

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Teslan	4
Kapitel 2: Zerestro	7
Kapitel 3: Terrawat	10
Kapitel 4: Die Handelsgilde	12
Kapitel 5: Präsentation	14
Kapitel 6: Die Teslanische Ebene	16
Kapitel 7: Der Wächter und die Königin	18
Kapitel 8: Der Magnetberg	21
Kapitel 9: Magmaschrein	24
Kapitel 10: Pakt des Data	27
Kapitel 11: Deku-Nüsse und Feuersteine	29
Kapitel 12: Das Paktlied	32
Kapitel 13: Mondglanz-Schrein	34
Kapitel 14: Wächter des Schreins	37
Kapitel 15: Die Rückkehr	40
Kapitel 16: Bergspitze	42
Kapitel 17: Seja	45
Kapitel 18: Die Wildklaue	47
Kapitel 19: Funkensumpf	49
Kapitel 20: Funkensumpf-Labyrinth	52
Kapitel 21: Die letzte Zutat	54
Kapitel 22: Blaues Elixier	56
Kapitel 23: Luftkampf	58
Kapitel 24: Mechanische Festung	61
Kapitel 25: Herr der Maschinen	63
Kapitel 26: Der zweite Pakt	66
Kapitel 27: Getrennte Wege	69
Kapitel 28: Das Dorf der Balleras	71
Kapitel 29: Eine neue Fabrik	74
Kapitel 30: Der Data-Zerstörer	76
Kapitel 31: Verzwickte Lage	78
Kapitel 32: Der Roboterfürst	80
Kapitel 33: Der Meister	83
Kapitel 34: Heilung	87

Kapitel 35: Talon	90
Kapitel 36: Chaos im Utop-Wald	92
Kapitel 37: Zauberwald	94
Kapitel 38: Tempel der Magie	96
Kapitel 39: Kaalahambra	98
Kapitel 40: Continue	101
Kapitel 41: Zweiter Versuch	103
Kapitel 42: Der sinnvolle Nutzen der Rubine	105
Kapitel 43: Einteilung	107
Kapitel 44: Tempel der Stille	109
Kapitel 45: Das Feenproblem	111
Kapitel 46: Der Todbringer	113
Kapitel 47: Ein sekundäres Item	115
Kapitel 48: Teslan-See	117
Kapitel 49: Eine Bootstour	119
Kapitel 50: Tempel der Gezeiten	121
Kapitel 51: Nach der Ebbe	123
Kapitel 52: Reperatur	125
Kapitel 53: Der Torwächter	127
Kapitel 54: Land der drei Sonnen	129
Kapitel 55: Das Wüstenmonster	131
Kapitel 56: Klingentanz	133
Kapitel 57: König der Unterwelt	136
Kapitel 58: Volle Gruppe	139
Kapitel 59: Einstimmig	141
Kapitel 60: Vorbereitungen	143
Kapitel 61: Tief im Dschungel	145
Kapitel 62: Prüfung des Mutes	147
Kapitel 63: Unerwartete Begegnung	149
Kapitel 64: Ruf des Schicksals	152
Kapitel 65: Dunkler Ritter	154
Kapitel 66: Tod von oben	157
Kapitel 67: Roboland	160
Kapitel 68: Im Mond	163
Kapitel 69: Die Unterunterwelt	165
Kapitel 70: Prüfung der Kraft	167
Kapitel 71: Das zweite Fragment	170
Kapitel 72: Überqueren der Kristallschlucht	172
Kapitel 73: Pass der Habgier	175
Kapitel 74: Prüfung der Weisheit	178
Kapitel 75: Das letzte Fragment	180
Kapitel 76: Finale Maßnahmen	182
Kapitel 77: Die Königsfestung	184
Kapitel 78: Aktivierungsprotokoll: Zero	187
Kapitel 79: Gefährlicher Polyeder	189
Kapitel 80: Der dunkle Prinz	192
Kapitel 81: Kurgon	195
Kapitel 82: Kampf um Teslan	198

Kapitel 83: Helden 201

Kapitel 1: Teslan

Willkommen in der Welt des Data. Ich bin der Erzähler und ich hoffe, dass meine Roboterstimme dir nicht, während der abenteuerlichen Geschichte, zu unangenehm wird. Wenn ja, so stell doch bitte die Stimme von mir um und höre dir stattdessen die weiteren 5.000 Sprachausgaben an, vielleicht gefällt dir eine davon. Insofern fahre ich fort. Du möchtest sicherlich einen neuen Speicherstand erstellen, nachdem du dir den datenähnlich geschriebenen Titel angesehen hast, der auf dem Bildschirm angezeigt wurde. Die hellgrüne Schrift ist dir sicherlich aufgefallen und das Leuchten der Sterne am Himmel der Welt von Teslan, denn so heißt die Welt, in die du dich wagen wirst. Es herrscht ewige, bildschöne Nacht in Teslan, doch die Lichter, am Himmel, die an Polarlichter erinnern, erhellen das gesamte Land. Es ist nie so dunkel, dass man überhaupt nichts sehen kann. Alles um die Bewohner herum, die Teslaner genannt werden, erstrahlt im Glanze der wunderschönen Lichter, des Himmels, über Teslan. Wie soll dein Held heißen? Ich würde dir den Namen "Link" empfehlen, denn er ist der wahre Held der Geschichte. Wie, du möchtest lieber einen anderen Namen haben? Dann ersetze ihn dir, indem du es dir vorstellst. Welchen Namen du auch gewählt hast, diese Geschichte betrifft genau diese Person, und nicht nur sie selbst.

Das Data ist ein magischer Fluss in dieser Welt, ein zirkulierender Strom aus Energie. Man kann es fühlen und sehen, auch wenn es sich nur für einen Augenblick zeigt. Wie bunte Datenmengen erscheinen sie urplötzlich vor dem Auge, doch ist es nicht so, dass man es einfach so anfassen könnte, nein, es ist einfach nur da. Doch die Wesen, die wissen, wie man sich bestimmte Datamengen aneignen kann, werden einen Hauch Glück verspüren, der sie durchdringt. Es ist überall in der Luft und genauso wichtig für die Lebewesen. Durch das Data atmen die Teslaner jedoch keineswegs, doch dafür haben sie andere Verwendungsmöglichkeiten gefunden. Sie ähneln den Menschen sehr, doch ihre Ohren sind spitz und sie besitzen ein hohes Wissen über Data, was sie verwenden um Zauber zu kreieren, womit sie, als Beispiel, Treibstoff für nützliche Geräte erschaffen können, die mit dem Endprodukt, was aus dem Data gewonnen wurde, angetrieben werden. Diese Geräte wurden jedoch, zum größten Teil, nicht von den Teslanern erschaffen, sondern von den Mogma. Diese humanoiden Maulwurfswesen leben mit den Goronen im Einklang auf dem Magnetberg. Die Goronen sind stattliche, humane Wesen, die sich von Gestein ernähren. Sie helfen den Mogma bei ihrer Entwicklung. Die Mogma erfinden, die Goronen bauen. Ein faires, gegenseitiges Geben und Nehmen ist ihnen sehr wichtig. Doch die Teslaner, die mit den Mogma und den Goronen einst, vor langer Zeit, verbündet waren, nahmen nur. Sie waren gierig nach den Erfindungen der Mogma, die die Goronen für sie bauten. Zu gierig. Ihre Gier hatte das schöne, fruchtbare Land, groß teilig, zerstört. Das beste Beispiel, hierfür, ist der Utop-Wald, der unfruchtbar und willkürlich zerstört wurde. Es waren Roboter, wie ich, die diesen Samen der Verwüstung säten. Eigentlich waren die Roboter friedlich, doch irgendetwas entledigte sie den gutwilligen, automatischen Helfern Teslan's und korrumpierte sie. Sie waren einst ein Volk auf Teslan und sie waren die guten Freunde vieler Teslaner. Die, die übrig geblieben sind, werden gehasst und weggesperrt. Nur eine Hand voll Roboter überlebte den Data-Krieg. Den ersten und den, bisher, letzten aller Kriege, die jemals, in dieser Welt, ausgefochten wurden. Intoleranz gab es keine. Jedes Lebewesen, auf Teslan, wusste, dass es, zum

Teil, aus Data bestand. Das Band, zwischen den Lebewesen, ist auf dieser Welt daher besonders groß und fest. Sie sehen sich als Brüder und Schwestern an und akzeptieren einander. Eine so negative Entscheidung, wie "Krieg", fiel nie. Die Völker lebten in Harmonie und im Einklang, doch das war vor dem Krieg gegen die Roboter und vor dem Misstrauen gegenüber den Teslanern. Nun ist alles anders und die Teslaner, deren Hauptstadt, Terrawat, sich in der Mitte des Landes befindet, müssen sich den anderen Völkern beweisen, um anerkannt zu werden. So groß und prächtig Terrawat auch sein mochte, so schmutzig waren die Geheimnisse, die sie barg.

"Link? Link, wach auf!" Eine weibliche, schöne Stimme sprach dem jungen Knaben, mit den blonden Haaren, zu. "Guten Morgen!" Was für ein hübsches Mädchen. Ihr goldenes Haar war geschmeidig und ihre blauen Augen strahlten den schläfrigen Jungen an, der sich, sichtlich, genervt von ihr abwandte. "Hey!" Mit einem damenhaften Tritt, lag er auf dem Fußboden. "Schlafmütze, erhebe deinen wohl geruhten Körper, mein Vater verlangt nach dir!" Gepeinigt fasste sich Link an seinem Kopf. Seine, ebenfalls, blauen Augen betrachteten den Körper seiner zierlich scheinenden, jedoch schroffen Freundin, Zelda, die mit einem bläulichen Kleid dastand und auf ihn hinabsah. Sie beide waren keine Kindheitsfreunde, falls du es dich gefragt hast, sie haben sich erst vor wenigen Jahren kennengelernt, doch sie kamen gut miteinander aus. Sie wurden Freunde, nachdem der Vater von Zelda dem jungen Link eine Arbeit anbot, bei der er sein volles Potenzial ausschöpfen konnte. Er liebte die Formen der Magie, die er aus dem Data erschaffen konnte. Bereits, als Link ein kleines Kind war, konnte er ziemlich gut zaubern, nicht so wie seine Freundin, deren Zauber stets mit einer Katastrophe endeten. Dadurch, dass Link talentierter war, als sie selbst, schwor sie ihm sein Leben schwerer zu gestalten, als es ohnehin schon war. Zelda's Vater hieß mit Namen Gaium. Dieser war ein bekannter Erfinder in Teslan und er war berüchtigt für das, was er tat. Er wurde verehrt, bis es eines Tages diesen...besonderen Vorfall gab. Nun ist er nur noch ein Zauberkünstler, der den armen, gelangweilten Leuten eine Show ablieferte. Denen war es nämlich egal, wer Gaium überhaupt war und was er getan hat. Auch wenn der Vater von Zelda nur schwer über die Runden kam und seine Rubine, die Währung in Teslan, knapp waren, so war er ein glücklicher Vater. Er war mit dem zufrieden, was er besaß, was in seiner schwerwiegenden Vergangenheit nicht der Fall war. Doch über diese redete er nie. Und Link war, genauso wie Zelda, ahnungslos. "Na, Link? Gehst du schon wieder zu diesem alten Gaium?" Fragte ihn ein dünner Bewohner Terrawat's, dessen Haare die Augen verdeckten. Die Kleidungen, die diese Teslaner trugen, waren schlicht und einfach, doch sie waren mit Mustern verzaubert, die in dunklen Gebieten immer heller aufleuchteten, sowie es bei Link's grüner Kleidung der Fall war, an der sich eine Kapuze, mit langem Zipfel, befand. Diese Muster bestanden also nicht nur aus Stoff, wie die restliche Kleidung, sondern aus einem Endprodukt, was aus dem Data hergestellt, also gezaubert, wurde. Der allgemeine Vorgang, um Data verarbeiten zu können, nennt man einfach "zaubern". Und genau das ist der Bereich, in dem Link, unser Held, arbeitet. Er zaubert und erschafft somit viele, unterschiedliche Endprodukte aus dem Data, sei es für kurze Augenblicke, oder für lange Zeit. Es können damit Mittel, wie aufleuchtende Farben, hergestellt werden, die auch für die Muster auf der Kleidung verwendet werden, oder als Allzweckmittel für die Heilung der Gesundheit und das Auffrischen der eigenen Energie, um das Data weiterhin aus der Luft entziehen und verarbeiten zu können. Diese Mittel nennt man "Elixiere". Sie sehen ungewöhnlich aus. Sie schimmern in unterschiedlichen Farben, doch jedes

protzt mit seinem metallischen Aussehen. Das Eine schimmert mehr in rot, das Andere mehr in grün, doch ständig ist ein erstaunlicher Farbwechsel zu erkennen, während die Hauptfarbe, wie das Rot, beim roten Elixier, immer als Grundbestandteil bestehen bleibt. "Das Data ist ein außergewöhnlicher Stoff, vor allem zeigt es seine Außergewöhnlichkeit, nachdem es bearbeitet wurde." Sprach Gaium erfreut zu Link, als dieser sich heimlich in das Labor schlich, in dessen Mitte sich ein großer Kessel befand, der an silbernen Ketten hing, die an jeder Ecke des Raumes befestigt waren. Der alte, kleine, dicke Kerl, mit den schwarzen Haaren, der Halbglatze und dem Schnurrbart, drehte sich, mit einer lustigen, dick gläsernen Brille, die an einem Kopfband befestigt war, zu Link um, woraufhin Gaium diese merkwürdige Brille leicht nach oben schob. Sein weißer Kittel, der von bunt, schimmernden Flecken verziert wurde, die dem Anschein nach Reste der Zauberei waren, sprangen Link's Augen förmlich an. "Bist du schon wieder so spät dran, Link? Was soll ich denn nur mit dir machen? Mir gefällt es nicht immer meine Tochter zu dir schicken zu müssen, nur damit du endlich mal aufwachst und mir zur Hand gehen kannst. Ich bin ein alter, gebrechlicher Mann....Aua, mein Kreuz bringt mich noch um! Hach, aber du weißt ja: ich schätze deine Hilfe sehr, auch wenn du von mir bezahlt wirst. Es macht mir viel Spaß mit dir zu arbeiten und neue Tricks, oder neue Mittel zu zaubern. Außerdem kümmerst du dich gut um meine Tochter. Ich weiß, sie ist manchmal...schwierig, aber sie ist ein gutes Kind. Ohne sie wäre ich jetzt nicht hier....Bitte, Link, tu mir einen Gefallen und nimm diesen Schlüssel." Der kauzige Gaium überreichte Link einen merkwürdig geformten Schlüssel, der in verschiedenen Farben schimmerte. "Geh in den Keller und hol mir ein "Grünes Elixier", damit ich mich ein wenig erholen und neue Zauber wirken kann. Du tust mir damit einen großen Gefallen." Für Link sollte das nun kein Problem darstellen, also machte er sich auf den Weg zu diesem Keller. Er war noch nie dort, obwohl er schon lange bei Gaium arbeitete und ihm, so gut es ging, half. Er betrachtete den merkwürdigen, sowie verkabelten Raum, indem er sich schließlich befand. Das Elixier musste doch irgendwo stehen? Ah ja, so erfasste sein Blick das Elixier, doch er konnte seine Augen nicht ewig daran fokussieren, denn da gab es noch etwas Anderes, was die Aufmerksamkeit von ihm verlangte.

Kapitel 2: Zerestro

Etwas Großes war in einer dünnen, silbernen Schicht aus Data umhüllt. Es verdeckte gänzlich die Sicht von dem neugierigen Jugendlichen, der es sich nicht verkneifen konnte zu schauen. Er war ganz gespannt darauf zu sehen, was sich darunter verbarg. Mit dem Elixier in der Hand, trat er wenige Schritte vor, um den zylinderförmigen Behälter betrachten zu können, dessen silbrige Datahülle langsam zu schwinden schien. Nach und nach waren die Bauteile eines Roboters zu erkennen. Ein paar Arme, zwei lange Kabel, die sich am Rücken des Roboters befanden, sowie zwei große Sensenblätter, die an zwei beweglichen, metallischen Gliedmaßen befestigt waren, ließen Link ein Bild des Schreckens vor seinen Augen erscheinen. An den Enden der Kabel, die am Roboter befestigt waren, sah Link die Greifer der skurrilen Gestalt. Der Kopf des Roboters wurde gleichmäßig verarbeitet und zugleich bedrohlich dargestellt. Beinahe sah es so aus, als würde ein Skelett eines Teslaner's Links Gestalt vor ungewisser Furcht erbeben lassen. Erschrocken, über das Antlitz der teslanerähnlichen Maschine, stolperte Link rückwärts. Etwas brachte diesen dabei zu Fall. Das Elixier, was er in seinen Händen hielt, fiel zu Boden und zerbrach. Der Griff eines Gegenstandes, der dem Anschein nach auch aus Data bestand, fiel zu Boden, wobei ein klirrendes Geräusch entstand. Zu guter Letzt leuchteten die Augen des Roboters, der sich in dem Behälter befand, stark auf. Die Art des Glases, was ebenfalls aus Data bestand, zersprang und der Roboter war frei. Mit seinem schweren Körper beschädigte dieser den Boden der Einrichtung, woraufhin der Roboter seinen Greifer nach Link ausstreckte, um ihn zu Boden zu drücken, bis die Stimme von Gaium ertönte. "Link, ist alles in Ordnung?" Er wollte den Raum betreten, bis just, in diesem Moment, der Roboter aus der Einrichtung verschwand, indem dieser an der Wand entlang kletterte und sich mit einem Laser, der aus der Mitte der Greifer kam, freischoss. Gaium bemerkte die Gestalt, sowie das Geschehen im Keller. "Du meine Güte. Link, was hast du jetzt schon wieder getan? Ah, Zerestro ist frei! U-Und das Data-Schwert..., es ist zerbrochen! Oh nein, wie konnte ich nur so dumm sein? Ich habe deine Neugier unterschätzt. Dabei solltest du doch nichts anfassen! Wie oft habe ich dir das schon gesagt? Wahrscheinlich war das der Grund, weshalb ich dich nie in den Keller gelassen habe....Nun ist ganz Teslan in größter Gefahr!" Natürlich verstand unser unwissender Abenteurer noch nicht, was Gaium ihm damit sagen wollte. "Vielleicht solltest du uns beide einweihen, Vater." Sprach Zelda zu ihm, als sie den Keller betrat. "Kindchen?!?" "Was ist hier passiert? Link, was hast du denn schon wieder angestellt?" Er verzog sein Gesicht. Erst hackte Gaium auf ihn rum und nun ist es auch noch seine beste Freundin. Eine unschöne Lage für ihn. "...Ich habe euch nichts davon erzählt, es ist ganz allein nur meine Schuld." "Okay. Vater, wir wollen dir helfen, also sag uns schon, was passiert ist." Demütig sah der pummelige Gaium seine Tochter an, wobei er ihre Hände hielt. "...Ich bin an allem Schuld. Vor langer Zeit, als ich noch jung war, habe ich mir vorgestellt, wie es wäre, wenn die Völker Gehilfen hätten, die ihre körperlich schweren Arbeiten erledigen würden, die sie nicht mehr machen konnten, falls sie erschöpft oder krank wurden. Ich wollte das Leben der Teslaner, der Mogma und der Goronen, mit dieser Vorstellung, erleichtern. So bat ich die Mogma und die Goronen um ihre Unterstützung, nachdem ich meinen ersten Roboter gebaut hatte: Zerestro. Er war der erste seiner Art. Er konnte einfach alles: putzen, bügeln, kochen, nähen, heben, bauen....Doch, nachdem die Roboter hergestellt wurden, befiel

sie eines Tages etwas. Sie waren nicht mehr die freundlichen Helfer, die sie sein sollten. Es mag sich komisch anhören, aber es schien so, als hätte diese Welt mein Lebenswerk vernichten wollen, indem sie anfang die Roboter zu manipulieren." "Also bist du für den Data-Krieg verantwortlich?" "Ich habe die Roboter erschaffen, mit der Hilfe der Mogma und der Goronen, die sich letztendlich von mir ausgenutzt gefühlt haben. Doch ich habe sie nicht zu diesen grauenvollen Wesen erschaffen. Sie waren gutmütig. Ich bin mir sicher, dass es eine Erklärung dafür geben muss." "Und was ist mit Zerestro?" "Link hat ihn nun aus seiner Stasis befreit. Das Schwert, was in diesem Sockel steckte und soeben zerbrochen ist, war ein wichtiger Teil, um Zerestro festhalten zu können. Es ist jedoch kein gewöhnliches Schwert, es ist das heilige "Data-Schwert", was von allen Völkern dieser Welt gezaubert und gesegnet wurde." Link konnte seinen Mund nicht mehr schließen, als er die Geschichte, die ihnen Gaium erzählte, mitbekam. "Also heißt das, dass Link jedes einzelne Volk bitten muss, seinen Beitrag zu leisten, um das Data-Schwert reparieren und es zu seiner alten Kraft wieder verhelfen zu können?" "Ja, so ist es." "Doch warum hast du Zerestro damals nicht ausgeschaltet, wie all die anderen Roboter auch?" "Er gehörte zu meiner Familie. Er ist ein wichtiger Teil meines Lebens, wie du, Zelda." Mit Mitgefühl blickte Zelda ihren Vater fürsorglich an. "Zerestro war zwar von der Katastrophe betroffen, doch ich konnte ihn, mit der Hilfe von Link's Vater, gefangen nehmen. Ja, Link, ich habe deinen Vater gut gekannt. Wir waren alte Freunde und er war ein tapferer Krieger, mit einem großen Herz. Du ähnelst ihm sehr." Überrascht blickte Link Gaium mit großen Augen an. "Doch Zerestro war auch Schuld an dem Ableben deines Vaters. Er ist nicht nur der erste Roboter, den ich gebaut habe, sondern auch der stärkste von allen. Bitte, vergeb mir, dass ich es euch so lange geheim gehalten habe." "...Vater...Wir werden Zerestro finden und fangen!" "Nein, er muss zerstört werden, das ist mir nun klar geworden. Er hätte Link gefährlich werden können. Und jemanden von euch zu verlieren ist das Schlimmste, was mir hätte passieren können. Durch diese Fehler, die ich begangen habe, ist es mir nun klar geworden." Der junge Knabe nahm den übrig gebliebenen Griff des Schwertes auf. "Die Kraft hat das Schwert verlassen. Die Energie des Schwertes entwich schon vor langer Zeit. Das Band, was die Völker vereinte, wurde beschädigt und somit wurde auch der Fluss des Data unregelmäßiger. Zusätzlich wurde der Utop-Wald, durch den Angriff der Roboter, in ein Gebiet verwandelt, dessen Datapräsenz, zum größten Teil, abstarb, woraufhin auch das Leben des Waldes betroffen war. Mir bleibt immer noch die Frage offen, wie sie den Utop-Wald so sehr zusetzen konnten." Als Gaium überlegte, wandte sich Zelda zu ihrem Freund. "Du hast gehört, was mein Vater gesagt hat: Wir müssen dem Schwert wieder zu seiner alten Größe verhelfen. Doch das erreichen wir nur, wenn wir das Band, zu den Völkern, ebenfalls neu schmieden können. Zerestro könnte eine große Gefahr darstellen, er ist immerhin ein korrumpierter Roboter und der stärkste von allen! Du musst ihn aufhalten, Link! Ich werde dir dabei helfen und zur Seite stehen." Das war also der Aufruf für das Abenteuer, was Link, von nun an, erleben sollte. Sein Ziel war klar, doch wie sollte er es am besten anstellen? Er fragte Zelda, indem er ahnungslos mit den Schultern zuckte. "Wie, du weißt nicht, was du jetzt tun sollst? Also, zu aller erst würde ich dir ja vorschlagen, dass du dich mit einer richtigen Waffe ausrüstest. Die zerbrochene Klinge wird dir, außerhalb von Terrawat, womöglich überhaupt keine Hilfe mehr sein. Du bist doch ein Zauberer, warum reparierst du sie nicht selbst? Die nötigen Mittel befinden sich in der Luft, die uns umgibt. Wenn du damit fertig bist, dann rede doch bitte noch einmal mit meinem Vater, er weiß sicherlich, was noch zu tun ist. Immerhin hat er dabei geholfen das Data-Schwert zu

zaubern." Mit schnellen Schritten lief er zu dem Kessel, der sich in der Mitte des Zauberraumes befand, um das Schwert reparieren zu können. Mit anfänglichen Schwierigkeiten, fertigte er das Schwert teilweise neu, bis er jedoch feststellte, dass es an Stabilität verlor. Nachdem er sich dessen bewusst war, suchte er Gaium auf, der sich, mit seiner Tochter, an dem Ort des Vorfalls befand und diesen untersuchte. "Hm? Du kannst die Klinge nicht reparieren? Das ist auch kein Wunder. Wie gesagt: Es ist das "Data-Schwert". Es besteht nicht nur aus puren Data, sondern auch aus den erweiterten Endprodukten, die aus dem Data gewonnen werden. Manche Endprodukte, wie das "Datium", kann nicht einfach so auf normalen Wege der Zauberkunst hergestellt werden. Dazu gehören besondere Anforderungen, wie der Ort, das Wetter und ein bestimmtes Element." Das hörte sich in Link's Ohren weder gut, noch unkompliziert an. "Ich kenne mich zum Glück mit Datium aus, daher erkläre ich dir, wie man es herstellt." Um diese beiden Gesellen dabei nicht zu stören, unterbreche ich auch schon die Geschichte, an dieser Stelle, mit einer gekonnten Ausblendung.

