

## Die Entstehung von Zelda Classic

24/03/2008 07:47 by JPappi

Im April 1999 hat Phantom Menace ein originales Replikat von "The Legend of Zelda" des NES für den PC geschaffen. In Zusammenarbeit mit Armagedoon Games ist bis zum Juni 2000 die Version 1.84 entstanden. Jetzt sollte die Geschichte der Zelda Classic Quests nicht mehr enden.

Nach fast einjähriger Suche nach einem Programmierer, wurde die ZC-Version 1.90 veröffentlicht, und hat fortan einen ungeheuren Zulauf der Zelda Classic Fans mit sich gebracht.

In den folgenden Jahren wurde Zelda Classic konsequent weiter entwickelt. Bis zur stabilen Version 2.10 im Jahre 2004.

Seit Januar diesen Jahres wird eifrig an einer neuen Version gebastelt. Die derzeit erhältlichen Versionen der sogenannten 2.11 (Build XXX) werden ständig weiterentwickelt.

Ziel ist es eine stabile Zelda Classic Version 2.5 ans Netz zu bringen.

Neue Features, wie diagonales Laufen, Jump, etc., sind jetzt schon möglich und erfreuen jeden, der sich mit dem ZQuest-Editor beschäftigt.

Letztendlich natürlich auch Diejenigen, die Quests in diesen Betaversionen spielen.

In diesen neuen Builds werden jetzt auch Linux- und Mac User berücksichtigt.