



## Die Windfischmaske

*Im Traum Größe erlangen um in dieser Welt mutig voranzuschreiten"*

Für die Schlummermaske sind drei Ergänzungen (Ätherschwingen; Seeohren; Blütenenblem) notwendig, erst dann entsteht **die finale Windfischmaske**.

>>Du hast die **die Schlummermaske** gefunden! Perfekt für ein Mittagsschläfchen.<<

Verkäufer: „Wenn du sie aufsetzt wirst du dich womöglich ein wenig neben dir fühlen. Pass daher auf, wo du dich hinlegst.“

Beschreibung: Eine weiße Augenmaske. Weich und anschmiegsam, allein vom ansehen wird man müde.

Abbild: Aus der nächsten reflektierenden Fläche schält sich die neue Form des Helden. Durchsichtig, ohne Schatten und in der ersten Form erinnert sie seltsamerweise an ein rosa Kaninchen.

Kräfte: Setzt man die Schlummermaske auf, fällt der Körper in einen tiefen Schlaf, aus dem er nur erwachen kann wenn die Maske abgenommen wird. Ein Abbild von Link entsteht nun, der Traum wird aktiv erleb- und spielbar. Wie ein Geist vermag man nun so frei durch jede vorherige Barriere hindurchzuschweben. Auf diese Weise werden Wege frei auskundschaftbar, das weitere vorgehen kann geplant werden. Zudem vermag der Geist auf ganz andere Art mit der Umwelt zu interagieren. Neue Gefahren entstehen, denn nicht nur Monster mögen Hasenbraten, auch Zelda hat es auf das flauschige, rosa Knäul abgesehen. Aber auch neue Gesprächsmöglichkeiten eröffnen sich

für den kleinen Geisthelden, mit Tieren und anderen magischen Wesen etwa. In diesem Stadium ist das Abbild aber noch verwundbar. Er nimmt sogar mehr Schaden als in seiner realen Gestalt. Mit jedem Treffer verdunkelt sich sein Abbild zunehmends, bei einem „Tod“ wandert der Schatten als Fleck über den Boden zurück zum ruhenden Körper, der in sacht glänzenden Staub eingehüllt ist. Stirbt jedoch der Körper, während diesen Erkundungen, wären die Folgen nicht abzusehen – daher sollte Link Bett und Bewacher stets aufsuchen, ehe er die Maske aufsetzt.

>>Du hast **die Ätherschwingen** gefunden! Wenn du dich nach deinem Bett sehnst, werden sie dich heimbringen.<<

Beschreibung: Dein Schritt wird leichter, wenn du diese meeresschaumweißen Flügel in den Händen hältst. Angeheftet an die Maske wirken sie zuerst klein, doch mit der Zeit wachsen sie weiter.

Abbild: Der Held ist nun im Traum in der Lage ein farbloses Abbild seines Ichs zu erschaffen. Diese Kopie hat jedoch Arme, die an Vogelschwingen erinnern.

Kräfte: Hinüber und hinauf, kein Berg mehr zu hoch, keine Ebene zu weit. Viele Beschränkungen des hopsenden Kaninchens fallen nun weg. Die Ätherschwingen ermöglichen es dem Helden große Ebenen frei zu überfliegen. Gefahrenstellen sind nun nur noch Orte, an denen die Luft zu heiß wird (wie nahe an Lava oder in der Wüste) sowie sehr kalte Orte (wie Eisflächen, das offene Meer und reißende Wasserfälle). Solange der Held in seiner Geistform aber nicht auf Sümpfen, Flüssen oder Gipfelketten landet kann er sie gefahrlos überqueren. (die Maske ersetzt damit u.a. Greifenfeder und -mantel sowie das Floss aus den alten NES Spielen)

*Neue Fähigkeit* - Portale: Mit der Kraft seines Geistes kann der Held nun auch bewusst Portale zu erschaffen, die er im Wachzustand dann nutzen kann. Diese Warpstellen funktionieren bei den Ätherschwingen wie Farores Umarmung. Die markierte Stelle kann jedoch nur von Links Geisterabbild erschafft werden und der zurückgelassene Körper wird dann unmittelbar von aufgescharrtem Dunst und einer wilden Meute Cuccos erfasst und auf die markierte Anflugstelle geworfen. Eine Weile danach ist Links Haar durch die Luftreibung noch elektrisch geladen, er nimmt durch den ruppigen Flug auch ein wenig Schaden. Denkbar wäre auch Mithilfe durch Krog oder dem Windvolk, die ihn mit einem Dekublatt emporwirbeln. Neben dem gelandeten Helden erscheint nun das neu erschaffte Einweg-Portal.

Diese Portale ähneln denen, die man in AlttP bei Zwischenbossen in Dungeons erhielt: Eine Dunstwolke, umgeben von aufgewirbeltem Sand. Es verschwindet nach der ersten Benutzung jedoch sofort wieder.