Kapitel 3: Terrawat

Du kannst es wohl kaum erwarten, zu erfahren, wie es nun weiter geht? Gaium lehrte Link das Rezept, um "Datium" herstellen zu können, ein metallisches Material, was aus dem Data gewonnen wird. Dieses Rezept soll ihn durch Terrawat führen. Er schloss die Tür des Labors hinter sich und folgte den vielen Wegen der großen, mystischen Stadt, die in der dauerhaften Nacht ihre prachtvolle Beleuchtung präsentierte. Unterwegs traf er auf viele Bewohner Terrawat's, darunter spielende Kinder, kläffende "Katzhunde", deren silbernes Fell mit bläulichen, geometrischen Zeichen übersät waren, und skurrilen Gestalten, die keineswegs zu den Goronen oder Mogma gehörten. Eine überaus bekannte, sowie uralte Rasse Teslan's, sind die aalähnlichen "Schlicker". Ursprünglich leben die Schlicker im "Funkensumpf", außerhalb von Terrawat. Sie wandeln das aufgenommene Wasser, dessen Inhaltsstoffe ebenfalls wenige Datamengen enthalten, in elektrische Energie um, die als neu geformtes Data in die Atmosphäre ausgestoßen wird. Schlicker sind in diesem Sinne überaus wichtig für die Datapräsenz auf Teslan. "Ich wollte für meine Familie einige Leuchtgewächse aus dem Utop-Wald zum Abendessen besorgen, doch die Handelsgilde scheint Schwierigkeiten mit der Lieferung zu haben. Was mache ich jetzt nur?" Fragte der Schlicker Link, als er diesen ansprach. Handelsgilde? Was auch immer los war, er konnte dem Geschehen nichts entgegen wirken. Das allein war die Sache der Händler. Also beschloss sich Link weiter auf die Suche zu begeben. Nun schien sein Ziel in naher Reichweite gelangt zu sein. Hm, doch gab es ein großes Problem: Der kleinwüchsige, sowie kauzige Schmied, Arnold, konnte dem jungen Link keine Hilfe leisten. "Du willst das Datium für ein zerbrochenes Schwert herstellen? Kein Problem, doch geht es nicht. Wie du sehen kannst, wurde die Schmiede vollkommen zerstört. Ich besaß die nötigen Mittel dafür, doch auch diese wurden, samt der Schmiede, pulverisiert. Wer dafür wohl verantwortlich ist?" Und wie ich mir vorstellen kann, kannst du dich an eine Person entsinnen, die dazu fähig gewesen wäre: Zerestro. Genauso war es auch. Doch was sollte Link nun tun?

Die Dataschmiede, in der er das Schwert hätte reparieren können, wurde zerstört, doch gab es dem Anschein nach noch einen anderen Weg, um an das Datium zu kommen. "Ich kann dir sicherlich sagen, wo du das Datium herstellen kannst. Dazu musst du dich in das Innere des "Magnetberges" wagen. Durch den Data-Krieg wird jedoch jeden Teslaner der Zugang, zum Magnetberg, versperrt." Immerhin: ein nützlicher Hinweis. Unser Abenteurer schritt zu einem Tor Terrawat's, an dem stets zwei Wachen standen. Es gab, insgesamt, fünf Tore in der Stadt. Sie alle führten zu der Welt, in der sich Link noch nie gewagt hatte. Alle Teslaner, bis auf die tapfersten unter ihnen, wären den Gefahren der teslanischen Welt ausgeliefert. "Halt! Stehen bleiben! Du kannst nicht einfach so aus der Stadt gehen. Da draußen ist es gefährlich! Du solltest dir eine Waffe zulegen, bevor du die "Teslanische Ebene" betrittst. Solange du keine Waffe besitzt, können wir dich nicht passieren lassen. Arnold, der Schmied, produziert für die Handelsgilde Schwerter und Schilde. Versuche es doch mal bei ihm....Was? Seine Schmiede ist zerstört? Hm, das ist gar nicht gut. Vielleicht solltest du dich mit der Handelsgilde, die sich hier in Terrawat befindet, in Kontakt setzen." Also suchte Link den Eingang zu der Handelsgilde, doch dieser wurde durch ein abgeriegeltes Tor versperrt. Was jetzt? Etwas hilflos lief Link umher, während er

weiterhin überlegte. Da die Handelsgilde aber viel mit dem Handel an sich zu tun hatte, wäre es wohl vorerst das Beste, wenn er sich an einem "Verkaufsterminal" erkundigen würde. Er fuhr seine Hand über einen abgerundete Fläche, die diese scannte, woraufhin ein durchsichtiger Oberkörper einer Gestalt, die auf der eines teslanischen Mädchens beruhte, vor Link erschien. Dieser erschrak leicht. "Willkommen, verehrter Kunde. Ich bin Protokoll H1G-I3K4-7XUU, kurz: Xuu. Meine Programmierung wurde speziell auf Euer Geschlecht und für Eure Interessen bestimmt. Ich bin, von heute an, Ihr persönlicher Kontakt zu der erfolgreichen, teslanischen Handelsgilde. Wie kann ich Ihnen behilflich sein?" Für einen kurzen Moment flackerte das Bild der dargestellten Person, bevor sie Link eine Antwort geben konnte. "Tut mir leid, zur Zeit sind die Aktivitäten der Handelsgilde eingeschränkt. Da es sich jedoch um eine dringende Angelegenheit handelt, händige ich Ihnen den Zugangsschlüssel zum Gildenplatz aus. Zuständiger der Handelsgilde ist "Herr Basil". Da er aber momentan nicht zu sprechen ist, übernimmt "Herr Talon" das Geschäft der Handelsgilde. Ich empfehle Ihnen, sich mit Herr Talon in Verbindung zu setzen. Vielen Dank. Ich wünsche Ihnen eine angenehme Weiterreise."

Kapitel 4: Die Handelsgilde

Xuu, die künstliche Verkäuferin, schickte Link mit dem Schlüssel, der nun in seinem Besitz war, zur Handelsgilde. Nun konnte er das Tor betreten. Er schob den Schlüssel in die Öffnung und drehte diesen, woraufhin dieser eingezogen wurde. Ein wirres Muster erschien an dem Tor, leuchtete hellblau auf und verschwand wieder. Link hörte ein bestätigendes Geräusch. Das Tor öffnete sich für ihn. Erstaunt erblickte er den großen Platz der fahrenden Händler. Sie handelten untereinander und erzählten miteinander. Die Stimmung war famos, sowie auch aufgeschlossen freundlich. Pferdeähnliche Wesen, die "Parses" genannt wurden, befanden sich ebenfalls an Ort und Stelle. Weit reisende Händler griffen gern auf diese fliegenden, sowie zugleich seltenen Wesen zurück. Einige Teslaner schienen sich um den Transport der Waren zu kümmern, doch Waffen oder Schilde fand Link bisher noch keine, dafür jedoch etwas ganz anderes, als er den Bereich einer kleinen Lagerhalle betrat. "Hey, Finger weg von den Handschuhen!" Rief ein junger Teslaner Link zu, als er diese außergewöhnlichen Handschuhe, die sich auf einem Sockel befanden, betrachten wollte. Die Haare des Teslaners waren bräunlich, seine Sachen weiß-blau und in seinem Gesicht befanden sich überall Sommersprossen. Zusätzlich trug er eine Zipfelmütze. Was für ein komischer Zeitgenosse, wie Link es sich dachte. "Da staunst du, was? Das sind die sagenumwobenen "Data-Handschuhe". Sie gehören unserer Familie! Nur wer würdig ist, kann sie haben! Und ich kann mir nicht vorstellen, dass ein so neugieriger Einfallspinsel, wie du, sich diese Handschuhe verdient hat. Was hast du denn für die Handelsgilde getan? Gut, sag nichts. Ich glaube dir sowieso nicht, dass du dich, bisher, überhaupt der Handelsgilde beweisen konntest." Als Link etwas genervt aus der Lagerhalle verschwand, hörte er eine weibliche, schöne Stimme eines jungen Mädchens, die ein Lied für die Händler einstimmte. Außer sich, vor Freude, sammelten sich die Händler um das süße, rot-orange haarige Mädchen, mit der weiß-blauen Kleidung, die auch der Wächter der Data-Handschuhe trug, zu betrachten. "Ah, Malon ist wieder da! Ist ihre Stimme nicht das Bezaubernste auf dieser Welt?" Fragte ein Fan den neugierig wirkenden Link. "Ihre Stimme bezaubert die Einwohner Teslan's. Häufig singt sie jedoch nur für die Händler der Handelsgilde. Das ist womöglich auch der größte Grund, warum so viele Händler der Handelsgilde überlaufen." Sprach ein Händler zu ihm, der noch halbwegs bei Verstand zu sein schien. Zum Glück bin ich ein Roboter, ich habe eine Abneigung gegenüber teslanischem Gesang. Wie? Warum ich dann ein Album von Malon auf meinem Tisch liegen habe? Ich weiß nicht, von wo das plötzlich herkommt. Jedenfalls schien diese Malon die Teslaner zu verzaubern und nicht nur sie. Auch die restlichen Einwohner Teslan's, erlagen dem Klang ihrer wunderschönen Stimme. "Sie ist die Tochter von Talon, dem vertretenden Leiter der Handelsgilde, der angeblich auch, seit der Kindheit, mit Basil befreundet ist. Niemanden ist es gestattet sie zur Frau zu nehmen, ehe sich nicht derjenige, der Handelsgilde gegenüber, bewiesen hat." Nur gut dass es Link nicht interessierte, oder doch? Ich verstehe die Teslaner sowieso nicht. Wenn ich versuchen würde, die Teslaner zu verstehen, würden meine Schaltkreise durchbrennen.

Nun, wo ist nur das, was Link haben möchte, um seine Reise fortsetzen zu können? Als er noch ein paar weitere, vernünftige Händler fragte, meinten diese nur, dass das Lager keine Schwerter und Schilde mehr in Gewahrsam hätte. Sie wussten außerdem,

dass es vorerst keine neue Waffenlieferungen mehr geben würden. Die Schmiede von Arnold, dem Kauzigen, wurde immerhin zerstört. Zuerst musste diese wieder neu aufgebaut werden. Enttäuscht verließ Link den Platz der Handelsgilde. Doch dann hörte der Gesang auf. Bevor Link das Tor durchqueren konnte, wurde er angehalten. "Willkommen!" Überrascht drehte er sich um. "Wer bist du? Dich habe ich hier noch nie gesehen. Ich bin Malon, freut mich dich kennen zu lernen. Willst du etwa der Handelsgilde beitreten? Bist du überhaupt ein Händler?" Unglaublich sah der Wächter, der Handschuhe, zu Link rüber, der an der Lagerhalle dieses außergewöhnlichen Schatzes stand. Diese größere Entfernung machte dem Wächter jedoch nichts aus. Geschwind raste er, während des Gesprächs, zu Malon und Link. "Malon!" Als er ankam war er völlig aus der Puste. "...Lass...meine...Schwester...in...Ruhe!" "Fido, das ist unser Gast. So behandelt man seine Gäste nicht! Du musst Fido entschuldigen, er macht sich immer große Sorgen um mich." Es muss für Malon als schwierig darstellen, beliebt, sowie begehrt zu sein. Während sich Fido noch eine lange Verschnaufpause gönnte, erzählte die schöne Malon mit dem abenteuerlustigen Jüngling. "Du suchst ein Schwert und einen Schild? Wie ich weiß, werden die meisten Waffen aus Datium hergestellt. Dadurch, dass der Schmied, von Terrawat, kein Datium mehr herstellen kann, befinden wir uns in Schwierigkeiten. Die Monster, die sich außerhalb der Stadt aufhalten, sind gefährlich. Immer wieder werden Soldaten verletzt und manche Waffen zerbrechen obendrein. Arnold kümmerte sich um die Reparaturen, doch nun ist es ihm nicht mehr möglich. Wenn wir doch nur Datium hätten....Früher haben wir mit den "Goronen" gehandelt. Sie waren das wichtigste Volk für die Lieferung von Datium. Doch seit dem Data-Krieg trennten sich die Wege der handelnden Goronen und der Handelsgilde. Es gibt nur noch wenige Goronen, die sich nach Terrawat wagen, um ihr Glück hier zu finden, doch das Gebiet der Goronen, was unter dem Magnetberg führt, ist für uns Teslaner unzugänglich. Außerdem wird kontrolliert, dass die übrig gebliebenen, handelnden Goronen kein Datium nach Terrawat liefern. In dieser Zeit ein Schild für dich zu finden, wird nicht leicht sein." "Wenn es dich beruhigt, Schwester, dann gebe ich ihm mein Schild. Ich habe es zwar ständig bei mir, während ich Wache halte, aber wenn es dich glücklich macht...." "Das würdest du tun? Danke Fido!" "Hmpf, ich tue das nur für dich! Und nicht für diesen Kerl da....Wenn du meine Schwester enttäuschst, wirst du es bereuen! Hast du das verstanden?!?" Fragte Fido Link bedrohlich, der deutlich zu Fido nickte. Oder du kannst dich auch entscheiden "nein" auszuwählen. Wenn wir das Geschehen zurückspulen und "nein" auswählen, regt sich Fido auf. "WAS?!? Willst du mich zum Narren halten?!?" "Hihihi, er meint es bestimmt nicht so, Bruder." Ohje, ob Malon ihren Bruder wieder beschwichtigen kann? Fido übergab jedenfalls, schmollend, Link den eisenähnlichen Schild, den er die ganze Zeit auf seinem Rücken trug. Das Wappen, was auf diesen abgebildet wurde, leuchtete in seine Farben auf. Seine Verzierungen waren aus dem selben Endprodukt, was sich auch auf der Kleidung der Teslaner befand. "Leider können wir dir nicht weiterhelfen. Wir wissen nicht, woher du ein Schwert bekommen könntest." Doch als die Hoffnung verloren zu sein schien, kreuzte der vertretende Leiter, der Handelsgilde, vor Link auf.

Kapitel 5: Präsentation

Sicher fragst du dich noch etwas ganz Bestimmtes: Wo bleibt der Text, dass Link etwas erhalten hat und wo bleibt die Musik dazu? Spulen wir also noch einmal zurück. Fido übergibt Link den Schild. DADADA...DAAAAA! Link hat den "Teslanischen Schild" erhalten! Ich hoffe du bist jetzt zufrieden, Mensch.

Der stattliche Talon, dessen Bauch Link am meisten auffiel, stand nun vor ihm, als die Händler der Handelsgilde diesen Durchlass gewährten und sich gegenüber Parallel aufstellten, um für Talon eine begehbare Lücke bilden zu können. Etwas stutzig blickte Talon den jungen Link an. "Aber Malon, dieser Bursche ist doch viel zu schwächlich, sieh ihn dir doch an." "Vater?" "Seine Beine sind wacklig." "Vater." "Seine Arme hängen hinab, wie ein schlapper Schlicker." "Vater!" "Aber immerhin sieht er wenigstens gut aus." "VATER!" Talon zuckte zusammen, als er den lauten Ton seiner Tochter vernahm. "Er ist nicht deswegen hierher gekommen." "...Oh, verstehe. Tut mir leid, Bursche. Willkommen bei der Handelsgilde. Kann ich etwas für dich tun? Hm? Ein Schwert? Tut mir leid, aber da kann ich dir nicht weiterhelfen. Doch du willst in das Gebiet der Goronen einmarschieren, habe ich recht? Datium zu bekommen scheint schwieriger zu sein, als gedacht, jetzt wo Arnold's Schmiede zerstört wurden ist. Feuer ist das wichtigste Element für den Herstellungsprozess, doch die einzige Quelle dafür befindet sich unter dem Magnetberg. Dort gibt es einen Schrein. Dieser soll allerdings besetzt wurden sein. Eindringlinge sind in das Gebiet der Goronen einmarschiert. Der untere Teil des Magnetberges gehört hauptsächlich ihnen. Die Mogma versuchen den Goronen zu helfen, doch sie scheinen dem nichts entgegen wirken zu können. Sie brauchen also Unterstützung von außerhalb. Wenn du Terrawat vertreten und den Schrein vor den Eindringlingen befreien könntest, dann wäre das ein großer Schritt zu einem neuen Bündnis mit den Goronen. Woher ich das weiß, fragst du dich? Ich habe da so meine Quellen, hohoho." Im Hintergrund siehst du sicherlich auch einen Goronen, der seinen Arm in die Luft hebt und diesen herumfuchelt, oder? "Ich kann dir allerdings auch keine Hilfe in diesem Bereich anbieten, doch sicherlich hast du gemerkt, dass wir gewillt sind, dich mit wichtigen Informationen zu versorgen. Und vielleicht beweist du ja doch Mumm. Dann übergebe ich dir sogar gern mein Tochter, Malon, und du darfst sie, mit meiner Erlaubnis, heiraten." "Vater?!? Das reicht jetzt!" "Hohoho, sie ist ein noch so schüchternes, junges Ding. Doch du gefällst ihr, das weiß ich einfach." Nur noch ein aufprallendes Geräusch war zu hören. Dein Bildschirm wird, für einen kurzen Augenblick, schwarz und du siehst daraufhin Talon, wie er sich auf dem Boden befindet, während Fido panisch versucht diesen wieder aufzuwecken. "Er kann es einfach nicht lassen." Meinte Malon, errötet, zu Link. "Mein Vater ist so versessen darauf für mich einen Mann zu finden. Beachte ihn nicht....Du arbeitest also für Gaium als Zauberer? Zelda ist doch seine Tochter, oder? Sie ist doch das schönste Mädchen in der Stadt?!? Abgesehen davon müsste Gaium doch ein Schwert bei uns gekauft haben. Es ist nur sehr lange her. Vielleicht kannst du ihn ja auf das Schwert ansprechen. Falls du noch etwas wissen oder kaufen möchtest: das Tor der Handelsgilde steht jederzeit für dich offen. Und vergiss nicht bei unseren Terminals vorbeizusehen, damit dich unser Protokoll empfangen und dir unsere neuen Waren anbieten kann." Ein letztes Mal lächelte Malon Link zu, bevor er vom Platz verschwand.

Unser Grünschnabel durchquerte die Stadt, um zu seinem Arbeitgeber und Freund zu gelangen. Als er diesen erreichte, sah Link, wie Zelda den Keller ausräumte. "Sie ist ein so fleißiges Kind." Sprach Gaium zu ihm. "Oho, wie ich sehe hast du den "Teslanischen Schild" in deinem Besitz. Davon gibt es nicht viele. Sie sind sehr stabil, auch gegen Hitze und Kälte. Allerdings solltest du damit vorsichtig sein, wenn du damit zum Funkensumpf gehst. Wie? Ob ich noch das Schwert habe?" Gaium drehte sich um, lief, mit langsamen Schritten, zu einer Kiste, nahm einen Schlüssel in die Hand und schloss diese auf. Er holte ein ramponiertes Schwert aus der Truhe und schloss seine Augen. "Das hier...war mir stets ein guter Kamerad. An diesem Schwert hängen noch so manche Erinnerungen, die auch deinen Vater betreffen. Ich habe mit diesem Schwert Abenteuer erlebt. Und so kommt es also, dass auch du es nun besitzen und damit deine eigenen Abenteuer erleben wirst. Es ist der Schatz unserer Familie, Link. Pass gut darauf auf." Mit seinen beiden Händen übergab Gaium Link das Schwert. DADADA...DAAAAA! Link hat "Gaium's Schwert" erhalten! "Du willst uns also verlassen?" Fragte Zelda ihren Freund, den sie traurig ansah. "Es muss Schicksal sein." Meinte Gaium zu seiner Tochter. "Link, nimm das. Es wird dir eine Hilfe sein, falls du verletzt sein solltest." Zelda übergab Link ein rotes Elixier, was in einer Flasche aufbewahrt wurde. Nein, ich mache das nicht nochmal! Das reicht jetzt aber wirklich. Link hat in diesem Abschnitt, seiner Reise, doch schon zwei nützliche Gegenstände erhalten, wieso muss ich schon wieder...? Hach, na gut: DADADA...DAAAAA! Link erhält "Rotes Elixier"! Verwende es, um acht deiner Herzen wieder auffüllen zu können. Im Übrigen stellen die Herzen Link's Leben dar. Sind keine Herzen mehr übrig, so stirbt unser Held dieser Geschichte. Vorerst besitzt Link nur 3 davon, doch diese können erweitert werden. Zum Beispiel: Mit gefundenen Herzcontainern oder Herzteilen. Hat Link 4 Herzteile gefunden, ergeben diese einen weiteren Herzcontainer und daraufhin erhöht sich das Leben unseres Helden. Somit zur Erklärung der Lebensleiste. "Doch wage es dir nicht verletzt zu werden!" Drohte Zelda ihm. Schon angst einflößend, dieses Mädchen. Puh, nach all diesen Gegenstandspräsentationen brauche ich erst einmal eine Pause.

Kapitel 6: Die Teslanische Ebene

Da Link nun gut für seine Reise vorbereitet wurde, können wir mit der Geschichte fortfahren. Es wird an der Zeit, dass er das Tor betritt und somit die Stadt, Terrawat, verlässt. Unser Held lief voran und hinter seinem Rücken schaute ihm Zelda, mit betrübten Blick, hinterher. Die Wachen salutierten ihm und wünschten den jungen Teslaner viel Glück. Dieses Glück konnte er sehr gut gebrauchen, denn so schön die Umgebung von Teslan auch sein mochte, sie barg große Gefahren, darunter auch starke Monster. Doch kaum betrat Link die Ebene, so rief es ihm schon zu. "Junger Held, folge dem Pfad zum Utop-Wald. Ich möchte mich deiner annehmen und auf deiner Reise behilflich sein." Sehr verstörend, wie es sich der junge Link dachte, als er die weibliche Stimme vernahm. Doch was blieb ihm anderes übrig? Er konnte die Grenze, zum Magnetberg, nicht überschreiten, da ein stattlicher Gorone, in silberner Rüstung, diese bewachte. Ein Händler aus Terrawat riet Link zudem ab, sich in den Funkensumpf zu wagen. Mit seinem "Teslanischem Schild" wäre dies ein Himmelfahrtskommando. Apropos Himmel: Dieser blieb für Link ebenfalls unantastbar. Auch über seiner Gestalt gab es einen geheimnisvollen Ort, der Ort, wo das Data neu geboren wird. Viel mehr wusste er allerdings auch nicht. Wenn er nur eines der Parses besäße, dann könnte er den Himmel erforschen, genauso könnte er sämtliche Hindernisse überbrücken, die ihm im Wege standen. Dunkle Felsen, aus bunten Data-Ansammlungen, ragten gen Himmel empor. Zwei Echsenkrieger, in schimmernden Rüstungen, die wohl aus dem Material bestanden, aus dem die Felsen waren, traten Link entgegen. Doch konnte er sich kaum wehren. Diese Monster waren zu stark für seine zaghafte Gestalt. Der Schild mochte zwar ausreichen, doch sein Schwert konnte sich nicht durch diese Rüstungen der beiden Echsenkrieger fräsen, die ihm zwischen den harten Felsen auflauerten. Mit einem halben Herz konnte Link gerade noch so fliehen. Was für ein gefährlicher Ort, wie er es sich dachte. Irgendetwas schienen diese beiden Gestalten zu bewachen. Die dunklen, bunten Felsen verbargen etwas, ganz bestimmt. So setzte er seinen Weg fort, nachdem er das dunkelgrüne Gras mit seinem Schwert kürzte und die kleinen Herzen, die erschienen, einsammelte. Ja, so ist das nun mal in der Welt von Zelda. Objekte, sowie Gräser, verbergen oftmals Munitionen, Rubine oder lebenswichtige Reagenzien. Das sollte ebenso jeder wissen, der sich in diese Welt von Zelda wagt. Hier ist es nicht anders. Die Schuld liegt entweder bei dem Osterhasen oder, wie hier, am Data. Ich äußere mich nicht zu der Logik der Versteckmöglichkeiten dieser notwendigen Dinge, denn ich bin nur ein Roboter.

Unter Teslan gab es zudem noch eine bestimmte Sache, die es zu beachten galt: der "Data-Strom". Es ist ein See aus starkem Data, die größte Ansammlung, die zu finden ist. Wie in einem Strudel bewegen sich die flüssigen Datamengen dem Uhrzeigersinn entlang. Was für mächtige Zauber, in der Nähe dieser gewaltigen Ansammlung, nur auszuführen wären....Link war erstaunt, als er den Data-Strom zum ersten Mal erblickte und du solltest es auch sein, sofern du dir diesen riesigen Data-Whirlpool nur vorstellen kannst. "Manche behaupten, dass das Auge des Strudels ein Tor zu einer anderen Welt sei." Behauptete plötzlich ein junger Tourist, mit hervorstehenden Zähnen und kleingeformten Augen, zu Link. Die schwarze Kutte, die er trug, war schon viel zu groß für seinen winzigen Körper. Dieser Teslaner glich eher einem Gnom.

"Sofern ich kann, pilgere ich zum Data-Strom, um mir diesen anzusehen. Die Schönheit des Data-Stroms zieht mich magisch an, doch es ist auch zugleich beängstigend, wenn man sich diese Größe und die schwarze Mitte des Strudels betrachtet. Glaubst du, dass es sie wirklich gibt? Ich meine die "Unterwelt". Link wandte sich von dieser skurrilen Person ab, um seine Reise fortsetzen zu können. Selbst außerhalb von Terrawat begegnete er wohl gesinnte Personen, die ihm einige nützliche Hinweise geben konnten. Jedoch war es nicht so, dass Link diesen Hinweis, soeben, als nützlich erachten konnte, denn es war immerhin nur einer Vermutung eines verrückten Pilgers, der ihm zugleich eine Frage gestellt hatte.

