

# THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

## RAHMENHANDLUNG

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade

Obwohl Link die hylianische Vorhersage des legendären Helden erfüllte und den finsternen Tyrann Ganon zerstörte, genoss das Land Hyrule einen unsicheren Frieden: Wer wusste schon, welche Bedrohungen aus der Asche Ganons entstehen konnten? Das und anderes murmelten die ruhelosen Leute und schüttelten ihre Köpfe. So entschied sich der junge Held immer wachsam zu bleiben: Auf einer Suche nach Stärke und Weisheit ging er fort von Hyrule. Er hoffte neue Fähigkeiten zu erlernen, die ihn stärker machen würden, um den künftigen Bedrohungen gegen sein Heimatland widerstehen zu können.

Monate einer schweren Reise vergingen. Nach einem langen und erfolgreichen Abenteuer atmete Link schon wieder die salzige Meeresluft; sehnsüchtig wollte er wieder nach Hyrule zurückkehren. Aber seine Heimkehr sollte nicht sein: Ein Seesturm zog auf und brachte sein Schiff in Gefahr, dann schlug plötzlich ein Blitz gegen sein Schiff. Obwohl Link tapfer gegen die Wellen kämpfte, zerschlug der Blitz sein Schiff in bloße Splitter.

Link kämpfte gegen den Sturm, doch seine Kraft verließ ihn allmählich. Um ihm herum wurde die Welt schwarz - er sank mit seinem Schiff in die Finsternis des stürmischen Meeres... Doch dann glaubte er in der Finsternis eine Stimme zu hören:

*„Dir wird es bald wieder besser gehen...“*  
Was für eine Erleichterung...

Als Link seine Augen öffnete, glaubte er für einen Moment Prinzessin Zelda zu sehen. Doch sie nannte sich Marin. Sie erklärt ihm, dass er mit den Wrackteilen seines Schiffs an den Stand ihrer Insel getrieben wurde: Cocolint. Diese mysteriöse Insel war besonders und eigenartig zugleich, denn ein riesiges Ei ruhte auf ihrem Berg. In diesem Ei ruhe der sagenhafte Windfisch. Eine Insel, die Link nicht kannte.

Verwirrt begab sich der junge Held auf die Suche nach seinem Schwert, das vielleicht mit ihm an den Strand gespült wurde. Als Link sein Schwert wieder findet und es erleichtert in die Luft hält, erscheint eine geheimnisvolle Eule und ruft nur ein Rätsel: *„Erwecke den Windfisch und auf all deine Fragen wirst du eine Antwort finden...“*

### **Aus dem Instruktionsbuch (Link's Awakening DX)**

Obwohl du, den man als den tapferen Helden Link kennt, Dich als der legendäre Held bewiesen und Hyrule von der Schreckensherrschaft Ganons befreit hast, ist der Frieden trügerisch. Wer weiß schon, welche Unheil selbst Ganons Asche entspringt? Vor allem den älteren Bewohnern Hyrules war ihre Sorge deutlich anzusehen. Du hattest es längst gespürt: Der Kampf gegen Ganon würde nicht der Letzte gewesen sein. Doch bevor es soweit sein würde, wolltest Du in die Welt hinausziehen und Erfahrungen sammeln. Schließlich bist Du noch recht jung und warst Dir selber nicht immer so sicher, der schweren Aufgabe gewachsen zu sein.

Deine Reise führte Dich durch freundliche, aber auch weniger freundliche Gegenden und Du warst froh, die See zu erreichen. Die frische, saubere Meeresbrise, die Dir um die Nase wehte, als du auf dem Deck des Schiffes standest, welches Dich nach Hause bringen sollte, tat gut. Plötzlich... keiner hatte es kommen sehen, zog ein heftiges

Unwetter auf und meterhohe Wellen rissen Dich und das Schiff in die Tiefe. Alles wurde dunkel und Du warst Dir sicher, Hyrule nie wiedersehen zu können. Aber da... eine tröstliche Stimme, die Dir bekannt vorkommt – es ist Prinzessin Zelda!

*„Es wird alles wieder gut“ Hab' Vertrauen!“* Du öffnest zaghaft die Augen und blickst in das liebevolle Antlitz Zeldas. Zelda? Nein, Du hast Dich geirrt. Es ist eine junge Frau namens Marin. Nachdem du Dich etwas erholt hast, erzählt sie Dir, dass du Dich am Strand der Insel Cocolint befindest. Eine geheimnisvolle Insel, die von einem gigantischen Ei auf dem Inselberg geschützt wird. In diesem Ei soll der sagenhafte Windfisch ruhen. Als Du gerade Dein Schwert und was sonst noch mit Dir an den Strand gespült wurde einsammelst, taucht eine alte Eule auf, die vor sich hinmurmelt: *„Erwecke den Windfisch und alles wird wieder gut!“*

*„Was soll das denn heißen?“* fragst Du Dich. Irgendwie ahnst du bereits, dass ein besonders mysteriöses Abenteuer für Dich in diesem Moment begonnen hat!