>>Du hast **die Seeohren** gefunden! Hörst du das Meeresrauschen? Die Tiefe ruft!<<

Beschreibung: Ein paar schillernde Muscheln, die wohl eine Schwanzflosse darstellen sollen. An der Maske wippen sie an dem Verbindungsstück munter auf und ab und fächeln dem Gesicht des träumenden kühlen Wind zu.

Abbild: Dem Helden wachsen zusätzlich zu den nun dunkelblau schimmernden Vogelschwingen nun schillernd grünblaue Flossen an den Füßen. Mit diesen

kann er sowohl schneller durch die Luft gleiten, sich aber auch wendig unter Wasser bewegen.

Kraft: Darunter und noch tiefer als tief, kein Ort zu finster, kein Lufthauch zu schneidend. Die Seeohren ermöglichen es dem Heldenabbild auch bei starker Strömung und klirrend kalter Luft oder im Eis zu schwimmen und zu tauchen. Auf offener See liegen jede Menge Schätze, die geborgen werden wollen, jedoch gibt es auch viele neue Gefahren. Doch nun kann der Held sich zusätzlich mit einer Barriere aus Wasser um sich herum, die wie ein Spiegel die Umwelt reflektiert, unsichtbar machen. Nur wenige Gegner argwöhnen in der schimmernden Luft etwas. Zoraeier aus einer Gerudomeute retten? Nun kein Problem mehr. (Offensichtlich verleihen die Seeohren die Fähigkeiten der Flossen, der Zorarüstung und des Unsichtbarkeits-Mantels)

Portal: Gewaltige blaugrün schillernde Muschelflossen umschließen den Geist des Helden nun jederzeit und ermöglichen es ihm an jeder Stelle, an der er Wasser findet, paarige Portale zu erschaffen. Links Geist und sein Körper müssen aber beide bei der Erschaffung eines Wasserstrudels mit Wasser in Berührung kommen. Sein Körper muss daher vor Feinden bewacht werden oder an einem kleinen, sicheren Teich nahe eines Wohnorts am Ufer liegen. Wenn es gelingt, werden Träumer und sein Abbild von einem Wirbel aus sich in den schwanz beißenden Schildkröten (manchmal auch übermütigen Fischen oder einen Regentanz präsentierenden Fröschen – möglich wäre auch mithilfe eines Zora oder eines Wasserdrachen) emporgewirbelt und fallen dann irgendwo in der Mitte der Verbindungsstrecke wieder zur Erde. Das Portal durch die beiden Strudel jedoch ist damit dauerhaft errichtet und kann ständig genutzt werden.

Sie ähneln den bekannten Wasserstrudeln, die in AlttP bereits überall im Land errichtet waren. Nun muss der Held sich die Flecke nicht mehr zusammensuchen, sondern legt selbst fest von wo er gerne wohin reisen würde.

>>„Du hast **das Blütenemblem** gefunden! Macht sich sicher gut als Haarschmuck.“<<

Beschreibung: Eine rote Blüte die an einem rotorangenem Band befestigt ist, ist prächtig mit einer großen roten Perle und Blütensplittern aus Edelsteinen geschmückt, die sie wie ein rotes Emblem auf der Stirn des Wals schimmern lässt.

Abbild: Mit allen drei Ergänzungen ist es dem Helden nun möglich seine Größe selbst zu bestimmen. Ob er wie ein Riese übers Land fliegen möchte, winzig wie ein Minish durchs Gras schleichen will und sich durch Türschlösser zwängt oder in seiner wahren Gestalt – immer noch durchscheinend, nun aber regenbogenfarben schimmernd und mit einer prachtvollen roten Verzierung auf der Brust und am Rücken das Land erkunden will. Er ist nun auch vor jedem Schaden gefeit, wenn er seinen Körper verlässt, ein stetiges glitzern wie von Feenstaub umgibt sein Abbild. Es gibt keinen Ort, der in dieser Form noch unerreichbar für ihn wäre.

Kräfte: Die Wüste ist das Zuhause jener seltenen roten Blüte. Kein Feuer kann ihr oder ihrem Träger etwas anhaben. Hitzeresistenz ist essentiell, will man in Vulkanen Erkundungen anstellen oder endlose Wüsten durchqueren. Durch die

Feuerresistenz vermag man sogar ein Lavabad angenehm zu empfinden – zumindest als Geist. Weshalb die Blüte Formwandlungen ermöglicht, ist ein gut gehütetes Geheimnis. Neue Nebeneffekte sind jedoch nun das bei benutzen der der neuen Blütenportale immenser Schaden genommen wird und auch der Kompass spielt beim benutzen des Emblems verrückt. Schätze müssen nun also auf eigene Faust gefunden werden. (Rote Rüstung und Byrna Stab)

Portal: Feuerrote Blüten wachsen überall im Land. Mit dem Blütenemblem knabbert der Geist in der Form des pinken Kaninchen diese Blüten ab – nicht ohne eine ganze Weile danach noch in dieser Form verharren zu müssen und ständig kleine Feuerbälle zu rülpfen – gleich darauf erscheinen unter diesen Blüten beständige Portale. Selten findet man bereits geöffnete, langvergessene Portale unter Steinen oder Büschen.