Die vielen Varianten, die ihm zuvor als großes Abenteuer erschienen, waren für ihn nicht umsetzbar. Er konnte seinen Weg nur in eine Richtung fortsetzen und diese führte ihn zum "Utop-Wald", zumindest das, was von ihm übrig blieb. Schemenhaft erschienen die Pflanzen und Bäume dieses Gebietes, als er es betrat. Nanana, wer macht sich denn gleich in die Hosen? Du legst doch nicht etwa einen Rückwärtsgang ein, Link? Das bringt dir leider, für dich, überhaupt nichts. Es gibt keinen Weg zurück. Sofern Link den Utop-Wald verlassen wollte, startete er wieder an der selben Stelle, wo er den Utop-Wald zum ersten Mal betrat. Diese Welt von Teslan schien verrückter, als ich es dir erklärt habe, nicht wahr? Teslan verbirgt so viele Geheimnisse und merkwürdige Kreaturen, die sich Link nun aber zeigten. Geisterpuppen drehten sich um ihre eigene Achse, doch der Kopf, dieser Geister, drehte sich nicht mit. Ihre leeren Augen starrten Link an. Nichts würde Link lieber tun, als wegzurennen. Ja, gut, so ein Feigling ist er wohl doch nicht. Er bewahrte seinen Stolz und marschierte tiefer in das Gebiet ein. Immerhin schienen diese geisterhaften Wesen friedlich zu sein. Ab und zu fand er außerdem eine "Leuchtpflanze". Warum nicht eine davon mitnehmen?...Und nein, ich werde keine Gegenstände mehr vorstellen. Doch solltest DU es dir nun vorstellen können, nach dem letzten Kapitel. Link hat nun ein "Leuchtgewächs" erhalten! Wozu dieses da war, wusste er allerdings selber nicht wirklich. Doch macht es ein Spiel nicht interessanter, wenn man nicht weiß wozu und wofür diese Mittel sein sollen? Steh jetzt nicht so fragwürdig herum, Teslaner, und steck das Gewächs in dein Inventar! Er sammelte sicherlich davon mindestens 5 Stück ein, die er zwischendurch auf dem Boden fand. Mal sehen, was er damit so alles anstellen kann.

Kapitel 7: Der Wächter und die Königin

Der Recke folgte dem wirren Pfad des Utop-Waldes weiter gen Norden. Unterwegs traf er auf gespenstische Wölfe, die im Nichts verschwanden und wieder hervorschnellten, als sie Link sahen und somit zum Angriff übergingen. Es reichten drei Hiebe aus, um einen Wolf zu erlegen, doch gab es dutzende von ihnen. Jedes Areal des Utop-Waldes, was Link betrat, beherbergte neue Wölfe dieser Art. Schließlich hatte sich Link verlaufen. "Es tut mir leid, dass ich es dir nicht sofort sagen konnte. Der Utop-Wald führt jeden in die Irre, der es wagt diesen zu betreten. Folge meiner Stimme, sie wird dir den Weg zu mir weisen." So begann die liebevolle Frauenstimme an ein Lied für Link zu stimmen. Er hörte sie deutlicher, je näher er dem richtigen Weg kam. Es gab viele Wege, die durch den Utop-Wald führten. Mehrere Abschnitte zogen sich, durch den mysteriösen Wald, entlang. Durch die Hilfe der jungen Dame, konnte er einen schönen Tempel finden, der für ihn durchsichtig schien. Was war das alles? Was ist der Utop-Wald eigentlich? Fragen, die sich Link zu dieser Zeit stellte. Er betrat den offenen Tempel, der von Säulen gehalten wurde. Als er dem langen, geraden Weg entlang lief, erspähte er die grazile Gestalt der jungen Dame, sowie, an ihrer Seite, einen Teslaner mit blasser Haut, grauen, mittellangen Haaren, die seine rechte Gesichtshälfte bedeckten, da diese auf der rechten Seite länger waren, als die restlichen Haare, und grauen Augen. Er nahm seine beiden Schwerter, von seinem Rücken aus, in seine Hände, die ein knisterndes Geräusch beim Aufnehmen abgaben, als würde elektrische Energie durch diese hindurchfließen, was demnach auch so schien. "Was machst du hier? Sprich schnell!" "Raviv, ich habe diesen Jungen den Weg gewiesen. Er ist der Auserwählte." "Der Auserwählte? Wenn es der Auserwählte ist, dann kann er sicherlich kämpfen. Zieh deine Waffe!" Kaum fand Link die junge Königin der Geister, so musste er gleich anfangen gegen ihre Leibwache zu kämpfen, der sich als "Königlicher Wächter: Raviv" zu erkennen gab. Mit einem kräftigen Schlag, den er mit einer seiner einschneidigen Klingenswaffen ausführte, traf Raviv den Schild von Link, was Link taumeln ließ, woraufhin dieser zu stach. Mensch, Link, was machst du nur? Rappel dich auf und zeig es diesem Wichtigtuere! Weiche seinen starken Schlägen aus! Du kannst es daran erkennen, dass der Wächter zum Schlag ausholt. Der Wächter bewegte sich sehr schnell. Für den Anfang war Raviv ein schwieriger Gegner, gegen den Link antreten musste. Seine Schläge kamen blitzschnell zum Einsatz und seine Beinarbeit war auch nicht zu verachten. Mit einem gekonnten Tritt brachte er Link wieder zum taumeln. Er schritt hinter Link und raste mit einer erstaunlichen Geschwindigkeit auf diesen zu, um ihn mit einem seiner Schwerter zu Boden schlagen zu können. Link, tu doch was! Zum Glück verursachte dieser Raviv nur wenig Schaden an Link, doch dafür war er schwer zu treffen. Block seine schwachen Schläge, Link, und schlag dann zu! Weich seinem Tritt und seinen starken Schlägen aus! Ah, wie es aussah, hatte Link Erfolg. Mehrmals traf er den Wächter, der daraufhin zusammenbrach und nur wenige Treffer einsteckte, bevor er reagierte und das Schwert von Link aus seiner Hand stieß. Entwaffnet stand Link vor ihm, wobei Raviv sein anderes Schwert an seine Kehle hielt.

Nach einem kurzen Moment nahm er seine Waffe nach unten und kehrte an die Seite zu seiner Königin zurück. "Ich glaube meiner Königin zwar nicht, dass du der Auserwählte bist, doch du kämpfst gut." "Es liegt an dem "Datacode" in seinem

Körper, den ihm sein Vater vermachte. Er ist der Nachkomme desjenigen, der die Roboter bekämpfte." "Was? ER ist das? Warum durfte dieser Abschaum den Wald betreten? Sie waren es doch, die das Unheil heraufbeschworen haben!" "Es mag sein, dass sein Vater nicht ohne Fehler war, genauso wie Gaium, aber sie haben Teslan vor "Ganon" gerettet." "ICH bin der Auserwählte...! Ich bin es und nicht dieser Junge!" "Du verschließt die Augen vor der Wahrheit. Er ist hier. Er ist derjenige, der das Data-Schwert zu neuer Kraft verhelfen und die alten Bündnisse wieder neu schmieden wird." Der Wächter blickte Link ungläubig an. "Junger Held, alles was deine Augen erblicken, ist verdorbenes Data. Ich bin ein Teil davon, ich bin Salia, die Königin des Utop-Waldes und nur noch ein Geist meiner Selbst. Die Roboter haben vor langer Zeit versucht den Utop-Wald zu zerstören. Dies ist das Ergebnis. Sie stahlen einen großen Teil Data des Waldes, um es für ihre eigenen Zwecke verwenden zu können. Sie nährten damit die Macht eines Wesens aus der "Unterwelt", mit dem Namen "Ganondorf". Zuvor benutzte es negative Datamengen, um einen Virus zu erschaffen: "Ganon". Dieser befahl die Roboter. Sie marschierten in den Utop-Wald ein, um Ganondorf Tribut zu zollen. Ich war hier, wie auch Raviv. Einst war der Wald fruchtbar. Die Kinder des Waldes und der Wald selbst starben nach und nach ab. Nur wenige stellten sich den Robotern entgegen, wie Raviv." "Und das war der Preis." Der Wächter zeigte Link seine Brandnarbe auf der rechten Gesichtshälfte, sowie die Kybernetik, die an seinem Gesicht angebracht war, als er seine länglichen Haare leicht zur Seite schob. Sieht so aus, als wäre der königliche Wächter ein Cyborg. "Ich war noch ein Kind. Die Roboter verwundeten mich und stahlen mir einen Teil des "Datacodes" aus meinem Körper, dessen wir unser Leben verdanken, doch die Teslaner retteten mich. Als ich aufwachte fühlte ich mich ausgelaugt und schwer. Meine Haare und meine Augen erhielten die gräuliche Färbung, meine Haut wurde weiß, vom nahen Ableben gezeichnet. Trotz meiner negativen Verfassung rannte ich zurück, zu meiner Königin. Jedoch..., sieh selbst. Die Kinder des Waldes verformten sich zu Wesen, die wir nun "Balleras" nennen. Sie sind jetzt andere Geschöpfe, als damals, doch wir haben gelernt mit diesen gravierenden Veränderungen zu leben. Und ich habe mir geschworen den Rest, was vom Utop-Wald übrig geblieben ist, zu beschützen." "Als der Wald großteilig abstarb, starb der Großteil meine Körpers mit ihm. Wir alle sind mit dem Utop-Wald verbunden, doch, wie man sieht, stoppte der Veränderungsprozess mit der Zeit, da nicht alles Data aufgenommen werden konnte, dank der Hilfe durch die Teslaner." "Zerestro persönlich tat es. Er nahm sich meiner an und saugte mir den Code aus dem Körper. Und, sag mir, stimmt es, dass du ihn freigelassen hast und dass du nur deswegen hier bist?...Und dann sollst du der Auserwählte sein? Unglaublich." "Raviv, es gibt keinen Grund ihm misstrauisch gegenüber zu sein. Es war lediglich ein Unfall. Doch wird er alles berichtigen, nein, sogar mehr. Du wirst nicht nur Zerestro aufhalten, sondern auch das Wesen aus der Unterwelt: Ganondorf. Ich werde dich auf deinem Abenteuer begleiten, junger Held, damit ich dir von Nutzen sein kann. Niemand kennt die Kreaturen und Länderein so gut, wie ich es tue." "Ihr geht mit diesem Grünschnabel? Verzeiht mir, meine Königin, aber ich kann das nicht für gut heißen." "Dir ist es bestimmt, den Utop-Wald zu beschützen." "Wie kann ich hier rumstehen und warten, bis etwas passiert? Nein, auch ich muss handeln! Ich bin der WAHRE Auserwählte!" Königin Salia seufzte auf, als sie die Entscheidung ihres Wächters vernahm. "Raviv..., ich kann dir deine Entscheidung nicht abnehmen. Tu, was du für richtig hältst." Salia schwebte von ihrem Thron zu Link, um mit ihm verschmelzen zu können. Link, du hast nun eine Königin in deinem Körper, freut es dich etwa nicht? Sie ist nun mit deinem Datacode verschmolzen, du

kannst sie bei Gelegenheit freilassen, um ihre Worte zu hören. "Ich habe zwar geschworen den Utop-Wald zu beschützen, aber wenn ich nichts tue, wird die Welt vernichtet und das durch einen unfähigen Grünschnabel, der das Data-Schwert zerbrochen und den gefährlichsten Roboter auf Teslan losgelassen hat. Ich werde mich selber um diese Angelegenheit kümmern. Und ich gebe dir einen gut gemeinten Rat: komm mir nicht in die Quere!"

Kapitel 8: Der Magnetberg

Da nun Link die Königin des Utop-Waldes, Salia, in gewahrsam nahm, was für dich sicherlich merkwürdig anhört, konnte er seinen Weg weiterhin fortsetzen. Salia versprach ihm Hilfe, als sie den mysteriösen Wald der Balleras verließen. Sie würde sich um die Goronen kümmern. Als Königin des Utop-Waldes, würden sie sicherlich auf sie hören. Doch bevor unser Held seine Reise fortsetzen konnte, wurde er von einigen, kleinen Kreaturen umzingelt, die eine schwarze Kutte trugen. Diese Kutten ähnelten der des Wanderers, der sich in der Nähe des Data-Stroms aufhielt. Mit kurioseem gekichere, sprangen diese kleinen Wesen Link an. Sie schienen Zauber zu benutzen, denn als sie Link versuchten anzuspringen, leuchteten ihre kümmerlich grünlichen Hände rot auf. Mit einem wunderbaren Schwung seines Schildes, blockte Link den Angriff eines der Wesen ab. Dieses verschwand augenblicklich, nur um Link, ein weiteres Mal, eine überbraten zu können. Sie sind wirklich flink. "Es sind "Unterwelt-Kobolde". Sie sind nicht sonderlich stark, aber flink." Als hätte dies Link nicht schon längst bemerkt, meine Hübsche. Mit wenigen Hieben konnte er die kleinen Quälgeister schließlich ausschalten. Gut gemacht, Link. Das waren aber auch ein paar Plagegeister. Vor diesen Kobolden sollte man sich in Acht nehmen, sie sind nicht zu unterschätzen. In Massen könnten sie für Link eine ernsthafte Bedrohung darstellen. Ihre, mit Zaubern verstärkten, Schläge, sind nicht zu ignorieren, da sie unseren Abenteurer zum Taumeln bringen können. Mehrere Treffer können Link zu Boden werfen und ihn wehrlos gegenüber seinen Angreifern machen. Doch wieso sind diese kleinen Kerle überhaupt hinter Link her? Ah, sicher, Zerestro. Ganondorf hat wohl Wind von der Sache bekommen, dass Link Zerestro aufhalten will. Das scheint ihm wohl gar nicht zu gefallen. Nun kannst du dir bestimmt vorstellen, was die Goronen überrumpelt haben könnte. "Stehen bleiben, Teslaner! Eure Art ist bei uns Goronen und unseren Verbündeten, den Mogma, nicht erwünscht!" Das hätte er übrigens auch gesagt, wenn Link zuvor schon mit ihm geredet hätte. Doch nun konnte dieser Salia materialisieren. Die schwarzen Datamengen, die in unterschiedlichen Farben aufschimmerten, bildeten die gespenstische Königin des Utop-Waldes, die lange Haare, den dazu passenden Haarreif und einen Umhang trug. Salia an sich, sah sehr bläulich aus, abgesehen von ihrem durchsichtigen Geisterkörper. "Das ist doch...die Königin des Utop-Waldes! Euer Hoheit...." Der gepanzerte Gorone salutierte Salia gegenüber. "Dieser junge Mann hat sich bereit erklärt, den Goronen zu helfen." "Was? Dieser ausgehungerte Junge will den Magnetberg retten? Ist das Euer Ernst?" Die Königin nickte dem verunsicherten Goronen zu. "Hm, Königin Salia kann ich nicht widersprechen. Sie ist eine zu wichtige Person auf Teslan. Wir halten viel von ihr und wir respektieren ihre weisen Entscheidungen, die uns schon sehr oft aus der Patsche geholfen haben. Also gut, du darfst passieren." Der Gorone machte den Weg für Link frei und Salia verschmolz wieder mit seinem Körper.

Der "Datacode" schien etwas sehr Nützliches auf Teslan zu sein. Nun gut, es wurde mir bereits bewusst einprogrammiert und ich kann mit dir auch gern die Informationen darüber teilen, die in meinem Speicher eingefügt wurden. Doch sei gewarnt: es ist nicht so einfach, wie du es dir vielleicht vorstellst. Der Datacode wird immer an die nächste Generation übertragen. Die Stärken und Schwächen werden somit an die Nachkommen weitergegeben, doch man kann diese ausbauen.

Sozusagen kann man, eines Tages, mächtige Kinder in die Welt setzen. Unser kriegerischer Link, der die Erfahrung des Kampfes von seinem Vater geerbt hatte, ist das beste Beispiel dafür. Doch das ist noch nicht alles. Wie auch Salia, können andere Wesen ihren Datacode verwenden, um diesen, mit dem eines anderen Wesens, zu vereinen, allerdings gibt es dabei ein Risiko: man opfert sein Leben für diese Person, um Wissen, Erfahrungen und Fähigkeiten übertragen zu können, zumindest einen Teil davon. Bei Salia schien es wohl nicht gänzlich funktioniert zu haben, was ihr Ableben betrifft. Das liegt daran, dass sie weder tot, noch für lebendig gehalten wird. Das Data kann sie scheinbar nicht identifizieren. Sie kann also ihren Code, wie sie es für richtig hält, übertragen und austragen, woraufhin sie sich wieder in ihre ursprüngliche Gestalt zurückverwandeln kann. Wie praktisch.

Aber zurück zu unserer eigentlichen Geschichte. Es gab zwei Wege, die zum Magnetberg führten. Der eine verlief oberhalb und der andere verlief unterhalb des Magnetberges. Doch kaum wollte Link zum oberen Teil marschieren, so grub sich ein weiß-grauer Mogma vor seinen Füßen aus, der einige technische Geräte an seinem Körper trug, wie auch ein Monokel und einen mechanischen Arm, der aus seinem metallähnlichem Rucksack hervorstach. "Was macht ein Teslaner hier? Das hier ist unser Gebiet!" Salia erschien wieder an Link's Seite. "Dieser junge Mann will den Goronen und den Mogma helfen." "Ihr seid doch...Königin Salia?!? Pardon, aber ich fürchte, dass wir mit eurer Hilfe nicht rechnen wollen. Der "Mogma-Älteste" ist, im Gegensatz zum "Goronen-Ältesten", nur schwer zu überzeugen. Außerdem sind es nicht wir, die in Schwierigkeiten sitzen, sondern unseren Verbündeten....Ach ja, noch eines: meine Kumpels und ich, wir befinden uns gerade auf dem Weg auf einer Mission. Wir sollen den Goronen helfen die "Rauschuppen" zu bekämpfen. Sie sind in den "Magmaschrein" eingefallen, doch die Goronen können sie nicht vertreiben. Ich bin kein Unmogma, also: Wenn ihr euch gegenüber den Mogma beweisen wollt, dann helft unseren Verbündeten." So vergrub sich dieser Maulwurf, Verzeihung, Mogma, wieder unter die Erde. Link folgte dem Pfad des Magnetberges nach unten. Es wurde gefährlicher und heißer, je näher er dem unteren Bereich kam. Einige Goronen traf Link ebenfalls unterwegs an, mit denen er reden konnte, die ihm jedoch eher erstaunt ansahen und ihn ausmeckerten, da so jemand, wie er, ihr Gebiet betrat. Der Data-Krieg schien, gegenüber den Teslanern, viel Misstrauen entfacht zu haben. Unterwegs traf Link außerdem nicht nur auf wohlgesinnte und nicht geradezu freundliche Goronen, sondern auch auf Krieger der Rauschuppen und auf spinnenartige Kreaturen, die an Wasserläufer erinnerten und sich auf der heißen Lava fortbewegten. Sofern sie das Land erreichen konnten, sprangen sie auf Link zu. Gaium's Schwert leistete ihm gute Arbeit. Mit vollem Einsatz wehrte er sich gegenüber den sogenannten "Arachnos" und den ungepanzerten Kriegern der Rauschuppen.

Zwischendurch fand Link mehrere Abzweigungen. In der Welt von Teslan gibt es so viel zu entdecken, ich werde daher nicht jede Einzelheit erzählen, nein nein, das Hauptaugenmerk wird auf den vorgegebenen Weg, den sich Link ebenen muss, gelegt. Allerdings hält Data World für dich noch einige Überraschungen parat, sei also nicht enttäuscht, wenn ich dir nicht alles zeige, was die Welt für unseren Abenteurer bereit hält. Link wird unterwegs ein paar Herzteile einsammeln, sei dir versichert. Diese Rätsel, um die Herzteile ergattern zu können, kann ich dir allerdings nicht verraten, dann wären es ja keine Rätsel mehr....Hm? Wie, du fragst dich dann, was bei diesen

bunten Felsen ist? Nun, das werden wir wahrscheinlich noch gemeinsam herausfinden.

Kapitel 9: Magmaschrein

Eine der Abzweigungen führte Link zu einem stattlichen Platz, an dem zahlreiche Fackeln standen. Um diesen herum, befanden sich die majestätischen Schmieden der Goronen, die in ganz Teslan bekannt waren, denn die Goronen sind die wahren Schmiedemeister unter allen Völkern. Ihre Dienste wurden stets von den anderen Völkern in Anspruch genommen, doch schlussendlich erkannten sie, was sich aus Vertrauen ereignen konnte. In der Mitte dieses Platzes, saß ein alter Gorone, mit weißem Bart, auf einem metallischem Thron. Dieser Thron bestand demnach wohl aus dem Material, weswegen Link gekommen war. Als Link dem Ältesten gegenüberstand, hustete dieser laut auf. "Es ist lange her, seitdem sich ein Teslaner hierher gewagt hat. Hm, sag nichts..., ich spüre ihre Präsenz. Salia scheint dir viel zuzutrauen, wenn sie dich hierher geschickt hat, um uns helfen zu können. Doch warum ausgerechnet einen jungen Teslaner, wie dich? Wieso nicht einen Mogma, einen Schlicker oder einen Krieger der "Wildklauen"?...Du bist etwas Besonderes, das scheint sie gespürt zu haben. Hoh? Du willst das Data-Schwert neu schmieden und du brauchst dazu unsere Hilfe? Also bist du nicht wegen uns hierhergekommen, sondern nur, um dem Schwert zu seinem alten Glanze zu verhelfen? Nein? Du meinst es also ernst? Ich bin froh das zu hören. Du willst also das Band zwischen den Goronen und den Teslanern wieder neu schmieden....Ehrlich gesagt waren wir stets darum bedacht, es ebenfalls in Erwägung zu ziehen, doch unsere Verbündeten, die Mogma, halten noch viel weniger von einer Allianz mit den Teslanern. Wir halten zu ihnen und wir respektieren ihre Entscheidungen, doch insofern du uns überzeugen kannst, dass die Teslaner es ernst meinen, so werden wir wieder Kontakt mit Terrawat aufnehmen. Wir werden uns mit der Handelsgilde auseinandersetzen und wir werden mit den Teslanern wieder im Einklang leben, wie vor vielen Jahren schon. Doch das alles geschieht nur, wenn du die Rauschuppen aus dem Magmaschrein vertreiben kannst. Junger Held, traust du dir diese Prüfung zu? Schwörst du uns zu helfen und nicht in Versuchung zu geraten, dir das Datium aus Selbstsucht anzueignen, um im Nachhinein verschwinden zu können?" Du hast also nun die Entscheidung "ja" oder "nein" zu antworten. Ich kann dir natürlich zuerst erklären, was passieren würde, wenn du "nein" antwortest. Der Älteste lässt dich einfach nicht in den Schrein eintreten. Außerdem wirst du von der Goronen-Wache abgeführt und an dem Fuße des Magnetberges abgesetzt. Gemein, oder? Aber was hast du bei so einer Antwort erwartet? Daraufhin musst du den Ältesten noch einmal aufsuchen und ansprechen. "Hast du es dir anders überlegt? Willst du uns nun helfen, oder bist du nur hierhergekommen, um dir das Datium aneignen zu können?" Das Abenteuer wird dir wohl erst die Pforte öffnen, wenn du den Bedingungen des Ältesten zustimmst. Hinter seinem Thron führt ein Weg, der eine tiefere Ebene einschlägt. Die Schmieden werden angeheizt, die Lava fließt in Strömen aus den künstlichen Rinnen und öffnet den Weg zum Magmaschrein. "Geh und vertreibe die Rauschuppen aus dem Schrein. Viel Glück, junger Held."

Du bist nun im ersten Dungeon angekommen. Gratulation dazu. Es ist schon sehr heiß hier unten. Die Wände lassen flüssige Lava nach unten fließen. An manchen Stellen gibt es für Link auch gar keinen Zutritt. Manche Wände, in diesem Schrein, sind brüchig. Ein Anhaltspunkt? Jedenfalls scheint es so, als wäre dieser Schrein antik. Groß ist dieser auf jeden Fall, außerdem besitzt dieser mehrere Räume, die Link auf

verschiedene Prüfungen stellen. Wie in jeder Zelda-Reihe muss er sich diesen Herausforderungen stellen, um weiter zu kommen. Kleine Schlüssel, eine Karte und ein Kompass wurden hier versteckt. Zusätzlich befindet sich noch ein gewisser Gegenstand in diesem Dungeon. Welcher es wohl ist? Wahrscheinlich etwas Nützliches, was ihm durch die brüchigen Wände kommen lässt. Auf seiner Entdeckungstour, durch die Tiefen des Magmaschreins, begegnete er, vor allem, Fledermäusen und Krieger der Rauschuppen. Ob als Fernkämpfer mit altertümlichen Pfeil und Bogen, oder als Nahkämpfer, mit einfachen Säbeln. Manche Krieger besaßen sogar Schilde. Es gab unter anderem einen Raum mit mehreren "Schamanen der Rauschuppen", die Link Feuer unterm Hintern machen sollten. Sie trugen die Schädel ihrer Artgenossen als Kopfbedeckungen und benutzten das Data in der heißen Umgebung, um Feuerbälle auf Link schleudern zu können. Zum Glück hast du ein robustes Schild bei dir, Link. Als er diesen Abschnitt im Schrein abgeschlossen hatte, erhielt er einen weiteren kleinen Schlüssel. Dieser führte ihn zu einem verschlossenen Raum, den er versuchte mit diesem Schlüssel zu öffnen, indem er diesen in das Schlüsselloch an der Wand steckte. Die eisernen Gitterstäbe sanken in den steinigen Boden des Schreins, als Link den Schlüssel benutzte, auf dem ein Code eingespeichert wurde, der dieses Problem, mit einem Bestätigungsgeräusch, beseitigen konnte. Als er den Raum betrat, war alles dunkel, bis plötzlich die Fackeln aufleuchteten. Die Gitter versperrten Link den Ausgang. Ohje, was passiert jetzt? Ein Krieger der Rauschuppen, in eiserner Rüstung, kam Link mit Schwert und Schild entgegen. Scheint so, als müsstest du ihn besiegen. Viel Spaß. Doch egal wie Link angriff, seine Schläge wurden von der Rüstung, oder vom Schild des Kriegers, abgeblockt. "Link, sein ganzer Körper ist mit einer harten Rüstung geschützt. Der einzige Schwachpunkt, den dieser "Rauschuppen-Ritter" besitzt, ist sein Schwanz." Nun verstand Link, was er machen musste. Zuerst musste er die Kreatur dazu bringen zuzuschlagen, da sie daraufhin nicht mehr reagieren konnte. So versuchte der waghalsige Bursche den Schwanz des Kriegers zu erwischen. Nach wenigen Treffern, drehte sich der Krieger sogar um und versuchte Link, mit seinem Schwanz, zu erwischen, was er beim ersten Mal sogar geschafft hatte. Link, du hast nur noch ein Herz! Pass besser auf! Nach Link's nächsten Hieben war alles vorbei. Ein ziemlich langwieriger Kampf, da dieser Krieger viel Ausdauer besaß. Puh, ich hoffe nicht, dass du diese Kreatur noch einmal, während deiner Abenteuer, begegnen wirst. Diese Rauschuppe war ganz schön zäh.

