword – ich habe schon so viel von dir gehört, aber nie die Gelegenheit gehabt, dich kennenzulernen. Nun war es endlich so weit: Date Night.**

Über 50 Stunden haben wir zusammen verbracht. Klar, anderen reichen 30, um dich zu durchschauen. Aber anscheinend brauchte ich etwas mehr Zeit. Ich denke zurück an so viele schlaflose Nächte, in denen ich Zeit mit dir verbrachte.

Manchmal gab es sogar Rotwein. Nein, keinen Kerzenschein. So romantisch war es dann doch wieder nicht. Auch wenn du mir eine schöne Liebesgeschichte erzählt hast.

Ich muss kurz überlegen, ob „Liebesgeschichte“ das richtige Wort ist, aber ja, was in anderen Zelda-Spielen vielleicht nur angedeutet war, kann hier wohl kaum übersehen werden: Link und Zelda – das Traumpaar.

Vielleicht liegt es daran, dass Link deutlich mehr Emotionen zeigt als sonst. Ich mein, okay, das ist jetzt nicht so schwer zu toppen, und Link kann immer noch nicht sprechen, aber das ist schon eine beeindruckende Sache: Ein Link, der Gefühle zeigt und die auch noch vielschichtiger sind als erschrockene Gesichtsausdrücke mit weit aufgerissenen Augen. Ich meine so etwas wie: lächeln, traurig gucken und so weiter – das macht Link

schon etwas menschlicher.





Link zeigt vielfältige Emotionen.

Natürlich sind diese Emotionen dann auch die treibende Kraft, sich in unzählige Gefahren zu begeben, um Zelda zu retten. Aber nicht nur, denn es geht schließlich auch um die Rettung der Welt.

Und so beginnt die Geschichte: Link fällt aus dem Bett. Zuvor hatte er Alpträume. Später würde er herausfinden, dass es nicht nur Alpträume sind. Nun aber muss er sich erstmal um andere Dinge kümmern, denn es steht eine Prüfung – die Vogelreiterzeremonie – an, die er mit seinem Wolkenvogel am Himmel meistern muss. Wäre da nur nicht das Problem, dass sein Vogel plötzlich spurlos verschwunden ist. Ein wenig hin und her, der Vogel ist gefunden, die Prüfung gemeistert – da wird Zelda vom Wirbelsturm ins Erdreich mitgerissen.

Oh, Moment, ich habe ja noch gar nicht erwähnt, dass sich das alles bisher auf einer Insel, genannt „Wolkenhort“, die sich mitten im Wolkenmeer befindet, abspielt. Jedenfalls fällt Zelda durch die Wolken hinab ins Erdreich und Link muss ihr folgen.

Ausgerüstet mit Schwert und Mut springt Link also von der Insel und ruft, während er fällt, seinen Vogel. Puh, mutig, mutig. Mir wird ganz schwindelig bei der Vorstellung, an seiner Stelle zu sein. Aber zum Glück ist der Vogel stets zur Stelle und trägt Link bis zum Wolkenloch, durch das er muss, um ins Erdreich zu gelangen.



Link stürzt vom Himmel.

Link landet im Wald Phirone, später verschlägt es ihn zum Vulkan Eldin und der Wüste Ranelle. In diese drei Gebiete wird er immer wieder zurückkehren müssen – Stichwort Backtracking. Das ist an sich nicht so schlimm, wäre das Ganze nicht mit Sammelaufgaben verknüpft. Es gab Momente, in denen ich den Eindruck hatte, dass es dabei einzig darum ging, die Story zu strecken.

Der Abschnitt mit den Liedern, die Link sammeln muss, und die wiederum Sammelquests beinhalten, hätte meiner Meinung nach auch komplett wegfallen können. Noch nerviger waren jedoch gewisse Bosskämpfe, die ich hier nicht weiter ausführen möchte, um nicht zu spoilern. Nur so viel dazu: Es ist nicht cool, denselben Boss im Laufe des Spiels mehrmals besiegen zu müssen, vor allem nicht, wenn sich am Gameplay kaum etwas ändert. Echt nicht.