Wird ein solches Portal genutzt, ranken sich unter einem ächzenden Erdbeben, das die Erde erzittern lässt, flammende Wellen um die Konturen des Portals und ein Flammenschlag, wie aus einem Drachenmaul fegt den darauf stehenden hinweg. Wohin die Asche fliegt ist nur lenkbar, wenn man die Ätherschwingen besitzt. Jedenfalls kann der Held sie nutzen, wenn er die Maske trägt – aber auch in seiner „realen“ Gestalt, wenn er weiß wo sie liegen. (ihre Funktion ist daher ähnlich wie die des Vogels oder Irenes Besentaxi)

Ergänzung: Die Kräfte der Schlafmaske werden mit jedem aufwerten zunehmend stärker. Zum einen bewegt sich Links Abbild bereits mit dem ersten Artefakt als schemenhafte Gestalt seiner selbst durch die Welt – Attribute des Kaninchens wie riesige Läufe, lange runde Ohren, das Schnupfernäschen verbleiben auf den ersten beiden Stufen jedoch noch – und auch seine Fähigkeiten werden als Scheme zunehmend stärker. Er kann mit den Schwingen unauffälliger, leiser agieren, mit den Seeohren kann er sich durch Lichtbrechung fast gänzlich unsichtbar machen. Auch werden die Fähigkeiten zunehmend leichter und vielfältiger nutzbar (wodurch Wege abgekürzt werden können) Können die Seeohren anfangs nur in tiefen Gewässern eingesetzt werden, genügt bei zwei Artefakten bereits eine seichte Wasserstelle dafür. Zuletzt genügt eine Pfütze um den magischen Strudel zu beschwören. Auch das Aussehen der Ergänzungen an der Maske ändert sich: Zuletzt schillern die Schwingen regenbogenfarben und erstarren im Flug am Abbild zu gewaltigen, schimmernden Tragflächen aus Kristall. Ähnlich verhält es sich mit den Seeohren.

>>Du besitzt nun **die Windfischmaske!** Diese regenbogenfarbene Maske erinnert an die riesige Gottheit aus dem beliebten Song, den man manchmal in der Bar hört. Ob in ihr auch die Kräfte des Windfischs ruhen?<<

Optional: **Der Anker – Sei unbesorgt.**

An manchen Orten der Spielwelt findet sich glitzernder Sand, man berichtet das dies einst Orte waren, die der Windfisch – so der Name des Gottes – besuchte.

Aussehen: Ein kleines Papierschiff an dem ein winziger Anker hängt, erscheint auf dem Blasloch der Walmaske, hinter dem Blütenemblem. Es ist ein Siegel, das entfernt an eine gespreizte Kumulanerklau erinnert.

Kraft: Optional erhältlich ermöglicht der Anker Portale in der Welt zu festigen

und dauerhaft erscheinen zu lassen. Jedoch erfordert dies eine Spende in Form von Rubinen.

Optional: **Die Mondperle – Es geht immer weiter.**

Aussehen: Eine reine Träne aus Mondlicht ermöglicht es Link die erschafften Portale zu durchschreiten ohne von ihnen fortgerissen zu werden. Überall im Land finden sich alte Warppunkte, die der Vorbesitzer der Maske errichtet hat – oder mit denen der junge Held übermütig das Land zugepflastert hat. Viele führen in die Irre, die Mondperle hilft dem Helden hier und jetzt zu bleiben und dem glitzernden, magischen Staub mittels Willenskraft Widerstand zu leisten.