Sieh mal einer an, da erscheint doch tatsächlich ein Schatz vor Link's Füße. Du hast den "Zertrümmerer" erhalten! Dieser zweihändige Kriegshammer, der von den Goronen geschmiedet wurde, ist nur schwer zu handhaben und verursacht leichte Beben bei einem Aufprall auf den Boden oder der Wand. Brüchige Wände können somit zerstört werden. Da hast du es also, Link. Nun kannst du dich weiterhin durchschlagen. Da es ein Item ist, muss der Zertrümmerer zuerst rausgeholt werden, um ihn verwenden zu können. Es ist also keine dauerhaft tragbare Waffe, wie "Gaium's Schwert". Wie Link dieses Monstrum allerdings aufbewahrt, wird immer ein Geheimnis bleiben. Nach den nächsten Räumen war es schließlich soweit. In jeweils einen von zwei verschiedenen Orten, musste Link ein Rad drehen, um die Zugbrücke Stück für Stück nach unten fahren zu lassen. Als er den Punkt betrat, an dem die Zugbrücke aufhörte, fuhr diese wieder nach oben. Ein paar Rauschuppen haben sich wohl gründlich überlegt Link ihren Boss zu überlassen. Da stand er also, der "König der Rauschuppen: Baigot". Er sieht gefährlich aus, Link, du solltest seine scharfen Zähne besser meiden. Wobei die meisten Rauschuppen eher grün bis braun waren,

besaß ihr Boss eine grau-rötliche Färbung. Er schien mit einer dicken Rüstung, aus einem schwarzen Metall, geschützt zu sein. Zusätzlich trug er einen riesigen Streitkolben bei sich. Das wird sicherlich ein harter Kampf, Link. Zuerst brüllte Baigot laut auf, um seine Diener um sich zu scharen. Ein Bogenschütze und zwei ungepanzerte Krieger der Rauschuppen, musste Link zuerst bewältigen, bevor er sich dem König widmen konnte, der seinen großen Streitkolben nach Link schlug. Der Streitkolben war so schwer, dass er diesen nicht schnell zu sich nehmen konnte. Link, das ist die Chance! Er setzte den Zertrümmerer ein, um dem Rauschuppen-König die Rüstung vom Leibe zu hämmern. Nach und nach wurde diese brüchig. Gut, das musst du allerdings noch ein paar Mal machen, wie es aussieht. Für einen ersten Dungeon-Boss ist Baigot ganz schön knifflig. Nachdem Link ihn dreimal mit den Zertrümmerer verprügeln durfte, löste sich seine Rüstung komplett. Baigot legt seinen Streitkolben ab und versucht Link aus nächster Nähe umzuhauen. Er greift mit seinen Klauen an, ui, was für ein unangenehmer Zeitgenosse. Zusätzlich speit der nun flinke König Link Feuer entgegen. Da Link nicht mehr viel Leben besaß, weil er schon einige Male von Baigot und seinen Kriegern verwundet wurde, benutzte er den Trank, den ihm Zelda zu Beginn seiner Reise mitgab. Du besitzt nun wieder volle Herzen, was für ein Glück. Zwar gibt es in diesem Abschnitt auch Möglichkeiten sich zu heilen, da wenige Gefäße herumstehen, die man zertrümmern könnte und in denen sich jeweils ein Herz befindet, doch auf diese Idee kam unser Abenteurer, vorerst, nicht. Mit fünf Hieben konnte Link den Rauschuppen-König letztendlich in die Knie zwingen. Sein Körper löste sich allmählich auf, um als Data in die Atmosphäre zu gelangen. Alle toten Kreaturen werden wieder ein Teil des Data sein und dieses wird wiederum neues Leben erschaffen. Das ist der Kreislauf des Data in Data World. Nun kannst du dir den Herzcontainer aneignen, den dir Baigot überlassen hat, Link. Du hast ihn dir verdient. Mit vier Herzen kannst du nun deine Reise fortsetzen. Wir sind gespannt, was der Goronen-Älteste zu deinem Erfolg sagen wird, doch zuerst solltest du weitergehen. Vor dir liegt noch ein schmaler Weg, der dich zu den Stufen der Schmiede des Schreins führt. Vorsichtig nahm Link das Schwert zu seiner Hand, um es auf den Amboss des Schreins zu legen. Er führte seine Hände über das Schwert, um es mit dem Datium zu überziehen. Die Lava und die Hitze, in dieser Umgebung, erschufen das perfekte Datium, um das Data-Schwert härten und somit aufwerten zu können. Doch nicht so hastig, Link, noch kannst du es nicht benutzen, so schön du auch soeben gezaubert hast! Noch fehlen dir einige, wichtige Elemente, um dem Data-Schwert zu alter Kraft verhelfen zu können.

Kapitel 10: Pakt des Data

Setzen wir die Geschichte fort. Link hatte also den Rauschuppen-König, Baigot, bezwungen. Nach dieser Begegnung, mit dem stark gepanzerten Echenkönig, fand er den Ort auf, wo er das Data-Schwert reparieren konnte, nun ja, zumindest einen Teil davon. "Wir sollten uns wieder zum Goronen-Ältesten zuwenden." Sprach Salia zu Link, als er das Data-Schwert verwahrte. Du musst als Spieler nicht mehr den ganzen Weg zurücklaufen, keine Sorge. Eine mechanische Station bringt dich an den Anfang des Dungeons zurück. Scheint wohl so, als hätten die Mogma ihre Hände im Spiel gehabt, was dieses Gerät betrifft. Sehr nützlich, diese Station. Als Link wieder vor den Goronen erschien, jubelten sie ihm zu. Selbst der alte Gorone stand auf, als sein Sitz sich um 180 Grad zu Link drehte. Mit schnellen Schritten rannte er zu unserem frisch gebackenem Helden vor und zeigte ihm den rechten Daumen. "Ha! Das war ein grandioser Sieg. Ich fühle mich so jung, ich könnte Felsen heben und sie mit einem Bissen verschlingen. Junger Held, du erfüllst unser Volk mit Stolz. Wir werden den Kontakt mit Terrawat wieder herstellen und den Handel, mit der Handelsgilde, wieder aufnehmen. Oh, wie ich sehe besitzt du nun das alte Goronenrelikt, den "Zertrümmerer". Es ist ein mächtiger Gegenstand, der jedes Material zerstören kann, selbst Datium. Es ist das Meisterwerk der goronischen Schmiedekunst. Wir dachten schon, dass dieses Relikt für immer verloren sei. Hab Dank, Held. Du kannst es behalten. Es ist ein Geschenk und ein Beweis für unsere starke Bindung zueinander. Du bist jederzeit bei uns willkommen. Wir wünschen dir alles Gute, auf deinem weiteren Weg." Ein letztes Mal lächelte der Goronen-Älteste Link an, bevor er sich wieder auf seinem Platz begab, der sich wiederholt um 180 Grad drehte, als sich die Zahnräder bewegten, die sich unterhalb des Thrones befanden. Noch stehen einige Goronen um Link herum. Zeit für Gespräche haben wir allerdings nicht. Wir sollten weiterziehen. Uns fehlen noch ein paar Zutaten, um das Data-Schwert erneuern zu können. Wie, du möchtest einen Blick zu den Mogma werfen? Also schön. Da buddelt sich auch schon einer vor dir aus. "Hey, das war klasse! Ich weiß zwar nicht, wie du es geschafft hast die Rauschuppen zu vertreiben, aber du hast dich den Goronen erfolgreich beweisen können. Allerdings kann ich dich hier immer noch nicht durchlassen, tut mir leid. Das ist der Befehl des Ältesten." Schade aber auch. Der obere Abschnitt, des Magnetberges, konnte also immer noch nicht betreten werden.

Mit Kampfgeschrei geht es also in die Richtung der bunten Felsen. Das war ja klar, dass du sie ins Visier nehmen würdest. Die Echsen, in den harten Rüstungen, hatten am Zertrümmerer ganz schön zu knabbern. Ihre Rüstungen wurden im Nu zerstört, doch Link musste schon stark auf seine Beinarbeit achten. Immerhin waren diese Rauschuppen zu zweit. Nachdem dieser Kampf gewonnen wurde, konnte Link es kaum erwarten die bunten Felsen zu zerschlagen. Und siehe da: Rubine in Massen und ein Loch im Boden! Wohin das wohl führen mag? Sanft traf Link, im hellem Schein, auf den Grund des Bodens auf, als er in das Loch sprang. Um ihn herum befand sich nicht viel, bis auf die bunt glänzenden Wände aus dem seltsamen Material. Einige Meter weiter vor ihm, lag jedoch ein kleiner, kaputter Roboter auf dem Boden. Hast du denn nichts dabei, was ihn antreiben könnte? Zu schade aber auch. Ich hätte gerne einen meiner Verwandten in Aktion erlebt, bis auf Zerestro natürlich. Dir bleibt wohl nichts anderes übrig, als zurückzukehren.

Terrawat hatte auf den Abenteurer gewartet, vor allem Gaium und Zelda, die Link wieder besuchen kamen. "Wie bitte? Du konntest also den Goronen helfen und das Data-Schwert reparieren? Unglaublich. Du hast es tatsächlich geschafft. Wir sind stolz auf dich, Link. Doch das alles hat erst angefangen. Zwar scheint das Datium nun, durch euer Bündnis, gestärkt zu sein, wie mir scheint, doch fehlen noch einige Materialien für die Fertigstellung des Schwertes. Als nächstes brauchst du "Mondglanz". Diesen findest du nur an einem Ort: dem "Utop-Wald". Auch in diesem Gebiet gibt es einen Schrein. Er wird von einem starken Wächter bewacht....Wieso verziehst du denn so dein Gesicht, Link? Stimmt etwas nicht? Wie dem auch sei, verbinde den Mondglanz mit dem Data-Schwert. Der Utop-Wald ist ein heiliger Ort, der von der Königin, Salia, bewacht wird. Sie soll sehr schön sein, habe ich gehört." "Vater, es ist nicht der richtige Zeitpunkt, um vor sich hin zu träumen." "...Du hast recht, mein Kind." "Auch ich saß nicht tatenlos herum, Link. Ich habe geübt und meine Zauber verstärkt. Vielleicht können sie dir von Nutzen sein." "W-Was? Du willst ihn begleiten? Aber diese Reise ist viel zu gefährlich für dich! Das kommt überhaupt nicht in Frage!" "Ich bin groß genug, um meine eigenen Entscheidungen treffen zu können. Ich möchte helfen. Teslan ist in Gefahr. Und die, die mir wichtig sind, sind ebenfalls in Gefahr." "...Ach, Kindchen....Also schön, auch wenn es mir nicht gefallen mag, geh mit Link. Und du passt auf sie auf, habe ich mich klar und deutlich ausgedrückt?!?" Link nickte Gaium etwas verunsichert zu. "Gut. Damit ihr eure Gegenwart wahrnehmen könnt, müsst ihr das Data verbinden, was eurem Körper inne wohnt. Somit schließt ihr den "Pakt des Data" miteinander ab." Zelda und Link stehen gegenüber und reichen sich die Hände. Gemeinsam schließen sie ihre Augen. Um sie herum bildet sich auf einmal ein Wirbel aus schimmerndem Data. Wunderschön anzusehen, wie ich es behaupten kann. Einfach magisch. Du hast wohl gedacht, dass dieses Spiel nicht spannend wird, oder? Das ist nun der Höhepunkt dieser Einzigartigkeit in "Data World". Link schließt mit Zelda einen "Pakt des Data", damit sie ihren Geist verbinden können, womit du etwas ganz besonderes machen kannst. Du kannst von nun an Zelda übernehmen und sie durch ganz Teslan steuern! Wie du später bemerken wirst, ist es auch nötig sich dieser Neuerung, von Zelda, anzunehmen. "Ich habe sie gesehen, Link. Königin Salia ist bei dir." "W-Wie?" "Sie hat zu mir gesprochen, Vater. Ihr Data ist nun auch mit meinem verbunden. Ich kann mit ihr reden, wenn ich sie rufe." "Wenn das so ist....Ich bin erleichtert zu wissen, dass die weise Königin über euch beide wacht. Bitte beschützt sie auf ihrer weiten Reise." Flehte Gaium sie an, indem er sich zu Link und Zelda kniete und sie anbetete. "Ach ja, fast hätte ich es vergessen, Link. Du kannst jederzeit zu mir kommen. Wie du weißt bin ich ein Zauberer. Vor allem Tränke sind mein Spezialgebiet. Wann immer du eine Erfrischung brauchst: komm zu mir. Allerdings ist nichts für umsonst, nicht einmal für dich. Von irgendetwas muss ich ja leben. Ich hoffe du verstehst das. Doch die erste, volle Flasche geht aufs Haus. Möchtest du einen roten Trank mitnehmen?" Wie gütig von Gaium. Gleich 2 kostenlose, rote Tränke in einem Zeldaspiel, was für ein Glück. Doch dieses Mal gibt es keine kostenlose Flasche dazu. Diese musst du, auf deiner Reise, leider noch suchen.

Kapitel 11: Deku-Nüsse und Feuersteine

Zelda und Link verließen nun das Gebäude, in dem beide aufwuchsen und ihre Zauber lernten. Zauberei wird hier, in "Data World", groß geschrieben. Jeder kann zaubern und sich die Beschaffenheit des Data zu Nutze machen, egal wie. Ob Tränke, Tricks oder Angriffe, alles ist mit dem Data möglich. Es umzuformen bedarf jedoch spezielles Training. Nicht jedem gelingt ein erfolgreicher Zauber, vor allem nicht auf Anhieb. Zelda jedoch war, von Anfang an, ein Naturtalent, zumindest in diesen beiden Punkten: Schaden und Katastrophen verursachen. "Wir sollten uns beide zum Utop-Wald vorwagen. Falls du noch ein paar Dinge erledigen möchtest, so solltest du es jetzt noch tun. Ich habe gehört, dass die Handelsgilde neue Waren auf Lager hat. Ich bin mir außerdem sicher, dass sie dich sprechen wollen, immerhin konnten wir das Bündnis, mit den Goronen, durch deine Hilfe, wieder aufnehmen." Es ist wichtig mit der Handelsgilde zu sprechen, da Zelda sich sonst nicht vom Fleck bewegen würde. "Hast du schon mit der Handelsgilde gesprochen?" Und denk nicht, dass du diese neue Funktion, den "Pakt des Data", schon benutzen kannst, oh nein, so leicht wird es dir nicht gemacht. Zelda wartet am selben Fleck, vor Gaium's Haus, was immer noch repariert werden musste. Zwei unbekannte Leute stehen bereits vor dem Gebäude, um es gemeinsam wieder zusammenflicken zu können, genauso wie es bei Arnold's Schmiede der Fall war. Er und zwei weitere Individuen, wovon eines davon ein Gorone war, bauten allmählich die Schmiede wieder auf. "Ich muss dir wohl danken, Link. Durch dich habe ich eine helfende Hand mehr erhalten. Allerdings könnte ich noch etwas Hilfe gebrauchen, damit meine Schmiede wieder einsatzfähig ist." Sprach der Schmied zu Link. Kurz darauf stattete Link diesem mysteriösen Schlicker einen Besuch ab. "Wenn ich doch nur ein paar Leuchtgewächse aus dem Utop-Wald hätte....Oh, was ist das? Was sehen meine schwammigen Fischaugen da? Sind das etwa..."LEUCHTGEWÄCHSE"?!? Diese Farbe, dieses Leuchten, dieser...Geschmack. ICH MUSS SIE HABEN! Du hast momentan 5 Stück bei dir. Wie viele möchtest du mir davon geben? Ich kaufe dir ein Exemplar für 20 Rubine ab!" Du kannst entscheiden, ob du sie diesem Schlicker verkaufen möchtest. Sicherlich würde er sich darüber freuen. Doch ich denke mal, dass du es tun wirst. Rubine kann man jederzeit gebrauchen, vor allem jetzt, da die Handelsgilde, mit den Goronen, wieder im Geschäft ist. Apropos Handelsgilde: Wie wäre es mit einem kleinen Besuch am Handelsterminal?

"Willkommen, verehrter Kunde. Wie kann ich Ihnen behilflich sein?" Was haben wir denn zur Auswahl? Zum Einen gibt es da diese Flasche für 500 Rubine. Hm, stolzes Angebot. Durch den Verkauf der Pflanzen und die ganze Sammlerei, haben wir, immerhin, schon einiges zusammen. Und was ist das da? Eine "Deku-Nuss", zum Betäuben der Gegner. Hört sich nützlich an. "Schwächere Gegner können beim Einsatz, für einen kurzen Moment, außer Gefecht gesetzt werden. Eignet sich besonders gut in größeren Gruppen." Allerdings auch sehr teuer. Diese speziellen Nüsse wurden einst, zu der Zeit vor der Entweihung des Utop-Waldes, herangezüchtet. Da der Wald nicht mehr der ist, der er vor vielen Jahren einmal war, wurden diese Nüsse rar. Außerdem gab es keinen geeigneten Boden, der ihr Wachstum anspornen konnte. Jede Nuss muss daher für 30 Rubine gekauft werden. Ich rede hier von EINER ganzen Nuss! Ganz schön happig, für eine Nuss. Aber eine kann man ja ruhig mitnehmen, oder? Link kann derzeit 5 Nüsse tragen. Man kann sich

also denken, wie selten und mächtig diese Nüsse in "Data World" sein müssen. Als drittes und letztes haben wir außerdem ein anderes, nützliches Item zur Auswahl. Einen "Feuerstein". Feuersteine werden, wie die Deku-Nüsse, auf den Boden geworfen. Sie wurden in den Tiefen des Magnetberges abgebaut und zerbrechen leicht, wie Glas. In ihrem Inneren wird eine so intensive Hitze gespeichert, dass die Umgebung kurz anfängt in Flammen aufzugehen, sofern diese Steine zerbrochen werden. Feuersteine mit Rissen sind daher nutzlos. Aber zum Glück werden diese gleich von den Goronen und Händlern aussortiert. Jeder Feuerstein, der Handelsgilde, funktioniert zu 100%. Das verspricht das neue Werbeplakat in der Stadt. "Achtung: Wir raten diesen Gegenstand von Kindern und wilden Tieren fernzuhalten! Bei Beschädigung des Gegenstandes, nach dem Kauf, übernimmt die Handelsgilde keine Haftung. Es ist leicht entzündlich, aber nützlich, um dunkle Gebiete, für eine kurze Zeit, zu erhellen. Vor dem Kauf empfehlen wir Ihnen den Kauf eines Feuerstein-Beutels für 200 Rubine, indem Sie die Feuersteine sicher verwahren können. Möchten Sie einen kaufen?...Tut mir leid, Sie haben nicht die nötigen Rubine dafür. Bitte kommen sie später noch einmal wieder." Was? Ein Feuerstein-Beutel? Das ist Wucher!...Verzeihung, das sollte eigentlich unser Held sagen. "Ich, Xuu, bedanke mich hiermit für Ihren Einkauf. Bitte beehren Sie mich bald wieder. Die Handelsgilde freut sich über jeden freundlichen Kunden." Mit "freundlich" meint sie wohl eher großzügig und reich.

Wieder einmal betrat Link das Tor zur Handelsgilde. Dabei wurde er schon von einer gewissen Person erwartet, die vor ihm stand und ihm zuwinkte. "Hey!...Schön dich zu sehen. Du hast unserer Handelsgilde einen großen Dienst erwiesen, wir danken dir. Eigentlich würde dir ja mein Vater danken, aber er schläft..., wie schon die meiste Zeit." Verlegen lachte Malon auf. "So ist er halt, der gute Talon. Doch er ist ein freundlicher Kerl. Allerdings bist du auch nicht so schlecht, wie Fido behauptet hat." Im Hintergrund beobachten wir, wie Fido, mit den Goronen, eine schwere Lieferung Feuersteine schleppt und diese Lieferung fallen lässt. Diese ging in Flammen auf und Fido musste erst einmal rennen, da die frischen Goronen-Händler nicht mehr gut auf ihn zu sprechen waren. Natürlich bemerkte Malon den Vorfall ihres Bruders nicht, sie lächelte fröhlich den jungen Helden an. Sie schien wie weggetreten zu sein, als sie Link anlächelte. "Ach ja, nicht dass ich es vergesse: wir wollen dir ein Geschenk machen, um dir für deine Hilfe zu danken. Komm mit, folge mir!" Malon lachte Link kurz an, als sie ihre zarten Hände aneinander legte. Ein hübsches Gesicht, wie zum verlieben, hach..., ich meine, wenn ich ein Teslaner wäre. Die süße Malon führte Link durch zahlreiche Lager, die der Handelsgilde gehörten. Der Platz der Handelsgilde war auch überaus groß. Allerdings waren diese Gebäude nicht leicht zu betreten. Es gab einige Rätsel zu lösen, damit Link Malon folgen konnte. Hatte sie ihn also nur testen wollen? Wie frech. Für mich waren das, auf jeden Fall, zu viele Schalter und Plattformen. "Hihihi, Glückwunsch, du hast die Aufgaben bestanden, die ich dir gestellt habe. Du bist tatsächlich nicht so, wie Fido es behauptet hat. Aber denke nicht, dass ich daran nicht gezweifelt habe." Och, wie verlegen sie ihre beiden Arme auf ihren Rücken legt und mit ihrem Oberkörper leicht hin und her schaukelt, einfach goldig. Ihre Verliebtheit sieht man ihr an. So jung möchte ich auch wieder sein..., wenn ich ein Teslaner wäre, was ich nicht bin. Ich bin leider, nur, ein Roboter. Und da kam er, der schöne Moment. Zum ersten Mal sieht Link sein erstes Baby-Parses im Stroh liegen. Wäre ich ein Teslaner, würde mir das Herz, vor Freude, explodieren. Erfreut lächelte Link Malon an. "Dieses Parses gehört dir. Wir werden es für dich aufziehen,

solange du auf deiner Reise bist. Doch du kannst ja, ab und an, nach "ihr" sehen. Außerdem würde ich dich, bis zu deinem nächsten Besuch, bitten, dir zu überlegen, wie du "sie" nennen möchtest." Und bitte nicht "Darunia" oder "Rauru". Dieses Parsees ist weiblich, bedenke das.

Kapitel 12: Das Paktlied

"Da bist du ja endlich. Das hat ja lange gedauert." Meckerte Zelda Link aus, als er sich mit ihr endlich auf dem Weg begeben wollte. Zusammen liefen sie in die Richtung des Utop-Waldes. Dort angekommen versuchte Salia mit Link und Zelda zu sprechen. Flüchtig zeigte sie sich den beiden Kindheitsfreunden. Der "Mondglanz-Schrein" liegt in den Tiefen des Waldes. Vergesst nicht: Durch meinen Data-Code ist es euch möglich die "Balleras" zu verstehen. Sie können euch den Weg zum Schrein zeigen." Ihr Körper löste sich, daraufhin, in Luft auf. Das Data der Königin erstrahlte im Dunkeln der ewig währenden Nacht von Teslan, als auch der letzte Rest schwand. "...Es wäre wohl besser, wenn wir diese "Balleras" aufsuchen. Du...scheinst schon einmal hier gewesen zu sein, oder?" Genauso war es auch, Zelda. Doch Link erinnerte sich hingegen nicht so gern an das erste Treffen mit Raviv.