Überhaupt sind wiederkehrende Quests sterbenslangweilig und einfach nur nervig. Am schlimmsten fand ich das Sammeln der Tränen. Einmal war es spannend, zweimal. Aber viermal? Irgendwann war ich an dem Punkt angelangt, an dem ich ernsthaft in Erwägung gezogen habe, das Spieldate zu beenden und mich nie, nie, nie wieder darauf einzulassen. Tatsächlich habe ich das Ganze kurz vor dem Ende ein paar Tage ruhen lassen. Meine Geduld war ausgereizt.



Hey, Link, aufwachen!

Ein Date sollte es aber noch geben und ich bin froh, dir, „Skyward Sword“, noch eine Chance gegeben zu haben. Allerdings war die Lustlosigkeit noch immer so groß, dass ich beim Endboss geschummelt habe (nein, ich verrate nicht, wie – es sei denn, ihr hinterlasst einen netten Kommentar hier oder gebt mir einen Kaffee aus). Als ich dann aber den Abspann sah und all die Gebiete, die ich bereist habe, fand ich alles Negative dann doch nicht so schlimm. Mir wurde klar: Es hat auch gute Zeiten gegeben.

Und mir wurde bewusst, wie wichtig es in diesem Fall gewesen ist, das Spiel zu beenden. Wenn ich es nicht getan hätte, wäre mein Urteil nicht so gut ausgefallen. Aber gut – was war denn gut? Darum soll es nun gehen, denn das Beste kommt zum Schluss.

Die Dungeons.

Endlich mal wieder klassische Zelda-Dungeons, die hier sogar ziemlich kreativ gestaltet sind und interessante Rätsel bereithalten. Nicht zu schwer, nicht zu leicht – eine perfekte Mischung in einem stimmungsvollen Setting. Es hat mir Spaß gemacht, die Dungeons zu durchqueren, die verschiedenen NPCs und deren Hintergründe kennenzulernen und ja – einfach mal wieder die Welt zu retten.

Die Atmosphäre.

Sowohl das Wolkenmeer als auch der Wolkenhort sind schon nach kurzer Zeit vertraute Orte. Das Fliegen macht zwar aufgrund der ungenauen Steuerung keinen Spaß, das Betrachten der Wolken sowie der Aufenthalt im Wolkenhort dafür umso mehr. Die epische, teils fröhliche, teils melancholische Musik, verrührt mit einer farbenfrohen, hellen Grafik ergibt ein wundervolles Rezept für ein optimistisch-fröhliches Abenteuer (nein, ehrlich, ich verstehe diese ganze Kritik an der Grafik nicht). Todbringer hin oder her – ich fühlte mich selten wirklich bedroht von ihm in dieser friedlich erscheinenden Welt.

Das Worldbuilding.

Okay, ich war schon ein wenig enttäuscht, als ich feststellen musste, dass es nur drei Gebiete im Erdreich gibt. Ich hätte mir wirklich mehr davon gewünscht, aber auch nur, weil ich sie schön und abwechslungsreich finde. Ein märchenhafter Wald, der gestalterisch an Pikmin und ein Stück weit an Ghibli erinnert, der Vulkan Eldin mit all seinen Höhen und Tiefen, die Wüste Ranelle, die voller Gefahren ist, das Wolkenmeer und nicht zuletzt der friedliche, fröhliche Wolkenhort. Großartig!

Die Steuerung.

Hahahahaha! Nein, Spaß. Nur ein Gag zum Schluss, für den Fall, dass jemand beim Lesen eingeschlafen ist.

„Skyward Sword“ – heute Nacht bin ich wieder wach, aber ohne dich. Es gibt Rotwein, keinen Kerzenschein, im Hintergrund läuft der Soundtrack; die ruhigen Klänge der Zupf- und Streichinstrumente erinnern mich an schöne Momente und wecken die Nostalgie. Ein wenig vermisse ich dich schon. Ob wir uns vielleicht doch nochmal wiedersehen?

**Wie findet ihr „Skyward Sword“? Habt ihr das Original gespielt oder die neue Switch-Version? Welche Stärken und Schwächen seht ihr bei dem Spiel? Und zu guter Letzt die Frage aller Fragen: Wie seid ihr mit der Steuerung klargekommen?**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 25. September 2021 um 07:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>