Nun haben wir also eine Windfischmaske. Was würde ich damit anstellen? Welche Spiele würde ich gerne mit ihr erkunden? Eigentlich alle. Natürlich gibt es Zeldateile, die nicht besonders lange Laufwege haben oder bereits Möglichkeiten für Abkürzungen beinhalten, aber das einzige Spiel in dem man – bei Magiemantel und Byrnastab zeitlich begrenzt – unsichtbar die Welt bestaunen konnte, war AlttP. Und das ist viel zu lange her. Diese Maske würde ich vor allem gerne in LA, OoT, MM und ALBW sehen. Das Feature seine Portale selbst erschaffen zu können und sie sich nicht durch try & error zusammensetzen oder sie womöglich gar nicht zu finden würde in der Hauptquest wohl herkömmliche Items teilweise ersetzen. Auch wären damit auch mehrere Lösungswege denkbar – man denke nur an Struppi, der als einziger Sumpfpflanze vernaschen konnte, oder den grummeligen Waschbären der einen in die Irre führte und an dem man partout sich nicht vorbeischieben konnte. Vorausschauend planen, wissen was kommt, welche Items benötigt werden, das fehlte mir trotz der Itemsäulen in ALBW sehr. Da stand ich mehrfach in Sackgassen (etwa im Gebirge) weil mehrere Items hintereinander gebraucht wurden, aber man nur einen Screen weit sehen kann. Auch könnte man Bewegungsmuster von Wachen leichter verfolgen, wenn man nicht auf die Kamerabeschränkungen angewiesen ist. (PH und ST lässt grüßen; auch wenn manch einer schimpfen würde der Tempel des Meeresherrn sei mit so einer Umarmung Farores viel zu leicht – für Spieler die eben ihren Weg nicht ganz durchfinden, oder in WW mal eben ihre Fotobox entwickeln wollen und ihre Begleiter nicht allzu lang einsam im Dungeon stehen lassen wollen, wäre das eine durchaus elegante und rollenspielfreundliche Lösung. Und es würde so viel Frust ersparen, wenn man halbdurchquerte Dungeons ohne Minibosswarp selbst markieren könnte. Was ST angeht verkneife ich mir jedes Kommentar, die Fahrerei war durch die vielen Gegner auf der Strecke je länger das Spiel dauerte trotz der handvoll Warpmöglichkeiten eine einzige Quälerei. ) Die Grundelemente – also Portale sowie das „kopieren“ des Helden als Geistgestalt, wie man es z.B. in Minish Cap findet, ist sicher nicht neu. Unsre Schlafmütze besucht ja auch einen gewissen Traumtempel um seine Ocarina zu erhalten, zudem haben die zahlreichen Liedvorlagen aus den Spielen mich sehr inspiriert.

Erweiterbar wäre die Idee durch Elemente wie „Alptraum-o-Meter“, bei der

kein Schaden genommen wird, aber mit jedem aufeinandertreffen mit einem Feind die dunkle Seite in Link stärker wird. Gefahren für den Geisthelden sollten aber auch eingebunden werden – Hexenringe zum Beispiel, kreisförmige Pilzansammlungen die ihn enorm Schwächen, ihn sich verirren lassen oder zusätzliche, besondere magiebagabte Monster anziehen die es ihre Chance wittern den Helden in dieser Form nur umso leichter auslöschen zu können.

Denkbar wäre auch ein „Licht/Schatten“ Zähler, der einen zeitlichen Faktor einbringen würde (zumindest solange, bis die Maske vollständig ist). Verbringt man mit der Windfischmaske zu viel Zeit beim träumen in der Geisterwelt, könnte sich Links Aussehen verändern. Ravio und Schattenlink wären da denkbare und dankbare Designideen – Ravio weil er so versessen auf Schätze ist, Schattenlink weil er alles Schlechte an Link verkörpert. Ein Alptraum zu dem der Held selbst wird, wenn er sein Ziel aus den Augen verliert.

Auch als Gimmick in späteren Teilen könnte man sie schlicht verwenden um in aller Ruhe nach der ersten Erkundung und dem eigentlich „fertig“ durchgespielten Spiel nochmals gefährliche und friedliche Orte durchstreifen zu können um sich einfach nur an den Grafiken zu erfreuen, Fallen und Gegner zu studieren und den Alltag im Reich der drei Göttinnen als Geist zu beobachten. Oder einfach nur in aller Seelenruhe in der Gerudofestung in OoT 3DS den Sonnenaufgang betrachten zu können.

Oder man stelle sich nur vor – als riesiger Wal in PH oder WW die Meere durchschwimmen zu können und Schätze ohne Angelspiel bergen zu können um die 100% zu erreichen.

Auch ohne Auge der Wahrheit mit den Geistern der Wüste und Kakarikos zu sprechen wäre sicherlich auch ein Erlebnis.

Somit gilt: Nur Mut, denn ohne Risiko gibt es auch nichts zu gewinnen. Erst Recht keine Göttermaske. Doch wenn man täglich um sein Leben und das Schicksal einer ganzen Zeitlinie kämpft, ist es hoffentlich auch möglich, dass der, der überlebt, viel gewinnt.

Und zum Glück hat unser Lieblingsheld ja jede Menge Mut. Und da er so oft bewiesen hat, dass er keine Angst hat, sich Verletzungen zuzuziehen würde ich ihm eine Auszeit wirklich gönnen. Ein Päuschen, in dem unsre Schlafmütze sich neuen Plänen widmen kann. Oder einfach mit den Sternen oder all den andren pinken Häschen der Geisterwelt tanzt.