Balleras gab es kaum im Utop-Wald, wie Link es feststellen musste. Viele versteckten sich scheinbar vor ihm. Hast du dir etwa nicht den Weg zum kleinen Tempel gemerkt? Ohje. Umso schwieriger wird es für dich den richtigen Weg zu finden, oder? Nein, anscheinend doch nicht. Die Balleras zeigen sich Link und Zelda, sie müssen nur genauer hinschauen. Sie scheinen ihnen dadurch den richtigen Weg zu zeigen. Stets erschienen sie vor einem ganz bestimmten Weg, der sie weiter in den Utop-Wald führen sollte. Als sie verschiedene Areale betraten, konnten sie sich nicht davor drücken zu kämpfen. Die Wölfe erschienen wieder, die Link einst ebenfalls bekämpfen musste. Dieses Mal jedoch hatte er Verstärkung. Zelda benutzte ihre Zauberei. Sie schoss kleine Feuerbälle auf die Wölfe, um Link zu unterstützen. Ebenso konnte sie vor sich einen blauen Schutzschild aus reinem Data erstellen und die Gegner damit wegstoßen. So kämpft sie also..., interessant. Als die Wölfe besiegt waren, erschien ein weiteres Kind des Waldes, was sich um seine eigene Achse drehte. Ganz schön unheimlich, diese Balleras. Also, ich habe genug von diesem Geisterwald. Umso schneller sie da raus sind, umso besser. Als sie den nächsten Abschnitt betraten, trafen sie plötzlich auf diese kleinen Unterwelt-Kobolde. Wie kann das sein? Haben sie etwa den Wald eingenommen? "Die Schergen von Ganondorf sind in den Utop-Wald eingedrungen. Was wollen sie hier?...Wo ist Raviv?" Fragte Salia ihre Verbündeten, als sie sich wiederholt vor ihnen zeigte. Der Tempel schien also schon hinter ihnen zu liegen. Sie kamen nicht einmal in das Gebiet, wo sich der Sitz der Königin befand, doch dafür fanden sie den Eingang des Schreins, der einen Weg in die Erde des verwunschen Waldes ebnete. Bevor sie jedoch den Schrein betreten konnten, mussten sie die kleinen Kobolde gemeinsam besiegen. Als sie sich sicher waren sie besiegt zu haben, kam auch gleich ein neuer Feind auf sie zu. Dieser sah aus wie ein ausgehungertes Ritter. Er schien also ziemlich tot gewesen zu sein, doch noch nicht tot genug. Link versuchte den Ritter mit seinem Schwert anzugreifen und es gelang ihm auch. Allerdings schien es dem Ritter nicht sonderlich zu kratzen. Als Zelda diesen jedoch mit ihrem Feuerball traf, fing dieser Feind an zu brennen. Feuer schien also seine Schwachstelle zu sein. Doch, Link, besitzt du überhaupt etwas, was Feuer entfachen kann?...Nein. Nun ja, immerhin ist Zelda mit dir gekommen. Du kannst also den Untoten, in der schwarzen Rüstung, beschäftigen, während Zelda ihn mit ihren Zaubern bombardiert. Nach einigen Treffern schien ihr Feind auch schon beseitigt. Sein langes Schwert, was er in seinen Händen hielt, fiel zu Boden, als sein Körper sich

auflöste, genauso wie seine angelegte Rüstung. "Ein "Gefräßiger". Sie sind die Diener des Herrschers der Unterwelt. Einst waren sie Teslaner, bis Ganondorf sie zu seinen Sklaven machte und sie verfluchte. Diese Wesen ernähren sich vom Data der Lebenden." Beunruhigende Informationen, die Königin Salia aussprach. Da nun der Feind ausgeschaltet wurde, sollte dem Besuch des Schreins nichts mehr im Wege stehen. "Ohne Feuer solltet ihr euch nicht hinein trauen. Im Schrein ist es sehr dunkel. Nur wenig Licht bricht durch die Decke des Schreins." Erwähnte Salia beiläufig, als Zelda den Eingang untersuchte, der mit steinernen Kunstwerken verziert wurde. Doch so wie es aussah, gab es da ein Problem: Der Eingang wurde durch eine steinerne Falltür versperrt. "...Feuer? Das ist es. Din's Zeichen habe ich soeben mehrmals erkannt. Diese steinernen Feuerschalen stehen sicher nicht nur zur Zierde da." Zelda versuchte eine Feuerschale zu entzünden, doch ging diese wieder, nach kurzer Zeit, aus. "Link, hilf mir diese anzufachen." Würde er ja gern, doch hat er nichts bei sich, womit er die Feuerschalen entzünden kann. Nun stand Zelda vor dieser einen, steinernen Feuerschale und sprach leise zu sich: "Irgendwie müssen wir die Feuerschalen doch gleichzeitig anzünden können." Leider besaß dieser Wald keinen Holzertrag mehr. Und Link, sowie Zelda, besaßen nichts derart brennbares in ihrem Inventar, außerdem konnte Zelda nur EINEN Zauber zur gleichen Zeit verwenden. Sie war auf Link's Hilfe angewiesen. Zusätzlich brauchten sie eine stattliche Feuermenge, um die Feuerschalen nutzen zu können. Also, Link, wie sieht es mit den Feuersteinen aus? Bist du bereit, um dir ein wenig Geld zu verdienen? Dadurch, dass wir soeben durch den Utop-Wald gelaufen sind, konnte Link einige Leuchtgewächse einsammeln. Da uns noch einige Rubine fehlen, kommen diese sehr gelegen. Oh, wie es aussieht möchte Salia mit dir reden, Link, bevor du den Aufenthaltsort des Schreins verlässt. "Es gibt einen Zauber des Data, der euch wieder zurück an diesen Ort bringen kann. Diese Art der Zauber nennt man auch "Paktlieder". Sie können von jeden erlernt werden. Die Person, die das Lied anstimmt, bewirkt dadurch, dass sich alle Personen des Paktes an einer Stelle versammeln. Es ist ein Teleportations-Zauber. Allerdings gibt es eine wichtige Voraussetzung dafür: der Anwender muss singen können." Erschrocken trat Link zurück, während er seine beiden Hände vor seinem Körper nahm, was Zelda amüsiert beobachtete. Zelda lachte auf. "Nur keine falsche Bescheidenheit." Verunsichert blickte Link seine gute Freundin an, bevor Salia anfang das Lied anzustimmen. Es war eine einfache Melodie mit 9 Noten, deren Töne jedoch richtig getroffen werden mussten. Als Link anfang einzuatmen, rief Zelda: "Stopp! Nein, nein, lass mich das lieber machen. Das letzte Mal trugen mein Vater und ich schwere Gehörschäden davon. Du kannst zwar schreien wie ein tollwütiger Krieger, aber singen kannst du auf keinen Fall." Verlegen kratzte Link seinen Hinterkopf, als er die Worte von Zelda vernahm, die sich vor Salia stellte und diese vorgesungenen Töne perfekt nachsang. Gratulation, du hast das "Paktlied des Mondes" erlernt! "Wenn du den Zauber anstimmt, so werden die "Verbundenen des Paktes" wieder an diesen Ort gelangen. Nutzt den Zauber weise." Sprach Salia ihnen zu, bevor sie wieder verschwand. So ein Reisezauber kann ganz schön praktisch sein, findest du nicht auch?

Kapitel 13: Mondglanz-Schrein

Wir haben Link nach Terrawat begleitet und wir haben uns dafür entschieden, die nächsten 3 Leuchtgewächse einzutauschen, damit Link sich seinen "Feuerstein-Beutel", für 200 Rubine, kaufen konnte. Mit dieser Tasche kann er nun 10 Feuersteine mit sich führen. Sie könnten sich noch als überaus nützlich erweisen. Der Hauptgrund dafür ist vor allem der verriegelte Schrein, der nur durch ein kleines Rätsel geöffnet werden kann, was Zelda allerdings schon gelöst hatte. Da Link nun den Beutel erhielt und die Stadt daraufhin verlassen wollte, spürte er eine vertraute Präsenz. "Zelda versucht dich durch den "Pakt des Data" zu kontaktieren. Sie fragt dich, ob du zum "Mondglanz-Schrein" gelangen möchtest. Sie wartet auf dich." Ich nehme mal an, dass wir das angezeigte "Ja" auswählen, denn nun können wir unser Abenteuer fortsetzen. Doch bevor Link zum Schrein transportiert werden konnte, hörte er die Melodie in seinen Ohren, die Zelda, mit ihrer schönen Stimme, gefühlvoll sang. Der Pakt des Data verband diese beiden Personen miteinander. In einem gleisenden Licht verschwand Link urplötzlich. Solche eigenartige Szenen wirst du noch öfters zu sehen und zu hören kriegen, sei dir da versichert.

Es war soweit. Zelda und Link standen jeweils vor einer der Feuerschalen und setzten die Feuer ein, die auch sofort den Mechanismus des Schlosses aktivierten. Die steinerne Falltür öffnete sich und ein kalter Windstoß hauchte Zelda und Link entgegen, woraufhin Link aufschlucken musste. "Hast du etwa Angst? Keine Sorge, ich bin ja bei dir." Lächelte Zelda ihren guten Freund zu, der sie etwas verwirrt anschaute und daraufhin ebenfalls ein Lächeln für sie aufsetzte. Während die beiden Freunde den Schrein betraten, sahen sie kaum etwas. Nur wenige Strahlen aus sanftem Mondlicht erhellten schwach ihre Umgebung. Zum Glück hatte Link die Steine bei sich und Zelda ihre Zauber. "Hör gut zu, Link. Du bist jetzt nicht mehr allein. Ich werde dir helfen, wo ich kann. Du kannst meine Zauber verwenden, sofern du es möchtest." Eine Aufforderung um den Pakt endlich zu aktivieren. Zuerst sagt dir Salia, dass du einen bestimmten Knopf halten und dann loslassen musst, aber da ich versuche das Spiel in einer Geschichte wiederzugeben, überspringen wir diese ganzen Kontroll-Lernphasen einfach. Du versuchst jetzt also den Pakt des Data anzuwenden. Zack, wie ein Stromschlag zwischen die Datenströme durch die Augen von Link. Eine nahe Perspektive, seiner blauen Augen, werden dir offenbart, bis diese in die Vogelperspektive, auf das Datennetz, was aus seinem Körper flüchtete, wechselte. Dieses Netz bewegte sich rasend schnell zu Zelda, deren Augen ebenfalls vom Nahen zu erkennen waren. Der Datenstrom nistete sich schlussendlich in ihrem Körper ein. Und ja, das bist du. Der Spieler ist ein Teil des Data und daher selbst ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Im Gegensatz zu den anderen Zelda-Teilen bist du nicht der Charakter an sich, sondern etwas völlig anderes. Und nun erfreue dich an der Kontrolle eines Frauenkörpers, der zusätzlich Zelda gehört. Doch ich bin froh zu sagen, dass deine Aktionen, die du ausführen kannst, stark eingeschränkt sind. Wer weiß was du mit der armen Zelda machen würdest, wenn du die freie Wahl dazu hättest. Doch weiter zum momentanen Geschehen.

Du erhellst mit Zelda das Gebiet nach und nach mit deinem Feuer-Zauber, der sich "Din's Feuerball" nennt. Dein Schutzschild, der den Schild von Link ersetzt und

angreifende Gegner zurückstößt, heißt übrigens "Nayru's Schild". Nach jeder Feuerschale erscheinen zahlreiche Gegner. Sie scheinen die beiden Helden aufgespürt zu haben. Salia ahnte in dieser Zeit nichts gutes. Als die Gegnerwellen, nach einigen Kämpfen, besiegt wurden, konntest du deinen Weg weiterhin fortsetzen. Nun war der Haupteingang für dich offen und du betrittst den, wahrscheinlich, geheimnisvollsten Ort, den du jemals gesehen hast. Doch bevor du weitergehst: "Link, ich werde meinen Zauber "Farore's Rettung" benutzen, der uns, in der Not, zu diesem Ort zurückschicken kann. Bitte sei nicht zimperlich, wenn es darum geht unsere Leben zu retten, und benutze meine Kraft." Ein strahlendes, grünes Licht hielt Zelda plötzlich in ihren Händen. Dieses setzte sie, sanft schwebend, über den Boden ab. Du kannst dich nun also, dank Zelda, wieder zum Startbereich zurückteleportieren lassen, sofern du noch etwas anderes zu erledigen hast oder in zu große Gefahr gerätst. Doch ich denke nicht, dass du diesen Zauber benutzen wirst. Außerdem befindet sich in deinem Besitz immer noch ein "Rotes Elixier". Aber manchmal muss man auch all seinen Mut zusammen nehmen, um den Rückzug anzutreten, wenn dieser erforderlich ist.

Der Mondglanz-Schrein war sehr düster, doch auf einer gewissen Art und Weise auch sehr hübsch. In der Umgebung sprossen Leuchtgewächse, die jedoch nicht eingesammelt werden konnten. Leuchtende Lianen hingen von den Vorsprüngen empor, die aus Stein gemeißelt waren. Zahlreiche Kletterpflanzen wucherten an den Wänden des ganzen Schreins entlang, die ebenfalls genutzt werden konnten, umso manche Wege hinter sich lassen zu können. Doch jetzt kommt ein weiterer Hinweis, der für den Pakt des Data von großer Bedeutung ist: jeder Charakter hat seine eigenen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Zelda kann nicht klettern, dafür kann sie aber lange in der Luft schweben. Es gab also so manche, tiefe Abgründe zu überqueren, die Link nicht überwinden konnte, Zelda aber dafür schon. Und da, wo Zelda nicht klettern konnte, übernahm Link den Rest. Als sie sich beide durch den Tempel schlugen, erwartete sie, im finsternen Schwarz, eine wilde Kreatur. Es war ein Schatten, der sich durch den gesamten Raum bewegte und die vier Feuer, der Fackeln, die im Raum standen, löschte. Völlige Dunkelheit überkam Zelda und Link, abgesehen von den wenigen Leuchtpflanzen, die ihre Umgebung ein wenig erhellen konnten. Dunkle Klauen griffen nach ihnen, wobei Link versuchte diese mit seinem Schwert abzuwehren. Jedoch nutzte ihm das relativ wenig, bis er auf die Idee kam mit seinen Feuersteinen die Fackeln anzuzünden. Du könntest aber auch wieder in den Körper von Zelda wechseln, somit kosten dir die Feuer, die du entfachst, keine Feuersteine. Nachdem der Raum erhellt wurde, verzogen sich die Klauen aus der Dunkelheit und ein Schatten tauchte im Raum auf, der sich auf dem Weg machte, um die Feuer der Fackeln wieder zu löschen. Haltet ihn auf, egal wie! Aha, Link schmiss einen Feuerstein auf den Boden. Zum Vorschein kam ein kleiner Kobold in einer schwarzen Kutte, der zusätzlich noch einen schwarzen, großen Stab bei sich trug. Es ist ein "Kobold-Schattenpriester"! Schnell, Link, du solltest ihn mit deinem Schwert Schaden zufügen können, bevor er wieder verschwindet. Nachdem er mehrmals getroffen wurde, rief er einige Koboide zu sich. Meine Güte, die sind im Mondglanz-Schrein ja überall, ob unbewaffnet, mit Dolchen oder mit Pfeil und Bogen. Es nimmt einfach kein Ende. Doch sie sind nützlich, wenn Link keine Feuersteine mehr hat. Er schlägt sie nieder und füllt seinen Feuerstein-Vorrat auf, falls ein Kobold für ihn ein paar Steine fallen lässt, versteht sich. Du könntest auch Zelda benutzen, um den Kobold, sofern er aus dem Schatten springt, Schaden zuzufügen. Allerdings ist Zelda eine Zauberin. Sie kann keine schnellen Schläge ausführen, dafür besitzt sie jedoch Reichweite und einen

starken Zauber. Din's Feuerball verursacht mehr Schaden, als die Hiebe von Link, die er jedoch schneller austeilen kann. Link ist also effektiver gegen die Kobolde und den Miniboss, als Zelda, die ihn jedoch, während des Kampfes, unterstützt. Noch eine Sache ist zu bemerken: In der Zeit, wo du einen Charakter kontrollierst und sich ein anderer in deiner Nähe aufhält, bekommt dieser keinen Schaden. Er ist jedoch selber kein so großer Krieger wie du. Erst durch deine Kontrolle können die Charaktere ihr Potenzial voll ausschöpfen.

Kapitel 14: Wächter des Schreins

Der Schattenpriester löste sich auf, als Link ihn mit einem letzten Schlag niederstreckte. Die durchwucherte Tür konnte nun geöffnet werden. Diese Leuchtgewächse, die überall wuchsen, schienen ihren eigenen Willen zu besitzen. Unheimlich. In diesem Schrein gab es nicht so viele Schlüssel, dafür umso mehr Prüfungen zu bestehen, die Zelda und Link gemeinsam lösen mussten, wie das Betätigen gewisser Schalter an verschiedenen Stellen. Welcher verrückte Bauunternehmer hat sich bei der Installation der Schalter, zum Öffnen der verschlossenen Türen, vertan? Jedenfalls stellte sich Link oder Zelda jeweils vor einer der Türen, deren Muster in einem hellen Licht aufleuchteten und sich daraufhin vertikal öffneten. "Link, wenn sich Zelda an die richtige Stelle platziert, so könnt ihr beide gleichzeitig die nötigen Mechanismen im Gang setzen, um die verschlossenen Türen zu öffnen." Sprach Salia zu ihm, als er sich in einem großen Bereich aufhielt, der mit einer riesigen Schlucht versehen war. Sieht tief aus, Link. Sieht so aus, als müsstest du dich von Liane zu Liane schwingen, ohje. Zelda kann es im Übrigen auch. Sie ist, im Gegensatz zu den anderen Zelda-Teilen, kein verwöhntes Prinzesschen mehr, sondern eine kecke Frau, die Link die Leviten liest, falls es jemanden noch nicht aufgefallen ist..., was ich jedoch ausschließen würde. Und als würde es nicht reichen zu klettern und zu springen, so blockieren jedes Mal wieder neue Gegner den Weg. Seien es die Kobolde, oder kleine Spinnen, die an den Wänden entlang krabbeln. Große Spinnen gab es hier jedenfalls nicht, immerhin ein kleiner Grund sich zu beruhigen, nicht wahr? Doch dafür gab es bläulich leuchtende Pflanzen mit Mäulern und spitzen Zähnen, die auch "Leucht-Dekuranha" genannt werden. Wie aus dem Nichts tauchten sie auf, ob an Wänden oder am Boden, um nach den beiden Helden zu schnappen. Man sollte ihnen daher nicht zu nahe kommen. Als die beiden Abenteurer die Schlucht überquerten und das Mondlicht-Rätsel lösten, um die große, steinerne Tür öffnen zu können, setzten sie ihren Weg fort.

Sie betraten eine kleine Halle, in der Raviv sich mit einigen Kobolden prügelte. Als die Kobolde Zelda und Link, sowie auch Salia erspähten, flüchteten sie mit lautem Kichern. "Ich musste meinen Weg ändern, als ich erfahren hatte, dass der Feind den Wald betrat. Sie sind nur hier, weil dieser Kerl Zerestro freigelassen hat! Jetzt hetzt der "König der Unterwelt" seine Schergen uns auf den Hals....Ich bin der Wächter des Waldes und dieses Schreins. Nur die, die würdig sind, dürfen sich am Mondglanz erfreuen. Und bisher...hat es keiner geschafft." Raviv zeigte mit einer der beiden langen Klingen auf Link, dann auf Zelda und im Nachhinein auf Salia. "Ihr habt den Utop-Wald für diesen Grünschnabel aufgegeben. Ihr seid für mich nicht länger meine Königin!" "Raviv, ich bitte dich, wir dürfen keine Zeit verlieren!" "Erst wird sich dieser Knabe beweisen müssen, wie jeder andere auch! Das ist der zweite Grund, warum ich hier bin. Ich erfülle meine Pflicht als "Wächter des verlorenen Waldes", nicht so wie gewisse andere Personen, die ihre Pflichten nicht ernst nehmen." Link zog sein Schwert und nahm ebenso seinen Schild zur Hand. "Link...." Sprach Zelda besorgt aus, als sie seinen verärgerten Gesichtsausdruck vernahm. "Verschwenden wir keine weiteren Worte. Kämpfe!" Noch hielt Raviv eine Klinge in seiner Hand. Was will er damit bezwecken? Und was soll diese epische Kampfmusik im Hintergrund? Na, ist ja auch egal. Jedenfalls schien Raviv etwas vor zu haben. Er braucht wohl nur eine

Klinge, um Link zu besiegen? Will er das damit sagen? Gekonnt parierte Raviv die Schläge von Link. Als dieser seinen metallischen Schild hochnahm, um seinen aufgeladenen Schlag zu blocken, erhielt Link einen Stromschlag. Was, der teslanische Schild nützt bei diesen Schlägen nichts? Das ist irgendwie schon gemein. Zwischendurch wurde außerdem der Platz von Kobolden überrannt. Gemeinsam kämpften plötzlich Raviv und Link gegen die Kobolde, anstatt gegeneinander, bis sie den Kampf schließlich wieder aufnahmen. So sprang Raviv Link an, der Link mit seiner Hand wegstieß und ihn daraufhin mit einem Schlag Schaden zufügte. Du hast doch nicht etwa schon wieder Schwierigkeiten gegen diesen Raviv, oder? Aber wem mache ich hier was vor? Raviv ist ein sehr starker Gegner und er zögert nicht seine Schläge einzusetzen. Doch wenn du nicht blocken kannst, Link, dann hilft es vielleicht ja auszuweichen und ihn daraufhin zu treffen....Nein, Fehlanzeige. Zwar versucht Link Raviv von hinten zu erwischen, doch tritt er ihn zur Seite, woraufhin schon wieder eine Welle an Kobolden erschien. Nein, Link, du kannst Raviv, ab diesem Zeitpunkt, nicht angreifen. Er dich dafür schon, wenn du ihm im Weg stehst. Er schlägt beinahe auf alles ein, was ihm im Weg steht. Dafür dass du nur vier Herzen hast, musst du ständig in Bewegung bleiben. Zwei hast du schon verloren. Für jeden Treffer zieht er dir aber auch nur ein halbes Herz ab. "Die Feuersteine, Link!" Rief Zelda ihm zu. Ach, die Feuersteine, na das hätte mir wenigstens gleich klar sein können. Noch versuchte Raviv Link's Feuersteine weg zuschlagen, als er diese gegen ihn versuchte einzusetzen. Das eine Mal traf der Konter sogar Link selbst. Der Feuerstein steckte die Kleidung von Link in Brand. Du hättest Zelda's und Salia's Gesicht sehen sollen, als Link durch seinen eigenen Feuerstein in Brand gesteckt wurde. Daraufhin war es Zeit für den nächsten roten Trank. Schnell füllten sich Link's Herzen wieder auf. Und jetzt würde ich dir raten besser aufzupassen, Link.

In der Arena des Wächters gibt es im Übrigen ein paar Leuchtgewächse, die zerschnitten werden können. Sie halten immer ein Herz für Link bereit. Wie wäre es außerdem, wenn du zur Abwechslung mal versuchen würdest das zu tun, wozu diese lebensrettenden Extras herumstehen? Dann müsstest du nicht andauernd deine roten Elixiere trinken. Link versuchte nun auszuweichen und Raviv einen Feuerstein auf die Füßen zu schmeißen. Diese Taktik versuchte er zweimal, bevor Raviv sein zweites Schwert zur Hand nahm. Ohoh, das sieht nicht so gut aus. Er kannte nun Link's Taktik und fiel nicht mehr darauf rein. Auf was müssen wir denn jetzt achten? Ich weiß es nicht. Die Kobolde erschienen nicht mehr, sie scheinen aufgegeben zu haben. Dafür richten Raviv's Treffer mehr Schaden an. Ein Treffer kostet Link ein Herz. Du kannst auch seine Schläge blocken, nur die aufgeladenen, elektrischen Angriffe nicht, vergiss das nicht. Nach einigen parierten Schlägen, erschien ein Quicktime-Event. Wer hat sich das denn einfallen lassen? Auf jeden Fall solltest du schleunigst diesen einen Knopf drücken, der dir angezeigt wird, sonst kannst du Raviv's Parieraktion nicht umgehen. Doch schaffte es Link Raviv zu beschäftigen. Er stieß diesen weg und traf ihn mit einem Schlag. Das Ganze wiederholte sich noch einmal, doch Raviv war um einiges stärker. Oh nein, Link hat das Event nicht geschafft und somit konnte Raviv ihn, für einen kurzen Moment, Schaden zufügen und zu Fall bringen. 1 1/2 Herzen wurden dir abgezogen? Du solltest dich den Pflanzen widmen. Doch was rede ich da überhaupt. Natürlich versuchte Link weiterhin gegen Raviv anzukämpfen, anstatt Unkraut zu jäten und Herzen einzusammeln, die über sein Leben entscheiden können. Erst der nächste Versuch war ein Erfolg. Nachdem Raviv taumelte und verzweifelt versuchte Link zu treffen, fiel er zu Boden. Behutsam kniete er sich hin, woraufhin er mit seiner

Faust aufschlug. Doch er hatte keine Zeit für Worte. Sie hörten das Kichern der Kobolde. "Schnell, geht! Ich halte sie auf." Link stellte sich, keuchend, mit seinem Schwert und dem Schild, vor dem entehrten Raviv. Dieser stand auf und stieß ihn zur Seite. "Mach dass du weg kommst! Es ist meine Aufgabe, die mir zuteil wurde." Eine weitere Tür öffnete sich. "Geht jetzt, los!" Zelda verlor mit Salia keine Zeit, die sich auflöste, um mit Zelda und Link wieder vereint zu sein. "Komm schon, Link!" "...Wir werden uns noch früh genug wiedersehen..., und dann werde ich mich revanchieren." Erwähnte Raviv, bevor er den Raum verließ und die Tür hinter sich schloss. Link nahm das fünfte Herzteil auf, was sich in der Mitte des Raumes befand, bevor er seinen Weg weiterhin fortsetzen konnte.

Kapitel 15: Die Rückkehr

Zusammen setzten Zelda, Salia und Link ihren Weg fort. Ein schmaler, steinerner, sowie mit Leuchtpflanzen durchwucherter Gang, ebnete ihren Weg zum Bereich, an dem sich der schimmernde Mondglanz befinden sollte. Ein kleiner Teich, auf dem weiße Lichter umhertanzten, wie Glühwürmchen, umgab diesen. Hinter dem Herzstück des Schreins, konnten sie eine weitere Station der Mogma finden. Doch zu allererst legte Link sein Schwert auf die steinerne Fläche, die sich in der Mitte des Teiches befand. Er fing das immens schimmernde, weiße Licht auf und zauberte dieses in das Schwert. "Es ist getan, wir haben nun die zweite Zutat. Lasst und die nächste und letzte Zutat suchen, um das Schwert wieder vollständig herstellen zu können." Link nickte Zelda zu und auch Salia, die mit den beiden Abenteurern verbunden war, entgegnete diesem Vorschlag nur mit Freude. Nach Zelda's Worten benutzten sie die Station, um sich vor dem Schrein teleportieren zu können. Ihr Data wurde dabei an einem anderen Ort verlagert und ihre Körper lösten sich, während dieser Prozedur, flüchtig auf. Link und Zelda betrachteten ihre Hände und den Rest ihres Körpers, der allmählich wieder hergestellt wurde, als sie vor dem Eingang des Mondglanz-Schreines standen. "Königin Salia ist zurück!...Hoh? Doch nicht? Ihr habt sie entführt?!? Gebt sie uns wieder!" Forderte ein kleines Wesen der Balleras die beiden Teslaner auf. "Du bist ja niedlich." Meinte Zelda zu dem hüpfenden Knirps, während sie sich zum ihm hockte und ihn liebevoll anstupste. Mit langsamen Drehungen bewegte sich die Ballera taumelnd zurück. Salia zeigte sich persönlich vor dem Puppengeist, während dieser vor Freude aufsprang. "Saliaaaa!" "Sei unbesorgt, Kind. Ich werde mich auf eine lange Reise begeben und den Wald, samt seinen Einwohnern, beschützen. Raviv wird sich eurer annehmen." "Aber Raviv ist doof!" Sprach die Ballera zu Salia, als sie die Arme verschränkte. Daraufhin drehte sich Salia zu Link und Zelda um. "Unser nächstes Ziel wird der Funkensumpf sein, von dem Gaium sprach. Es ist ein gefährlicher Ort, an dem aber ein freundliches Volk haust. Die "Schlicker" verbergen sich im trüben Wasser und ernähren sich vom abgestorbenen Data-Resten, woraufhin sie neues Data durch ihre Haut absondern. Dieser Kreislauf ist für unsere Welt von großer Bedeutung. Doch da nun die Schergen von Ganondorf in diese Welt einfallen, ist das Volk der Schlicker in Gefahr. Wir sollten ihnen zuerst zu Hilfe eilen." "Damit bin ich einverstanden." Meinte Zelda. "Hey, ignoriert mich nicht!" Sprach der kleine, quirlige Geist den Recken zu. Und so verschwanden sie aus dem Utop-Wald, um zum Funkensumpf reisen zu können. "Haaalloo?!?...Wieso hört mir keiner zu...?"

Als die drei Helden den Wald verließen, erspähten sie, aus weiter Entfernung, eine schwarze Gestalt. Sie schien rote Augen zu besitzen, außerdem besaß sie schwarzes Fell und sie trug ein sehr knappes Outfit, was natürlich ebenso mit einer Kapuze bestückt war, die sie auf hatte, um nicht gänzlich erkannt zu werden. Man konnte also schon erkennen, dass diese Gestalt von weiblicher Natur war. So rieb sich Link erst einmal die Augen, woraufhin die dunkle Gestalt im Nichts verschwand. Zelda blickte weiterhin auf die Stelle, bei der die Gestalt zu sehen war. "Hast du das auch gesehen? Wir werden beobachtet...." Und als wäre das noch nicht mysteriös genug gewesen, erschien plötzlich aus weiterer Ferne das, was sich viele Teslaner nie wieder zu träumen gewagt hätten. "Link..., das sind Roboter! Doch sie wurden alle vernichtet. Wie kann das sein?" Schien also, als wären meine Brüder und Schwestern wieder

zurückgekehrt, um neue Unruhen zu stiften. Sie verloren keine weiteren Worte. Link zog sein Schwert und kämpfte mit Zelda, Seite an Seite, gegen drei robuste Roboter, die ihren Weg kreuzten. Diese schienen nicht viel drauf zu haben, obwohl sie mit einer Klinge ausgerüstet waren, dafür hielten sie jedoch einige Schläge aus, nicht so ganz wie bei den Goblins, die mit einem Schlag schon zu Fall gebracht werden konnten. Salia erschien wieder vor den Augen von Zelda und Link. "Das muss das Werk von Zerestro sein. Wir müssen den Ort finden, an dem die Roboter hergestellt werden. Ich empfehle unsere Suche nach den Zutaten für das Data-Schwert später fortzusetzen und den Magnetberg zu betreten. Vielleicht wissen die Mogma mehr darüber." Aber ob du es tust ist ganz allein deine eigene Entscheidung. Ich würde jedenfalls die Geschichte so fortsetzen wollen, wie sie im normalen Fall auch geschieht, nämlich mit der Reise zum Magnetberg.

Der Mogma-Wachmann hatte schon auf Link gewartet. Er kannte ihn ja bereits schon von ihrer letzten Begegnung. "Oh, endlich ist jemand eingetroffen, der diesen Robotern Einhalt gebieten kann. Ich musste mich im Boden verstecken, damit sie mich nicht entdecken. Sie waren plötzlich da. Viele von ihnen sind zu den teslanischen Ebenen marschiert. Doch sie alle kamen aus dieser Richtung." Der Mogma zeigte nach oben, zur Spitze des Magnetberges. "...Aus meiner Heimat...Bitte, ihr müsst meinen Geschwistern helfen!" "Überlass es uns, Großer." Sprach Zelda zu ihm, als sie sich wieder mit Link auf dem Weg machte. Ja, natürlich hat Zelda hier das Sagen. Wer nicht sputet, wird von ihr in Brand gesetzt, nicht wahr, Link? Seit wann kannst du zu dieser wagemutigen Frau schon "nein" sagen? Oh..., ich vernahm soeben ein Beben in der Nähe unserer Recken. "Der obere Teil des Berges wird von den magnetischen Steinen erschüttert, die auf dem Boden treffen. Sie schweben in der Luft, stoßen sich gegenseitig ab und kommen so mit dem Berg in Berührung. Dadurch werden Schwingungen erzeugt, die den ganzen Berg erschüttern lassen. Je höher wir klettern, desto intensiver spüren wir die Beben. Außerdem ist auch die Größe der "Magnetsteine" ein wichtiger Faktor für die Stärke der Beben." Anstatt von Physik zu reden, solltet ihr weitergehen. Link kommt mit dieser ganzen Belehrung nicht wirklich mit. Sieh dir nur seinen verwirrten Gesichtsausdruck an! Doch je höher sie kamen, desto gefährlicher wurde es. Kleine, metallische Steine stürzten zu Boden, wobei manchmal auch ein großer Stein, von dieser Sorte, vom Himmel fiel und auf sie zurollte. Wenn man genauer hinschaut, erkennt man, dass unmenigen dieser Magnetsteine um die Spitze des Berges schwebten, jedoch immer mit einem gewissen Abstand zueinander. Was geht da oben nur vor sich? Schließlich wurde Zelda und Link immer bewusster, warum die Heimat der Goronen und Mogma "Magnetberg" hieß.

Kapitel 16: Bergspitze

Der Magnetstein-Schauer hörte endlich auf, als Link und Zelda den Höhleneingang, der zur Monopole der Mogma führte, betraten. Sie war gigantisch und kam beinahe der Stadt Terrawat gleich. "Mogmadan" hieß das Gebiet, in dem sie sich nun befanden. Allerdings war es leer. Kein Mogma oder Gorone war weit und breit zu sehen, stattdessen begegneten Zelda und Link wieder einigen Robotern. Sie schienen der Grund gewesen zu sein, warum die Bewohner nicht auf den Wegen umherliefen. "Wartet, es ist viel zu gefährlich um zu kämpfen! Die Monopole wird schwer bewacht. Wir müssen uns vorsichtig vorbeischieben, sonst entdecken sie uns noch und rufen den Alarm aus." Sprach Salia ihnen zu, als sie sich den Beiden flüchtig zeigte. Ich kann gar nicht hinsehen, während die beiden Abenteurer durch die Monopole schleichen. Falls du die Roboter angreifst oder dich ihnen zeigst, werden sie dich mit einem elektrischem Schock betäuben und gefangen nehmen, nur damit du es weißt. Dann darfst du wieder aus der eisernen Zelle ausbrechen und von vorn anfangen.

Geschickt benutzten Zelda und Link die Schleichwege, sowie die kleinen Gassen, um nicht entdeckt zu werden. Vergesst nicht um die Ecken zu schauen! Dabei gab es so viel zu entdecken. Darunter gab es einen Feuerstein-Wurfstand, der dem Anschein nach geschlossen hatte, sowie ein Terminal der Handelsgilde, was leider abgeschaltet war. Und...Zelda, was machst du da? Nein, setze nicht die Magie von Din ein...! Uff, das war knapp. Schön, sie konnte einen "Wachbot" überwältigen. Allerdings bekamen es die anderen Roboter mit. Sie rannten, mit lautem Gepoltere, zu ihrem Kollegen, analysierten seine Überreste und suchten aktiv nach den beiden Mördern. Was habt ihr getan? Mein Bruder ist gestorben, durch eure Hände!...Oh, ich vergaß, ich bin ja nicht auf deren Seite. Entschuldigt. Also, wie ich schon sagte: die Roboter suchten nun aktiver nach den Recken der Gerechtigkeit. Sie mussten sich sputen. Dafür konnten sie jedoch etwas Zeit gewinnen, da sich die Roboter erst einmal versammelt hatten. Allerdings haben sie ihr Lauftempo verdoppelt. Das könnte haarscharf werden, meine Lieben. Jedoch konnten sie den Blechrittern entkommen und den Raum des Ältesten betreten. "Na sowas? Besuch? Und das von...Teslanern?!? Das Überrascht mich. Dabei habe ich meinem Volk untersagt, die Teslaner hinein zu lassen." "Mein Name ist Zelda und das hier ist Link. Wir sind wegen den Robotern hierhergekommen." "Den Robotern sagst du?" "Ja, wisst Ihr etwas darüber? Wir wollen nur helfen, deswegen sind wir hergeeilt." "Die Teslaner wollen UNS helfen? Hm....Ich glaube Euch nicht. Die Teslaner haben unser Vertrauen missbraucht. Und nun haben sie Zerestro befreit und ihn uns auf den Hals gehetzt. Wir sind sichtlich schockiert über diesen Vorfall." Als Zelda diesen Satz des Ältesten vernahm, schaute sie Link zornig an. Wenn Blicke töten könnten.... "Wenn ihr uns helfen wollt, dann befreit mein Volk. Zerestro hält mein Volk auf der Spitze des Berges fest. Schwer bewaffnete Roboter bewachen die Gegend, das wird kein leichtes Unterfangen." "Ihr wollt also, dass wir uns beweisen?" "So ist es. Erlangt die Ehre der Teslaner und somit das Vertrauen zu unserem Volk zurück. Es wäre uns allen eine große Hilfe, wenn ihr uns dabei unterstützen würdet, uns von dieser stählernen Plage zu befreien."

Hinter dem Ältesten, dessen Fell schon ganz grau und faltig war, bewegten sich mechanische Balken auf und ab. Eine große, mechanische Tür öffnete sich, um den

beiden Helden Einlass zu gewähren. Hm, das scheint wohl ein neuer Dungeon zu sein. "Bergspitze" hieß dieser und irgendwie war es nicht so üblich, wie das, was man stets erwarten mag. Link musste mit Zelda und Salia den spiralförmigen Weg durchqueren, der stetig kleiner wurde, je mehr sie sich der Spitze des Berges näherten. Es gab keine Karte und es gab nicht einmal einen Kompass zu holen, wie es in jedem anderen Dungeon üblich war. Sie mussten vor allem eines viel: kämpfen. Im Übrigen mussten sie die Mogma befreien, die in den Käfigen, an der Bergwand, ihr Dasein fristeten. Nach jeder Befreiung erschienen Wachen. Es gab außerdem nicht nur die schwertkämpfenden Roboter, sondern auch einige mit Kampfstäben und jene, die mit Armen ausgestattet waren, die sie jederzeit umformen konnten. Mal hatten sie Hände, um damit zuschlagen und greifen zu können, und manchmal formten sie diese zu Schussarmen. Diese Roboter bündelten Data in ihren umgeformten Armen und gaben es frei, um Zelda und Link das Leben schwerer zu machen. In einem der Käfige befand sich kein Mogma, dafür etwas anderes: eine Kiste, deren Inhalt die "Eisenstiefel" waren. Wow..., und was macht man damit? Nun, das müssen wir wohl später herausfinden.

Je höher sie kamen, desto mehr Abgründe gab es zu überqueren. Allerdings waren es keine gewöhnlichen Abgründe, nein, es war das, was man vom unteren Teil des Magnetberges aus sehen konnte. Der Ring, aus den schwebenden Magnetsteinen, befand sich genau dort. Immer wieder kam es zu einigen Beben und auch die Steine flogen durch die Luft. Unsere beiden Helden mussten daher gut auf sich acht geben. "Link, an der Bergwand befinden sich magnetische Ablagerungen von Data. Wenn du die Stiefel anziehst, könntest du garantiert den Abgrund überqueren. Ich kann dir ab hier an nicht mehr folgen, es tut mir leid...Du musst allein weitergehen." Schwups, Link befand sich, samt seinen Sachen, an der Wand. Seitwärts trat er von dannen, wobei er aufpassen musste nicht von den Steinen erwischt zu werden. Ein Treffer durch so einen Brocken und schon würde er von der Wand fallen. Als Link diese Passagen mehrmals allein bewältigen konnte und nebenbei einige Käfige gefunden und die Mogma daraus befreit hatte, erschien Salia. "Wir haben die Spitze bereits erklommen, aber es geht noch höher. Siehst du den riesigen Felsen über deinem Kopf? Vielleicht werden dort noch weitere Mogma gefangen gehalten." Die Kameraführung erlaubt es dir einen Blick auf deinen nächsten Weg zu werfen. "Diese Magnetsteine sind an manchen Stellen mit dem Data überzogen. Du musst dich davon anziehen lassen. Die Steine rotieren, daher musst du auf dem richtigen Augenblick warten, um weiter aufsteigen zu können." Ah ja, Salia möchte also, dass sich Link von den magnetischen Data-Ablagerungen anziehen lässt. Das dürfte Spaß machen. Wie in einem Pinball-Spiel wurde Link, durch die magnetische Anziehungskraft der Ablagerungen und der rotierenden Steine, hin und hergezogen. Einige Steine waren kleiner als andere, somit besaß Link nicht ganz so viel Zeit und freie Entscheidung sich den Weg auszusuchen, den er eigentlich gehen wollte. Dass ihm dabei nicht schlecht wird, bei den rotierenden Steinen, die ihn anziehen und auf denen er im Nachhinein laufen muss? Manchmal kam es außerdem vor, dass wilde Vögel vom Himmel stürzten, die gleichzeitig versuchten Link anzugreifen. Was für eine Frechheit! Als hätte Link nicht schon genug zu tun, immerhin musste er auch gegen seine Übelkeit ankämpfen.

An der obersten Spitze angekommen warteten auch schon die restlichen, gefangenen Mogma auf den jungen Helden, deren Hände auf dem Rücken gebunden waren. Doch

nicht nur sie warteten auf Link. "Gerade noch rechtzeitig. Der Junge, der mir zur Freiheit verholfen hat, ist nun hierhergekommen, um mit anzusehen, wie ich mir die größte Schöpfung der Mogma aneignen werde!" Link starrte in die Luft. Er erblickte über seinem Kopf eine riesige, fliegende Festung. Nun ja, ich bin ebenfalls beeindruckt. Ihr düsterer Schatten, der den nächtlichen Himmel bedeckte, warf sich auf dem Fels, auf dem Link, Zerestro, ein paar Roboter und die gefangenen Mogma standen. "Ich habe keine Zeit, um mich mit dir abzugeben, Teslaner. Meine Geschwister werden sich deiner entledigen." Mit einem großen Satz sprang Zerestro zu der Festung. Sie hob allmählich von ihrer Position ab. Link versuchte sich an einer der eisernen Ketten dran zu hangeln, die noch die Festung, an dem Felsen aus Magnetstein, hielt, bis diese zersprangen, indem die Roboter die Ketten, durch gezielte Schüsse, durchtrennten. Link griff daneben, woraufhin er stolperte. Zerestro und Link blickten sich gegenseitig in die Augen, bis ein großer, stattlicher Roboter, von der Festung aus, auf den riesigen, schwebenden Felsen sprang und die Mogma, bei seiner Landung, vor Schreck aufschrien ließ. Mit einem gewaltigen Schwung drehte sich der "Kampfbot: Mark 31" zu Link um, der seine Faust vor dessen Nase hielt, wobei Link einen starken Luftzug verspürte.

Kapitel 17: Seja

Schnell rannte Link umher, um den Mark 31-Roboter abzuhängen, der ihn mit großen Schritten verfolgte. Auch zwei weitere Roboter versuchten Link aufzuhalten, die er einer nach dem anderen zerschlagen konnte. Dabei musste er aufpassen, um nicht von den harten Schlägen des Riesen getroffen zu werden. Ab und zu drehte sich dieser Gigant, um unseren Helden mit einem wirbelnden Angriff niederstrecken zu können. Nach dieser Aktion schien der Roboter überlastet zu sein. Das war die Chance für Link, um ihn auf dem Rücken zu steigen und diesen, mit seinem Schwert, auf dem Kopf zu schlagen. Die Überlastung verursachte, samt der Umgebung, ein magnetisches Feld, was den Koloss umgab und was Link, mit seinen Eisenstiefeln, ausnutzen konnte. So gelangte der grüne Recke auf den Kampfbot, der sich sichtbar ärgerte. Seine Schläge, auf dem riesigen Magnet-Fels, verursachten ganze Schockwellen, die den jungen Helden schaden konnten. Doch auch das konnte Link nicht aufhalten, den großen Kampfbot zu besiegen, der stark beschädigt umfiel. Und da Link umsichtig mit den gefangenen Mogma war, ließ er den Kampfbot und die anderen Roboter auch nicht in ihre Nähe. Oder? Jedenfalls: wäre das der Fall gewesen, so wären die Mogma einfach aus dem Weg gerannt, um nicht in den Kampf mit hineingezogen zu werden, also: keine Sorge vor Todesopfern während der Auseinandersetzung. Alles ist noch, mehr oder weniger, kinderfreundlich. Hm, auf der Packung steht, dass es für Jugendliche ab 12 Jahren geeignet ist. Wie auch immer.

"Ja, wir haben die Roboter gebaut, aber wir wurden dazu gezwungen." Erklärte der älteste Mogma ihnen. "Doch...diese Roboter, denen ihr begegnet seid..., das war nur ein Vorgeschmack auf unsere größte Kreation. Unsere größte Erfindung habt ihr bereits gesehen. Sie befindet sich...am Himmel. Er hat sie sich nun genommen und ist davongeflogen, wie ihr es sicherlich mitbekommen habt. Das ist schrecklich." "Was ist das für eine Erfindung? Für was wurde diese Festung entwickelt?" Fragte Zelda den alten Mogma. "Es ist, wie schon erwähnt, eine Festung und gleichzeitig...ist es eine Fabrik, in der die Roboter, in Massen, hergestellt werden. Doch kein Unerwünschter kann sie betreten. Sie ist so konstruiert, dass sie unmöglich zu erreichen ist. Zum Einen kann sie fliegen und zum Zweiten wird sie gut geschützt. Die Geschütze werden jegliche fliegende Wesen vom Himmel holen. Es tut mir leid, euch das mitteilen zu müssen, doch wäre ich damit nicht einverstanden gewesen, so hätte mein Volk keine Zukunft mehr gehabt. Ich danke euch daher, im Namen der Mogma. Auch die Goronen werden von eurem Heldenmut erfahren." "Gibt es eine Möglichkeit die Festung sicher zu erreichen?" "...Nein, die gibt es leider nicht. Zumindest wüsste ich auf Anhieb keine. Doch ich weiß, dass ihr das Data-Schwert braucht, um Zerestro aufhalten zu können. Er wird ganz Teslan übernehmen und dann geschieht das, was dem Utop-Wald bereits passiert ist. Wir wollen es genauso verhindern wie ihr. Darum...bieten wir euch unsere Hilfe an. Nun, wir trauen den Teslanern immer noch nicht, aber...wir vertrauen euch." Nach seinen Worten fing der Mogma an eine Melodie zu summen, die 7 Töne besaß. Es ist ein neues Paktlied, was Zelda sich einprägen konnte und mit lauter, klarer Stimme vorsang. Wunderbar, nun beherrscht Zelda das "Paktlied des Berges". Damit können sich diejenigen, die den Pakt des Data geschlossen haben, in die Metropole der Mogma, Mogmadan, teleportieren lassen. "Wir werden versuchen Kontakt mit den Teslanern aufzunehmen. Doch...eine Erneuerung, unseres Bundes, benötigt seine Zeit.

Ich hoffe, dass ihr das finden werdet, was ihr sucht. Aber auch wir werden mit den Goronen nicht untätig herumsitzen. Wir Ältesten werden miteinander reden und eine Möglichkeit suchen, wie ihr die Festung sicher erreichen könnt." Erfreut über diese Mitteilung, lächelten Zelda und Link den Mogma-Ältesten an. Auch Salia konnte die Freude, der beiden Abenteurer, vernehmen. "Wir wünschen euch alles Gute und viel Erfolg auf eurer weiteren Reise."

Als Zelda und Link den Magnetberg hinter sich ließen, sprach Salia zu ihnen, als sie sich ihnen wiederholt zeigte. "Ihr habt den Frieden zwischen den Teslanern und den Bergbewohnern gebracht. Es erfüllt mein Herz mit Zuversicht und Freude. Ihr seid diejenigen, die die Völker miteinander verbinden. Doch wir haben noch viel zu tun. Als Erstes sollten wir die Handelsgilde besuchen." Lange ließen sie Malon nicht warten. Gemeinsam besuchten sie das hübsche Mädchen bei der Scheune. "Ah, da bist du ja. Aber wer ist das?" "Ich bin seine Freundin." "Du hast also eine Freundin? Oh..., das wusste ich nicht." "Quatsch. Wir haben uns vor wenigen Jahren kennengelernt. Er ist wie ein Bruder für mich." "Ah, verstehe." Verlegen nahm Malon ihre Hand vor ihrem Mund und kicherte leicht auf. "Ohje..." Seufzte Zelda leise auf. Link war hingegen eher verwundert, sowie verwirrt. Das Parses wieherte währenddessen freudig auf. "Oh. Es freut sich anscheinend dich zu sehen, Link. Wie sieht es aus? Du hast dich hoffentlich entschieden, wie das Parses heißen soll, oder etwa nicht?" Egal ob du es weißt oder nicht: du wurdest gewarnt und darauf vorbereitet, hehe. Also: es wird Zeit "ihr" einen Namen zu geben. Wie möchtest du sie nennen? Hm, nein, Epona ist zu gewöhnlich, vielleicht wäre etwas ungewöhnlicheres besser. Ja, Keks oder Muffin z.B., oder auch Gänseblümchen. Rainbow Dash geht auch noch, haha..., nein. Wir nennen sie einfach "Seja". "Sie soll also den Namen "Seja" tragen? Was für ein schöner Name. Es hätte mir kein besserer einfallen können. Ihr solltet uns bald wieder einmal besuchen kommen, dann sollte Seja ausgewachsen sein. Sie kann es sicherlich kaum erwarten, sich mit ihrem Herrchen in die Lüfte zu erheben, hihi." Ob sie das bei jeden Namen sagen würde?

Kapitel 18: Die Wildklaue

Da nun das Geheimnis um die Rückkehr der Roboter gelüftet wurde, mussten sich Zelda und Link sputen. Ihre Heimat und die der ganzen Völker stand auf dem Spiel. Eine Invasion steht bevor. Ihr nächstes Ziel sollte der "Funkensumpf" sein. Als sie die "Teslanische Ebene" betraten, rannte ihnen ein Postmann entgegen, der es, scheinbar, ziemlich eilig hatte. Im hohen Tempo rannte er an Zelda vorbei, die sich halbwegs um ihre eigene Achse drehte, daraufhin taumelte und hinterher von Link aufgefangen wurde. Überrascht starrte sie Link an, schrak auf und gab ihm eine saftige Ohrfeige. Wie eine Statue stand Link an der Stelle, als Zelda sich von ihm wegbewegte und dem Postmann zurief: "Hey!" Als der Postmann beinahe den Eingang zur Stadt betrat, machte er kehrt, um Zelda und Link entgegen zu kommen. "Ja? Oh, ja, ihr seid das. Dadadadaaaa, hier, ich habe einen Brief für euch." "Für uns? Wir kennen dich doch überhaupt nicht." "Ich bin der Postmann." "Das wissen wir." "Mehr gibt es auch gar nicht zu wissen. Wenn ihr mich nun entschuldigen würdet: die Pflicht ruft. Hop hop hop hop." So verschwand der eigenartige Postmann in die Stadt Terrawat. "...Was...war das für ein komischer Kauz?" Fragte sie ihren Gefährten, dessen linke Wange immer noch rötlich glühte. Sei tapfer, Link. Unterdrücke deine Tränen. Diese Aufopferung war notwendig, wir alle wissen das sehr zu schätzen. Hm, was wohl in dem Brief stehen mag? "Er ist von Gaium." Sie öffnete den versiegelten Brief, dessen Siegel, auf magische Weise, bläulich aufleuchtete und verschwand. Kurz darauf zerfiel der Brief, dessen Beschaffenheit sich mit dem Data verschmolz. Die Farben glänzten und tanzten vor den Augen unserer Helden, bis diese sich zu einem Bild zusammensetzten, was Gaium darstellte, sowie sein Labor, was im Hintergrund zu sehen war. "Hallo, meine Lieben. Ich wollte euch nur sagen, dass ich sehr stolz auf euch bin. Ihr habt es uns ermöglicht den Handel mit den Mogma wieder aufzunehmen, auch wenn sie sich unserer Seits noch nicht sicher sind, so sind wir uns im Klaren, dass wir diese Chance, die wir durch eure Hilfe erhalten haben, nutzen müssen. Der Krieg ist noch nicht vorbei. Ihr müsst die Roboter und Zerestro aufhalten! Erst dann können wir Frieden finden. Viel Glück und bitte: passt auf euch auf." Dann zerfiel das Bild wieder in winzige Bestandteile des Data. "Das war ein Brief, den nur mein Vater herstellen kann." Erwähnte Zelda. "Weißt du noch, als du damals deinen ersten "Databrief" zaubern musstest? Es gab eine kleine Explosion. Du hast das ganze Labor mit dem Endprodukt überzogen. Als ich in das Labor kam, war der ganze Raum völlig bunt. Alles hat gestrahlt und geschimmert, wie die Sterne am Himmel. Nun, ich werde wohl etwas sentimental. Ich will meinen Vater nicht enttäuschen. Er verlässt sich auf uns." Link nickte ihr zu, denn auch er wollte Gaium mit Stolz erfüllen und seine Heimat beschützen. Dass Zelda es nie schaffte selbst irgendetwas zu zaubern, um ein nutzbares Endprodukt herzustellen, lassen wir mal außen vor.

Sie setzten ihren Weg fort und trotzten den Rauschuppen und den Kobolden, die diesen kreuzten. Salia trat plötzlich hervor, als die Beiden voranschreiten wollten. "Unsere Feinde werden zahlreicher. Der König der Unterwelt scheint euch für eine größere Bedrohung zu halten, als gedacht. Zerestro ist sein Handlanger und wenn ihr ihn aufhaltet, so weiß er, dass dieses Land nicht mehr in seinen Besitz bekommen kann. Ihr seid die letzte Hoffnung für ganz Teslan." Unsere Helden traten kaum einige Meter weiter, bis sich vor ihnen erneut die schwarze Gestalt preis gab. Ihre schwarze

Kapuze verdeckte zwar ihren Kopf teilweise, doch ihre leuchtenden, roten Augen und ihre blitzenden, weißen Zähne, konnten die Abenteurer sehr wohl erkennen. Wiederholt erschien Salia vor Zelda und Link. "Sie ist eine "Wildklaue". Es ist ein Volk, was im "Land der drei Sonnen" lebt, ein heißes, sowie tödliches Gebiet." "Gebt acht! Lauft!" Rief ihnen die merkwürdige Wildklaue zu, bevor sie verschwand. "Was meint sie damit?" Kurz darauf erschienen mehrere Roboter vor ihren Augen. Sie wehrten sich gegen ihre Gegner, doch als diese zerstört waren, kamen wieder neue hinzu. Wie aus dem Nichts erschienen die Störenfriede, um den Abenteurern das Handwerk zu legen. Mitten im Kampf sprach Salia zu Link und Zelda, dass über ihnen die Festung der Mogma fliegen würde, was bestimmt der Grund wäre, warum die Roboter in schier grenzenloser Anzahl erscheinen. "Wir sollten den Rat dieser Wildklaue befolgen. Schnell, ich schütze uns." Du hast mit Zelda einen neuen Zauber erlernt: "Nayru's Umarmung"! Damit schützt du diejenigen, die mit dem "Pakt des Data" verbunden sind, kurzfristig vor Schäden und hinderst sie daran umgeworfen zu werden. Das allerdings kostet Zelda ihre gesamte "Energie", die durch das "Grüne Elixier" oder durch "Grüne Flaschen", die überall aufzufinden sind, wieder aufgefüllt werden muss. Es ist also ein sehr nützlicher und starker Schutzzauber, der aber auch mit viel Bedacht eingesetzt werden sollte. "Wir können nicht zulassen, dass sie uns vor unserem Vorhaben abhalten. Link, empfangen einen Teil meiner Kraft." Auch Link erhielt eine neue Fertigkeit, als Salia ihm ihre Macht anvertraute. Das ist schon etwas anderes, als gewisse Endprodukte aus Data herzustellen. Du kannst nun also eine stärkere Wirbelattacke ausführen. Allerdings musst du etwas länger warten und Data sammeln, um es mit einem gewaltigen Angriff freilassen zu können. Auch diese Art von Zauber kostet dich etwas Energie.

Zelda zauberte "Nayru's Umarmung", um Link und sich selbst schützen zu können, als sie von zahlreichen Robotern verfolgt wurden. Die Verfolgung der Beiden hielt jedoch nur kurz an. Eine lange, doppelseitige Klinge schredderte die Roboter zu Einzelteilen. Mit schnellen Drehungen durchflog sie die erste Reihe der Roboter, woraufhin die Waffe ihren Weg wieder zurück zu ihren Meister fand. Salia beobachtete den Vorgang und erzählte Link, sowie Zelda, dass es die Wildklaue war, die die Roboter aufhielt. "Sie ist also auf unserer Seite. Gut zu wissen. Es war also eine Warnung an uns, als wir sie das erste Mal gesehen haben. Sie hat uns die Richtung gezeigt, von wo aus die Roboter angreifen würden. Doch die Frage ist: Warum will sie uns helfen? Ich verstehe das nicht. Die Wildklauen sind den Teslanern alles andere als freundlich gesinnt. Das liegt an ihrer Kultur und an ihren Jagdtrieben. Sie sehen die Teslaner als Beute an, doch sie verlassen, im Grunde, ihr Land kaum. Hin und wieder gibt es neugierige unter ihnen, aber sie bleiben nicht lange in Terrawat, außerdem sind die scheu, wenn sie die vielen Massen an Teslanern sehen. Sie fühlen sich in den Ebenen und in der Stadt nicht wohl. Nur der schwarze Sand im "Land der drei Sonnen" gibt ihnen das Wohlgefühl, was sie suchen. Ich weiß das, weil ich mich viel darüber informiert habe. Es war schon immer mein Wunsch, einmal, in meinem Leben, eine Wildklaue vom nahen zu sehen..., ohne aufgeschlitzt zu werden, natürlich." Zelda lächelte Link an, der sich dem nicht wirklich anschließen konnte. Um Gaium's Willen nahm er sich immerhin vor Zelda zu beschützen. Eine wild gewordene Wildklaue wäre das letzte, was er erleben möchte.

Kapitel 19: Funkensumpf

Es lagen nicht mehr viele Schritte vor ihnen, um den "Funkensumpf" betreten zu können. Zuvor konnten sie es ebenfalls in Erwägung ziehen, nur gab es noch keinen Anlass dazu. Der Funkensumpf ist außerdem ein überaus gefährliches Gebiet für unvorbereitete Teslaner. Doch nun sollten Link und Zelda ausreichend ausgerüstet sein, um ihren nächsten, kniffligen Weg entgegen treten zu können..., oder? "Das seichte Wasser ist der Lebensraum der Schlicker. Achtet darauf nicht in dieses zu treten, sonst erleidet ihr einen elektrischen Schlag." Erklärte ihnen Salia. Nun, so schien der Funkensumpf also sehr ruhig und eben zu sein, doch dafür auch energiegeladen. "Hm? Hmm..., ja, das sind wohl die Teslaner, die unser Gebiet betreten wollen. Ja, man hat mich darüber informiert. Ich weiß, wer ihr seid." Sprach ein schleimiger, aalähnlicher Bewohner des Funkensumpfes zu ihnen. Solch einen merkwürdigen Bewohner gab es auch in Terrawat, wie Link es sich dachte. "Seit geraumer Zeit marschieren düstere Gestalten durch unseren Sumpf, ja, üble Gesellen, sag ich euch. Sie jagen uns, oh ja. Was für ein Schlamassel. Ich hoffe doch sehr, dass ihr hierhergekommen seid, um uns zu retten, oder?" Nun, eigentlich wollten sie die dritte Zutat für die Fertigstellung des Schwertes beschaffen, was auch der Grund war, warum sie den Funkensumpf betreten haben, aber ein wenig Hilfe kann nicht schaden. Was es wohl für düstere Gestalten sind? Tatsächlich bewegten sich unsere Abenteurer nur wenige Meter vorwärts, als auch schon der erste Gesell erschien, der ihnen Probleme bereiten wollte. Schien eine Art Octopus zu sein, der Elektrizität verschießen konnte. Nein, Link! Autsch, zu spät. Gut, du wolltest zwar den Angriff der Kreatur blocken, aber letztendlich hast du einzig und allein einen Stromschlag erlitten. Die Kugel, die dieser Gegner aus seinem Mund schoss, bestand aus reiner Elektrizität. Dieses Wesen besitzt auch nicht ohne Grund den Namen "Funken-Oktorok". Sofern ihr euch die Umgebung genauer anschaut, fällt euch bestimmt auf, dass der Sumpf elektrisch geladen ist, meine Damen und Herren. Doch das ist nicht das erste Mal, dass ich es jeden mitteilen muss. Doch für dich, Link, tue ich es mehrmals. Wie soll ich dastehen, wenn du, als Hauptprotagonist, die ganze Zeit von irgendwelchen Feinden verprügelt wirst, hm? Schlecht für das Image eines Roboters, der dazu programmiert wurden ist Geschichten zu erzählen. Und der Spieler? Der kommt auch nicht auf seine Kosten. Also streng dich etwas mehr an! "Link, das sollte ich am besten übernehmen. Mein Zauber, "Nayru's Schild", kann diesen Angriff bestimmt reflektieren....Ich weiß, dass ich das hinkriegen werde, vertrau mir." Es ist also an der Zeit Zelda zu steuern. Sieh nur, wie sie ihr blaues, magisches Schild vor sich bildet und das nächste Geschoss, des Funken-Oktoroks, zu ihm zurückschleudert. Zap, lecker, gegrillter Oktorok. Es war jedoch nicht der letzte dieser Art. Da Zelda allerdings ihre ganze Energie benötigte, um dieses Schild zu aktivieren, beschlossen sie den Oktoroks aus dem Weg zu gehen.

Über Stock und Stein schritten Zelda und Link vorwärts. Es galt gewisse Hindernisse zu überwinden. Auch die Feuersteine kamen hier wieder zum Einsatz. Brav wartete Zelda, als Link die steilen Wände entlang kletterte und die merkwürdigen Bäume zu Fall brachte, die ihnen den Weg zu ihrem Ziel ebneten sollten. Sie mussten sich also, ab und zu, einen eigenen Weg erschaffen, um weiter zu kommen. Schließlich betraten sie wieder festen Boden. "Oh, ah, Teslaner. Ich habe hier noch nie jemanden von eurer

Rasse gesehen. Umso überraschter scheine ich zu sein, wie? Doch was mich noch mehr überrascht hatte, das waren diese Monster, die plötzlich aus dem Nirgendwo auftauchten, so haben sie mir das zumindest erzählt. Ich habe jedoch etwas gesehen. Ein "schwarzer Strudel" öffnete sich und dann...kamen sie. Es war wohl ein "Tor zu einer anderen Welt", hmhm. Aber meine Familie hält mich nun für verrückt. Doch ich weiß, was ich gesehen habe. Ihr glaubt mir doch, oder?" Wirklich eigenartig. Dieser Schlicker war jedenfalls nicht der einzige seiner Art, der Zelda und Link etwas zu sagen hatte. Doch wie dem auch sei: ich spule schnell vor und ich habe auch nicht die Absicht jedes einzelne Gespräch wiederzugeben. Manche Schlicker starren die beiden Helden auch einfach nur an und...gurgeln irgendwas vor sich hin. Ja, sie gurgeln. Es hört sich gewöhnungsbedürftig an. Wie dem auch sei: auch hier gab es ein Terminal der Handelsgilde. Vielleicht wäre ein Besuch bei Xuu angemessen. "Willkommen, werter Kunde. Sie haben soeben Protokoll H1G-I3K4-7XUU aktiviert. Was kann ich für Sie tun?" Was haben wir denn da? Wir können nicht nur unsere Feuersteine wieder auffüllen, sondern uns ein neues Objekt kaufen: einen "Holzschild". Moment....Wie? Ausverkauft? "Tut mir leid, dieser Gegenstand wird zur Zeit nicht mehr geliefert, doch Ihr Interesse wurde vermerkt. Die Handelsgilde wird, schnellstmöglich, darüber in Kenntnis gesetzt." So muss Link also ohne Holzschild zurechtkommen. Das macht die Angelegenheit, im Funkensumpf, garantiert etwas schwieriger.

Das feste Land, auf dem sich einige Schlicker befanden, war gepflastert mit Pützen unterschiedlichster Größen. Etwas weiter im Norden, befand sich ein verschlossener Durchgang. "Halt! Ab hier wird es gefährlich für jeden unserer Art..., auch für euch Teslaner. Dieser Weg führt zum "Funkensumpf-Labyrinth". Es ist ein riesiger Bereich, gefüllt mit Rätseln, falschen Wegen und den...Schlicker fressenden Bestien." Erzählte ihnen ein speertragender Soldat der Schlicker. "Das ist der Ort, an dem der "Funkenschleim" erschaffen wird. Er ist heilig und...hm, schmackhaft. Eine wahre Delikatesse für uns Schlicker, a-aber verboten! Außerdem ist es, seit des Einfalls dieser Kreaturen, unmöglich an diesen Ort zu gelangen....Aber ja, das ist es...! Wenn ihr es schafft das Labyrinth von diesen Wesen zu säubern, so könnt ihr euch etwas "Funkenschleim" nehmen. Es wäre das Mindeste. Doch da das Labyrinth von furchterregenderen Geschöpfen heimgesucht wird, bedaure ich, dass ihr es schaffen werdet nach dem Funkenschleim greifen zu können. Ach ja, da ihr Teslaner seid, wird euch der Funkenschleim schaden. Hm..., ihr Teslaner habt es bestimmt nicht leicht. Wie könnt ihr nur ein Leben ohne die köstlichen, nährreichen Böden des Funkensumpfes leben?" Fragte die Wache die beiden Recken, die sich für diese Aufgabe meldeten. "Oh, wirklich? Das ist eine positive Überraschung für uns. Danke. Ah ja, mein Name ist "Leshufdlamontipurkt". Ich bin derjenige, der sich für unser Volk die Kiemen zurecht biegt. Auch diese Wache habe ich einberufen müssen, doch bisher hat sich nur ein einziger Schlicker gemeldet." Als "Leshu" neben sich blickte, sah er seinen schlafenden Kameraden, dessen Anblick ihm nur all zu bekannt vorkam. "Leider ist er nicht besonders..., ähm, zuverlässig. Doch all die Anderen haben Angst vor den Ungeheuern, die sich im Labyrinth befinden, also haben wir diesen Durchgang geschlossen." Leshu stampfte mit seinem Speer auf den Boden und öffnete somit das rostige, ründliche Tor, was einen hellen Bereich offenbarte. "Es ist möglich, dass noch einige von uns von diesen Kreaturen festgehalten werden. Bitte rettet sie. Ach und nehmt das hier." Oh, wie gut dass Leshu doch einen Schild für unseren Helden bei sich hatte, den er ihm sofort übergab. Kurz darauf tauschte Link seinen Schild auch schon aus. Das halte ich, in dieser Gegend, ebenfalls für sehr empfehlenswert.

Kapitel 20: Funkensumpf-Labyrinth

Als Link und Zelda den äußeren, hellen Bereich der Gegend betraten, schloss sich hinter ihnen wieder der Zugang. Vor ihnen richteten sich Meter hohe Wände in die Höhe, die scheinbar von einer älteren Zivilisation der Schlicker stammten. Sie schienen zudem technisch begabter gewesen zu sein, als ihre Nachfolger, denn in diesem Labyrinth befanden sich bräunliche Aufzüge, die vom Rost befallen waren. Das Labyrinth war nicht nur oberhalb sehr verwirrend, sondern auch unterhalb. Es gab also 2 Etagen, die unsere Recken betreten mussten. Allerdings war das Labyrinth nicht unbewohnt. "Das ist ein "Unterwelt-Zora". Sie entziehen das Data aus ihrer Umgebung, um elektrische Entladungen von sich abzugeben. Du solltest sie in diesem Moment nicht angreifen. Pass auf ihre Spucke auf!" Die Spucke macht Link für kurze Zeit bewegungsunfähig. Somit können die Unterwelt-Zoras Link in Ruhe mit ihren krallenbesetzten Flossenhänden aufschli..., ähm, anpieksen. Diese sehen nicht so friedlich aus. Ihre spitzen Reißzähne konnte man selbst aus der Ferne sehen. Sie laufen oftmals auf ihren vier Gliedmaßen, um sich fortzubewegen. Zusätzlich besitzen sie einen Schwanz, der an der Spitze flossenartig zuläuft. Sie geben außerdem ein Geräusch von sich, was dem einer Schlange gleicht. Das bringt diese, wie man so schön sagt, Gänsehaut mit sich. Man weiß nicht, was hinter der nächsten Ecke des Labyrinths lauert, bis es plötzlich zischt und zuschlägt....Wir wissen also nun, welche Kreaturen Leshu meinte. Im Übrigen waren es nicht die einzigen Plagegeister in diesem Labyrinth. Auch die Funken-Oktoroks waren wieder da und große, bösartige Kreaturen, die den Unterwelt-Zoras ähnelten. "Ein wilder "Zoraboss" marschiert umher. Richte deinen Blickwinkel um die Ecke, um der patrouillierenden Kreatur hinterher zu schauen. Wenn er dich sieht, musst du rennen!" Salia hat vergessen: "Renne um dein Leben!" Ja, sie nehmen anlauf und wollen deine Figur mit einem gekonnten Stich, ihres riesigen Dreizacks, an die Wand nageln. Allerdings sind sie gegen Hieb- und Stichwaffen anfällig. Noch besser wirkt allerdings: Feuer. Zelda ist in diesem Dungeon also ein gefürchteter Feind dieser Gegner. Ihr "Din's Flamme"-Zauber kann diesen Wesen mächtig einheizen.

Auf ihrem Weg konnten sie einen Kompass und eine "Schlüsselkarte" erhaschen. Meine Güte, sowas habe ich auch noch nie gesehen. Da das Labyrinth so groß ist, wäre dieses Item garantiert unabdingbar. "Siehst du das? Wir sind einem klaren Weg gefolgt und wir haben viele Schalter betätigt. Link, der Weg hat sich geändert. Manche Wände senken sich, andere richten sich auf. Die neuen Wände versperren uns bestimmte Wege. Diese Karte kann uns helfen uns zurecht zu finden. Der Kompass zeigt außerdem die Bereiche an, die sich verändern können. Blau sind die Wände, die verschwunden sind. Gelbe Wände, die auf der Karte angezeigt werden, sind die, die gesenkt werden können. Es gibt da nur ein Problem: die Karte kann nur an bestimmten Stellen des Labyrinths geöffnet werden. Der Kartenschlüssel muss in eine geeignete Öffnung, die sich an einer Wand befindet." Meine Güte, das wird ja immer komplizierter! In deiner Welt hätte bestimmt jemand gesagt: "Du hast den Wassertempel aus "Ocarina of Time"? Dann wirst du diesen noch mehr verabscheuen!" Zudem ist das Wasser im Funkensumpf-Labyrinth elektrisch geladen. Fallen unsere Abenteurer hinein, gibt es einen starken Stromschlag zur Bestrafung. Für uns Roboter wäre der Schlamm, auf dem Grund der Gewässer, eine wohltuende Kur für die

Schaltkreise, aber ich schweife ab. Unterwegs trafen sie auf die entführten Schlicker, die ihnen den Weg durch das Labyrinth zeigten. Das vereinfachte es bestimmte Wege zu finden. Im Untergrund jedoch war alles dunkel. Zeldas Feuer konnte die mit Fackeln bestückten Bereiche immerhin erhellen, was auch Link mit seinen Feuersteinen konnte. Es war auch einmal nötig, dass sich ihre Wege trennen mussten. Zelda wartete im Untergrund auf Link, der sich auf die andere Seite des Untergrundes, an der Oberfläche, durchkämpfen musste. Als beide auf einen Schalter traten, öffnete sich ein neuer Bereich. Dieser wurde jedoch bewacht. Mit wildem Gestampfe drehte sich die riesige "Funken-Kröte" um. Genauso wie die Unterwelt-Zoras, konnte sie ein elektrisches Feld um sich erzeugen, was Link davon abhielt sie im Nahkampf zu bezwingen. Zelda musste also dieser Kröte hinterher jagen. Sie würde es ja nicht tun, wenn die Kröte die beiden Helden nur nicht fressen wolle. Mit vollem Körpereinsatz sprang die Kröte auf und ab. Durch ihr Gewicht und ihre Größe erhoffte sie sich wohl diese beiden Eindringlinge zu zerquetschen, die sich intensiv zur Wehr setzten. Jedoch gab es einen Trick bei diesem Gegner: du musst die Kontrolle über Zelda und Link ständig wechseln, damit sie auch nur dich fokussieren kann. Die Kröte ist immerhin schnell und umso schneller springt sie, je mehr du sie verwundest. Nach vielen Treffern war es aber auch um sie geschehen. Eine Platte schob sich zur Seite und eine antike Truhe zeigte sich den tapferen Riesenkrötenbekämpfern. "Das kann nur wieder etwas für dich sein, Link." Meinte Zelda zu ihm. Er öffnete die Truhe, mit anfänglichen Schwierigkeiten, und erhält einen, ähm..., einen Beyblade? Ich meine: es ist ein antiker "Kreisel"! Jaaa....Und was macht man damit? Ah, verstehe. Link kann es als gefährtähnliches Item benutzen. Er kann sich auf den Kreisel stellen und sich damit schneller fortbewegen. Das kann er solange machen, wie er Energie für den Antrieb hat, denn die Benutzung des Kreisels kostet Link Energie, zumindest wenn er Boost gibt, um den Kreisel antreiben zu können. Ja, man kann sagen, dass der Kreisel einen eingebauten Motor besitzt. Nun kann sich Link an den Wänden des Labyrinths entlang bewegen. An diesem sind nämlich Schienen angelegt, an dem sich der Kreisel fortbewegen kann. Somit kann man sich Zeit und Weg sparen. Auch die Steuerung des Kreisels ist besser, als es dem Anschein hat. Endlich macht Kreisel fahren wieder Spaß.

Kapitel 21: Die letzte Zutat

Der Weg, den sich die beiden Recken bahnen konnten, war endlich frei, zumindest für Link. Er allein konnte nur noch das Labyrinth überwinden, während Zelda dazu genötigt wurde Schalter zu drücken und durch elektrisch geladene Pfützen zu laufen. Sichtlich genervt grummelte sie etwas vor sich hin, was sich so anhörte, wie: "Du hast den ganzen Spaß mit deinem neuen Spielzeug und was muss ich tun? Irgendwelche Hebel betätigen...." Kurz darauf seufzte sie auf, nachdem Link seinen Weg in der oberen Ebene, durch seinen Kreisel, weiterhin fortsetzen konnte. Obwohl nur 2 Etagen existierten, gab es nahe der Decke neue Bereiche zu entdecken, die weitere Gänge und Räume verbargen, sowie die alten Zellen weiterer gefangener Schlicker, die Link nach und nach befreien konnte. Als sie schließlich das Labyrinth mehrmals durchqueren mussten, fand Link, oberhalb, einen großen Hebel, den er betätigte. Vor Zeldas Füßen öffnete sich ein unterirdischer Gang. Link sprang von einer nicht ganz so harmlosen Höhe herunter und landete, mit einem wehmütigen Geräusch, auf dem Boden. "Hab dich nicht so. Du bist selbst Schuld, wenn du nicht vernünftig hierher kommen kannst. Lass uns lieber hinunter gehen. Ich schätze, dass die letzte Zutat, für das Data-Schwert, nicht mehr weit entfernt ist." Während Link riesige Schritte ausführte und sein Gesicht, durch die harte Landung, verzog, schritt Zelda vorwärts. Vor ihnen öffnete sich eine antike Eisentür, die sich hinter ihnen wieder schloss. "Das endet doch nie gut." Erwähnte Zelda nebenbei.

Ein großes Auge beobachtete die beiden verwirrten Gestalten, was daraufhin in einem großen Loch verschwand. Der Boden, auf dem sich Zelda und Link befanden, bestand aus dem antiken Metall, in dem sich weite Löcher befanden. Unter diesem alten, künstlichen Boden, ruhte ein Wesen in der elektrischen Flüssigkeit des Funkensumpfes. Leider besaßen Link und Zelda keine Zeit darüber nachzudenken, denn das Auge tauchte wieder auf. Moment, es ist gar keine Auge mehr, sondern ein Wesen, was den Oberkörper eines Unterwelt-Zoras besitzt. Um ihn herum ranken Tentakel empor. Was ist das für ein Ding?!? "Das ist die "Orkus Meduse: Suthar"! Er wurde seit Jahrhunderten in dieser Kammer gefangen gehalten. Wahrscheinlich wurde ihm die Freiheit versprochen, wobei nun die Kammer geöffnet wurde..." "...und wir hineingetappt sind...." Vervollständigte Zelda unberuhigt den Satz von Salia, bevor Suthar einen Hagel aus Blitzen aus seinen Fingerspitzen entlud. Keiner von beiden konnte diesen Angriff widerstehen, der Link zwei Herzen abziehen konnte. Noch wussten sie nicht, was sie gegen diesen gewaltigen Gegner unternehmen konnten, der seine Tentakel einsetzte, um Zelda und Link zu schaden oder durch die Gegend zu werfen. Um die beiden Freunde befanden sich, entlang der Kammerwände, die Schienen, die Link für seinen Kreisel benutzen konnte. Das Feuer von Zelda funktionierte gegen Suthar nicht und das Schwert von Link vermochte gegen ihn ebenso wenig auszurichten zu können, da er die Tentakel nicht erreichen konnte. "Du musst den Kreisel benutzen, Link!" Gesagt, getan. Schnurstracks bewegte sich Link mit seinem Kreisel an der Wand entlang. Er musste an Höhe gewinnen und mit dem Boost abspringen, um an die Tentakel von Suthar heranzukommen, damit er ihm eines von den fünf wegschneiden konnte, indem er sein Schwert, während des Fluges, gegen dieses schwang. Daraufhin brüllte Suthar leicht auf und verschwand unter dem Boden. Plötzlich schossen elektrisch geladene Wasserfontänen in die Luft. Vorsicht! Ja, Link

konnte noch rechtzeitig vor den Spritzern ausweichen, die ihn hätten schaden können. Kurz darauf zeigte sich wieder das Auge. "Es scheint mit dem Körper von Suthar verknüpft zu sein." Es lud sich auf und schoss einen Laser auf Link, der ihn für ein Herz schaden konnte und für ein weiteres, halbes Herz, brennen ließ. Oh nein, Link wird gleich zum ersten Mal sterben! Zelda sollte etwas unternehmen. Mit ihrer Feuermagie konnte sie das Auge erreichen, aber auch Link hätte es mit dem Kreisel schaffen können. Da Link nur noch wenig Leben besaß, fasste er sich endlich den Entschluss die Vasen zu zerbrechen, die sich in der Kammer befanden und ihm einige Herzen auffüllen konnten. Das war die weiseste Entscheidung, die du bisher getroffen hast. Wir sind stolz auf dich. Wiederholt verschwand das Auge unter der antiken Plattform und tauchte im Wasser unter, wobei sich der Oberkörper von Suthar wieder zeigte, der seinen Angriff wiederholt vorbereitete. Link, du musst den Kreisel benutzen! Die Wand ist in der Kammer und gegen Suthar dein bester Verbündeter..., Zelda natürlich inbegriffen, die sich mit ihrem Schutzzauber selbst schützen konnte. Kurz darauf fing Suthar an Blitze aus seinen Tentakeln zu schießen. Manchmal hatte Link auch keine andere Wahl gehabt, als von der Wand abzuspringen. Auch das Auge, was wieder erschien, nachdem Link den nächsten Tentakel abschneiden konnte, verfolgte mit dem Laser Link auf seinem Kreisel. Schneller, Link! Benutze deine Energie, um den Boost des Kreisels zu aktivieren und dem Strahl zu entkommen! Mehrere Male wurden unsere beiden Helden verletzt, doch immer wieder standen sie auf, um gegen diesen mächtigen Gegner vorzugehen. Schließlich haben sie es geschafft. Für einen kurzen Moment versank die Meduse unter die Plattform, bis Suthar aus der Öffnung des Bodens sprang und wie ein Fisch, am Land, in der Luft zappelte. An diesem Punkt erkannte man, dass sein gesamter Körper aussah wie eine Qualle. Das Auge war offenbar der Schirm. Für Zelda und Link ein seeehr gewöhnungsbedürftiger Anblick. Doch dieser währte nicht lang, denn ihr Feind löste sich, während des verzweifelten Sprunges, in der Luft, auf. Salia genoss mit Link und Zelda das Funkeln ihres Erfolges, was sich nur schwindend zeigte und im Anschluss einen Herzcontainer für Link hinterließ. Der Gefangene des Labyrinths konnte von seiner Flucht abgehalten werden und die Abenteurer setzten einen Fuß nach dem anderen, um zur Quelle des Funkenschleims zu gelangen, der im nächsten Raum auf sie, äh,...wartete.

An den Wänden entlang verlief die schwarz zähe Flüssigkeit, die mit gelben, aufblitzenden Lichtern imponieren konnte. "Das fasse ich garantiert nicht an!" Meinte Zelda zu ihrem guten Freund, der das Schwert auf den heiligen Sockel der Schlicker legte und den Zauber ausführte, um das Schwert vollständig reparieren zu können. Das Schwert wurde mit dem Funkenschleim überzogen. Die gelben Ladungen speisten sich in die sagenumwobene Waffe, die den Frieden wiederherstellen sollte, und entfachten eine darauffolgende, gelbe Strahlung, die das ganze Schwert erfasste. Endlich: du hast das "Data-Schwert" erhalten!

Kapitel 22: Blaues Elixier

Als Zelda und Link sich wieder auf dem Rückweg machen wollten, erlebten sie eine Überraschung. Leshu erschien mit einigen Soldaten der Schlicker, die unsere Helden befreit hatten. "Oh, Suthar ist erwacht. Wie konnte das nur passieren? Eine Katastrophe! Es tut mir leid, dass ich davon nichts erzählt habe. Diese Kreatur schlief unter der Platte der Kammer, die versiegelt war..., genauso wie der Eingang und somit der Weg zum..." Ein leichtes, aufstöhnendes Geräusch war zu vernehmen, als Leshufdlamontipurkt vor sich hinträumte. "...Funktenschleim....Wie dem auch sei: ihr habt uns alle gerettet. Die gemeinen Unterwelt-Zoras verschwinden und wir können uns wieder in das Funkensumpf-Labyrinth hineinwagen. Wir danken euch. Bitte: kommt jederzeit bei uns vorbei und nehmt euch etwas von dem Funkenschleim. Wenn ihr ihn verarbeiten könnt, so könnt bestimmt auch ihr ihn genießen." Du hast eine Flasche "Funktenschleim" erhalten! Hm, ich würde mir jetzt auch am liebsten etwas Funkenschleim über meinen Körper gießen wollen. Leider ist der Funkenschleim ein verbotener Stoff für alle Außenseiter...und Schlicker, abgesehen von den Auserwählten unter ihnen, wie Leshu, der jedoch von seinem eigenen Volk Verbot bekam, da er sich beinahe jeden Tag in der Funkenschleim-Quelle befand. Leshu ist einfach süchtig danach. Wie gern wäre ich jetzt ein auserwählter Schlicker, oder Link, der Glückliche. Jedenfalls besitzt Link nun 2 praktische Flaschen für sein Abenteuer. Er und Zelda wurden von Leshufdlamontipurkt und seinem Gefolge aus dem Funkensumpf-Labyrinth begleitet. Sie standen Wache und erfreuten sich wieder an der Ruhe, die im Funkensumpf herrschte..., zumindest teilweise. Die Gegner, die Link und Zelda außerhalb des sicheren Territoriums bekämpfen mussten, tauchten jedoch immer wieder auf. "Wartet! Bevor ihr unsere schöne Heimat verlasst, muss ich euch eine wichtige Melodie lehren. Damit könnt ihr uns jederzeit besuchen kommen und euch auch etwas Funkenschleim nehmen. Ähem." Leshu räusperte sich, bevor er ihnen eine Melodie aus 8 Tönen vor gurgelte. Stutzig sah Zelda den Schlicker an, die sein verstörendes Gurgeln wunderschön nachsingen konnte. Das Volk jubelte Zelda zu, während sich Leshu's Schnute, vor Staunen, weit öffnete. Mit diesem Eindruck, sowie dem "Paktlied des Sumpfes", verließen die beiden Abenteurer den großen, sowie gefährlichen Funkensumpf.

Nun, da die beiden Recken, mit Salia's Hilfe, das Data-Schwert reparieren konnten, waren sie sich einig Zerestro's Pläne zu vereiteln. "Wir müssen nach Terrawat und uns erkundigen, wie es um Seja steht. Wir brauchen dieses Parses, um zur fliegenden Festung zu gelangen." Sprach Zelda zu ihrem guten Freund, der ihr zustimmend zunickte. So machten sie sich auf den Weg in die Stadt. Zuerst besuchten sie Zelda's Vater, Gaium. "Ihr beide seid wieder zurück...und das Data-Schwert, es ist wieder ganz?!? Ich fasse es nicht, dass ihr es geschafft habt. Und ich bin froh euch lebendig vor mir stehen zu sehen." Liebevoll umarmte Gaium Zelda. Was sie jedoch nicht sehen konnte, war sein enttäuschter Blick, den er für den Spieler kurz aufsetzte, woraufhin er wieder Zelda's Gesicht vor sich sah und sie anlächelte. "Ihr habt mich nicht enttäuscht und das Data-Schwert repariert." Daraufhin drehte Gaium seinen Kopf zu Link. "Gut gemacht." "Vater, wir haben eine Flasche mit Funkenschleim erhalten." "Ah, ja. Das ist ein seltener Anblick. Die Schlicker kämpfen und sterben für dieses heilige Material. Dass sie es euch gegeben haben zeigt von ihrem Vertrauen, was sie nun in

euch setzen. Ihr habt also auch die Schlicker überzeugen können, dass die Teslaner ihnen wohlgesonnen sind. Ich bin wahrlich beeindruckt. Aus diesem Funkenschleim könnt ihr euch ein "Blaues Elixier" herstellen. Link, du bist vertraut mit der Zauberei. Benutze dazu einfach unsere Arbeitsstelle, um ein "Blaues Elixier" zu zaubern." "Ich kann es ebenfalls tun." "Haha, du, mein Kind, besitzt kein Feingefühl von dieser Art von Zauberei. Deine Talente, in der Zauberei, liegen ganz woanders." Kurz darauf betrat Link die Arbeitsfläche, gab den Funkenschleim in den hängenden Riesenkessel, der sich in der Mitte des Raumes befand, und zauberte daraufhin einfach drauf los. Der Funkenschleim blitzte auf und nahm eine Form nach der anderen an, wobei sich die Farbe und Konsistenz des Schleims änderte. Von grau zu gelb leuchtend, bis hin zu rot, violett und dann zu blau. Die Flüssigkeit wirbelte schließlich im Kreis. Als er mit dem Spektakel der Zauberkunst fertig war, ließ er die trinkbare Menge in die Flasche fließen. "Fantastisch. Das "Blaue Elixier" kann euch eure gesamten Herzen und eure ganze Energie wieder auffrischen. Es wird euch gut tun, ihr werdet es schon sehen." "Danke für deinen Rat, Vater." "Ich tue, was in meiner Macht steht, um euch beizustehen. Das ist das Mindeste....Ihr habt eine weitere "Leere Flasche" bei euch. Soll ich sie euch für 20 Rubine mit "Rotes Elixier" auffüllen? Oder wollt ihr für 30 Rubine "Grünes Elixier" in der Flasche haben?" "Ähm, Link, entscheide du." Du entscheidest dich eher für ein "Rotes Elixier". Man weiß ja nie, was dir noch so alles, auf deiner abenteuerlichen Reise durch Teslan, zustoßen wird. Da Link nun das Data-Schwert erhielt, fasste er sich den Entschluss Gaium's Schwert wieder Gaium zurück zu geben. "Ah, mein Schatz. Es hängen so viele Erinnerungen daran." Plötzlich erscheinen dir Bilder vor deinem Bildschirm, wie Gaium, in schwarz-weißen Sequenzen, sein Schwert aus dem Körper einer Person zog. Skeptisch blickte Zelda ihren Vater an, dessen Gesichtsausdruck sich schlagartig änderte. "Ist alles in Ordnung, Vater?" "Wie...? Ja. Ihr solltet euch nun eurer Aufgabe widmen und Teslan vor diesem Schuft befreien. Ihr könnt endlich die Aufgabe erfüllen, die ich nicht abschließen konnte." "Sei unbesorgt, Vater, wir finden und deaktivieren ihn." Als Zelda und Link ihr Zuhause verlassen, sieht Gaium leicht zu Boden und schließt daraufhin seine Augen. "Viel Glück, euch beiden. Möge Königin Salia über euch wachen...."

Kapitel 23: Luftkampf

Das "Blaue Elixier" befindet sich nun im Besitz von Link, doch, was ich zusätzlich anmerken muss: es kann nur 1 Elixier dieser Art mitgeführt werden. Die Schlicker wären ansonsten nicht einverstanden, dass unsere Helden so viel Funkenschleim mitführen würden, egal ob dieser verarbeitet wurde oder nicht..., und das wittern sie....Doch zurück zu ihrem Abenteuer.

Freudig erschien ihnen Malon vor ihren Füßen, als Zelda und Link den Platz der Handelsgilde betraten. "Überraschung! Es ist soweit. Seja ist so schnell erwachsen geworden. Doch, bitte, versprecht mir, dass ihr euch gut um sie kümmern werdet und dass ihr nichts zustößt." "Habt ihr verstanden, was meine Schwester gesagt hat?!?" Rief Fido, aus etwas größerer Entfernung, ihnen zu. "Wer ist denn dieser Zwerg dahinten?" Fragte Zelda Malon neugierig, wobei Fido ihre Frage vernahm und mit den neuen Waren, in seinen Armen, stolperte und auf den Boden fiel. "...Au." "Hihi. Er ist mein Bruder. Er mag zwar nicht gerade höflich erscheinen, aber das liegt nur daran, dass er sich sehr viele Sorgen um mich macht. Seid ihm daher bitte nicht böse." Kurz darauf fing Fido übertrieben an zu weinen und zu schluchzen. "Maloon..., sie ist ein wahrer Engel. Ich habe sie nicht als Schwester verdient!" Um ihn herum befanden sich weitere Händler, die Fido zunickten und deren Herzen, von Malon's lieblichen Sätzen, betroffen waren. Schniefend sah sich Fido um. "Was macht ihr hier...?" Bis er sich wieder zusammenriss. "GEHT WIEDER AN EURE ARBEIT! Wir werden nicht von eurem Geweine reicher!" "Aber du hast auch geweint." Sprach ein Gorone zu ihm. "Habe ich nicht! Mir...ist nur etwas in mein Auge geflogen." "Bei mir auch." "Und mir auch." Verschiedene Händler meldeten und beschwerten sich schließlich bei Basil's Vertretung, Talon, dank unbekannter Data-Partikel, die schädlich für die Augen seien. Die Ursache blieb jedoch ungeklärt. In dieser Zeit machte Malon Zelda und Link mit Seja vertraut, die schon etwas größer schien, als zuvor. "Meint ihr, ihr schafft es Zerestro endgültig zu besiegen? Ich will nicht, dass euch etwas zustößt." "Kein Angst, wir haben es bis hierher schon geschafft. Der Rest sollte kein Problem darstellen. Nicht wahr, Link?" Verlegen und leicht besorgt lächelte Link Zelda zu. "Bevor ihr auf Seja steigt und euch in den leuchtenden Himmel wagt, solltet ihr euch eine wichtige Melodie einprägen, auf die Seja hören wird, sofern ihr sie braucht." Die Händler legten ihre Arbeit für einen kurzen Moment nieder und stierten, mit großen Erwartungen, zu Malon herüber, die anfang ein schier magisches Lied aus mehreren Tönen zu singen, sowie es Zelda vermochte, die ihr nacheiferte, woraufhin sich ihre beiden Stimmen voneinander trennten und sich zwei unterschiedliche Tonlagen bildeten. Über ihren Köpfen versammelten sich drei Parsen und Seja, die mit den fliegenden Geschöpfen zusammen gen Himmel tanzte. Das Duett endete nach wenigen Momenten, doch die Menge war begeistert und jubelte den beiden Sängerinnen zu. "Das war fantastisch, Zelda." "Ach ja?" "Ja. Wo hast du nur so gut singen gelernt?" Als Zelda antworten wollte, erschien ihnen Salia, die Zelda und Link riet sich zu sputen. "Verzeiht mir, dass ich euch beiden so viel Zeit in Anspruch genommen habe. Lass uns das nächste Mal wieder zusammen singen, Zelda." Du hast die "Himmelmelodie" erlernt! Mit diesen Tönen kannst du zu jederzeit dein Parses herbeirufen, sofern dein gesteuerter Charakter singen kann, versteht sich. Link ist es also schon mal nicht. Entschuldige, Link.

Unser Nicht-Sänger und Zelda bestiegen zusammen das Parse, um sich in die Lüfte erheben zu können. Kurz wird dir die Steuerung gezeigt. Dann wird dir Zeit gegeben dich damit vertraut zu machen. Aha, Luftkämpfe gibt es hier also auch. Fliegende Raubvögel umkreisen unsere Helden, doch sie kennen keineswegs die Kräfte von Zelda, die den nervigen Gesellen sofort einige Zauberangriffe um die Federn schoss. Link hingegen sieht noch sehr hilflos aus, doch Nahkampfangriffe kann er immerhin schon mal ausführen. Sein Data-Schwert ist endlich bereit für den Einsatz und es verursacht auch mehr Schaden als Gaium's altes Schwert. Im Übrigen könntest du Zeuge eines seltenen Ereignisses werden, indem dir eine kleine Herde aus Parsen dir helfen und die gegnerische Meute vertreibt oder bekämpft. Doch sofern keine Gegner in Sichtweite sind, solltest du den Flug genießen können. "Vor uns befindet sich die "Mechanische Festung" und somit der Stützpunkt von Zerestro. Wenn wir uns nähern, machen wir die Geschütze auf uns Aufmerksam. Seid ihr sicher, dass ihr dafür bereit seid?" Fragte Salia die beiden Recken, während sie, im Flug, vor ihnen erschien. "Ja, wir sind soweit. Wir haben das Data-Schwert und wir sind nicht allein. Zusammen werden wir es schaffen." Sprach Zelda aus. Salia nickte Link zu, woraufhin er Salia ebenfalls zunickte und Seja vorantrieb, die ihren Flug beschleunigte. Natürlich kannst du an dieser Stelle wählen, ob du bereit dafür bist, doch da wir alle wissen wollen, wie es weiter geht, habe ich ein "Nein" nicht akzeptieren können. Nun wird immerhin dir die Aufgabe zuteil, den Geschossen auszuweichen und einen Weg in die Festung zu finden. Du kannst übrigens auch "Nayru's Umarmung" im Luftkampf auslösen. Allerdings solltest du auf deine Energie achten. "Der Eingang ist verschlossen. Wir müssen einen Weg finden hinein zu kommen. Doch zu allererst sollte ich die Geschütze mit meinen Zaubern zerstören. Dazu müssen wir allerdings uns diesen nähern. "Din's Flamme" funktioniert hierbei nicht. Der Zauber ist zu schwach. Ich muss in die Nähe der Geschütze und das Data an einem gezielten Punkt deformieren, damit ich das Geschütz funktionsunfähig machen kann." Elektrische Wellen werden auf Zelda und Link abgeschossen. Beide versuchen an die Kanonen nah genug heranzukommen. Wenn du dich nah genug herantraust, kannst du natürlich von einem Schuss getroffen werden. Umso näher man den Geschützen kommt, desto größer ist die Gefahr getroffen zu werden, doch dank "Nayru's Umarmung" sollte das kein Problem sein. "Ha, ich habe es! Das Geschütz wurde überladen und hat sich selbst zerstört. Anscheinend habe ich einen wunden Punkt getroffen. Machen wir weiter so." Zwischendurch erscheinen mehrere, fliegende Roboter, die unsere mutigen Streiter, mit ihren Waffenarm-Projektilen, vom Himmel holen wollen. Für jeden besiegten Roboter bekommst du übrigens Energie zurück. Das heißt: für die nächste "Nayru's Umarmung" ist gesorgt. Setze sie mit Bedacht ein! Herzen werden hingegen nur selten fallen gelassen. Um genau zu sein: fünf Stück für jede zerstörte Kanone. Außerdem schweben sie, wie eine Feder, nach unten. Du musst schnell sein um sie einsammeln zu können. So viel Zeit, um dir die Geschütze vorzunehmen, hast du also nicht. Doch du kannst deine Tränke einnehmen, sofern du sie dringend benötigst. Nach einer spannenden Schlacht, in der Luft, konntest du es schließlich schaffen. Die Roboter wurden besiegt, die Geschütze wurden ausgeschaltet. Um genau zu sein waren es 5 Stück, die um die Festung verteilt waren. Das alles war nötig, um in die "Mechanische Festung" eindringen zu können, denn nun schien sich der Mechanismus, für das Tor, geöffnet zu haben. "Anscheinend werden wir aufgefordert uns das genauer anzusehen." Meinte Zelda zu Link, der sichtlich..."erfreut" über diese Einladung war.

Kapitel 24: Mechanische Festung

Es wird Zeit sich dem Übeltäter zu stellen, der ganz Teslan, mit seiner mobilen, stark befestigten Fabrik, ins Verderben stürzen will. Link besitzt das Data-Schwert, jede menge, sowie nützlicher Items und 7 Herzcontainer. 3 Herzen konnte er in den Dungeons ergattern und 1 weiterer Hercontainer wurde aus 4 Herzteilen zusammengesetzt, die Link und Zelda, während ihrer gemeinsamen Reise, eingesammelt hatten. Es werden sich, mit Sicherheit, noch mehr Herzteile in dieser Welt befinden. Meinst du nicht, dass du diese suchen solltest? Nur um auf Nummer sicher zu gehen....Nun, du möchtest keine Zeit verlieren, das verstehe ich nur zu gut, doch habe ich kein gutes Gefühl bei der Sache.

Zelda und Link betreten gemeinsam die geheimnisvolle Festung, die ihnen schon zu Beginn nicht wohlgesonnen schien. Das Innere des Ortes ist mit sämtlichen Verteidigungsanlagen bestückt, denen es auszuweichen gilt. Es gibt kaum eine Möglichkeit diese zu zerstören, doch es gibt einige Rätsel, die gelöst werden können, um die Fallen eine Zeit lang, oder gar auf Dauer, zu entschärfen. Türme die starke Laserstrahlen schießen, um den Weg zu versperren, befinden sich an fast jeder Stelle der gefährlichen Festung. Förderbänder, in unterschiedlichen Geschwindigkeiten, müssen betreten werden, um zum andere Ende eines Raumes gelangen zu können. Elektrische Hochspannungzäune müssen ausgeschaltet werden und viele, hinterhältige Fallen, wie die Laseraugen, die sich an den Wänden und an den Decken befinden, sollen Link und Zelda auf Trab halten. Als wäre das nicht schon genug, beherrschten fliegende Roboter die verschiedenen Räumlichkeiten der Fabrik, die Salia als "Wachdrohnen" bezeichnete. Von den Robotern ganz zu schweigen, die sich in beinahe jeden einzelnen Gang befanden. Die Gegenstände, die Link eingesammelt hatte, sollten vorwiegend zum Einsatz kommen. Darunter fällt der "Zertrümmerer", die "Feuersteine", die "Eisenstiefel" und der "Kreisel". Schließlich betraten beide Helden die nächste Etage der Festung. Kurz vor der verschlossenen Tür, erwartete sie jedoch ein unerwarteter Gast.

Die Geschütze, die das Tor im Auge behalten sollten, wurden zerstört. Funken sprühten und Raviv drehte sich zu den Recken um. "Siehe einer an. Was tust DU denn hier? Und wie bist du hierher gekommen?" "Spielt das eine Rolle? Ich will Zerestro! Und ihr solltet mir nicht im Weg stehen! Das...ist meine Sache, zwischen mir und ihm. Ich werde meine Rache bekommen, die ich seit so langer Zeit schon verlange. Ihr werdet mir diesen Erfolg nicht nehmen!" "Ruhig, Blasser. Wir wollen diesen verrückten Roboter auch nur aufhalten. Warum wollen wir ihn nicht zusammen bekämpfen?" "Das geht auf keinen Fall!" "WAS?!? Wieso nicht?" "Mein Stolz verbietet es mir. Es ist meine Rache, meine allein! Ich fordere Link zu einem Kampf heraus! Du hast mich das letzte Mal bezwingen können, doch dieses Mal wird es anders sein." "Jetzt hör mir mal zu, du aufgeblasener...!" Link trat vor, um sich Raviv zu stellen. "Link...?" "Gut, verschwenden wir keine weiteren Worte. Kämpfe!" Scheint, als hättest du den Zwischenboss gefunden. Raviv ist zurückgekehrt und rachdürstiger denn je! Seine Niederlagen, gegen Link, haben ihn wütend gemacht und somit seine Stärke erhöht. Blocken bringt überhaupt nichts mehr. Sein Tritt stößt Link sofort zu Boden und zieht ihm ein ganzes Herz ab. Au. Nicht nur das, seine Waffen schlagen Link's

Schild entzwei. Vor allem der Holzschild ist anfällig gegenüber Raviv's Waffenangriffen. Es gibt also nur noch eine Sache, die du, gegenüber Raviv, machen kannst: seinen Angriffen ausweichen. Sobald er sich überschätzt, musst du zuschlagen! Aber, was ist das? Nach einem Treffer, von Link's Data-Schwert, hebt Raviv seinen rechten Arm nach oben. Wie aus dem Nichts hüllt ihn eine neue Rüstung, aus mehreren heranfliegenden Teilen, ein, die keineswegs, wie seine vorige, nur aus Stoff besteht. Seine beiden Schwerter wurden zusätzlich verstärkt. Sie bestehen nun vollkommen aus einem verzauberten Metall. "Seine Rüstung sieht stabil aus. Du musst ihn mit einer stärkeren Waffe treffen." Versuchte Salia Link zu erklären, nachdem er die neue Rüstung von Raviv beschädigen wollte und dadurch keine Erfolg erzielen konnte, bis auf einen mächtigen Schlag von Raviv's zweiter Klinge. "Diese Ausrüstung wurde aus den Robotern hergestellt, die ich vernichtet habe." Rief er Link zu, als er mit seinen beiden Waffen wild um sich schlug. Währenddessen nahm Link den Zertrümmerer zur Hand und griff, nachdem er seinen Schlägen ausweichen konnte, mit dem Relikt Raviv an. Unterwegs wurde er regelrecht gezwungen sein Leben, durch die herumliegenden Roboterteile, aufzufrischen, indem er diese zerschlug und die Herzen einsammelte, die diese preis gaben. Stück für Stück zerschlug Link Raviv's Rüstung, woraufhin dieser jedoch an Schnelligkeit gewann und seine Kraft zunahm. RUMS, Link verlor 3 Herzen durch einen einzigen Schlag! Ein weiterer Schlag folgte, doch im letzten Augenblick konnte Link diesem ausweichen und den Zertrümmerer ein letztes Mal verwenden, bevor Raviv's Rüstung komplett zerstört wurde und dieser erschöpft zu Boden sank, während seine beiden Waffen ebenfalls ihre Verstärkungen verloren. "...Argh..., NEIIIIIN! Wie...kann ich nur...gegen diesen Grünschnabel verlieren? Du bist...meiner nicht würdig!" Auch Link sank halbwegs zu Boden. "Link!" Salia erschien vor Raviv's Gestalt. "Warum ziehst du weiter? Hilf ihnen Zerestro das Handwerk zu legen. Ich bitte dich als Freundin...und nicht als Königin." Stillschweigend bewegte sich Raviv, mühsam, von Dannen, zumindest bis zum nächsten Raum. "Dieser Idiot!" "Raviv gibt nie auf. Aufgeben war noch nie eine Option für ihn. Er verfolgt sein Ziel bis zum bitteren Ende. Sein Versagen trifft ihn sehr, aber die Rache an Zerestro ist sein Leben." Link rappelte sich wieder auf, als er die Worte von Salia vernahm. "Verstehe, du willst ihm folgen und ihm helfen, habe ich nicht recht? Du weißt, dass er zu schwach ist, um Zerestro allein gegenüber zu stehen. Vielleicht sind sogar wir zu schwach, um ihn vernichten zu können, aber...wir haben sicherlich, mit ihm an unserer Seite, eine gute Chance. Dann lasst uns Raviv ein bisschen weiter auf die Nerven gehen." Schlug Zelda ihnen vor. Salia lächelte leicht und verschwand wieder, als Data-Menge, in den Körper von Link. Kurz darauf betraten sie den nächsten, langen Gang, der mit sämtlich Fallen gespickt war. Am hinteren Ende befand sich auch schon wieder Raviv, der angeschlagen durch die Sicherheitstür gelangte und, mit seinen alten Waffen, die Verteidigungs-, sowie Betriebssysteme, der sich bewegenden Plattformen des vorgelegten Weges, ausschaltete. "Dieser Typ....Arh, wie macht dieser Kerl das nur? Na, ist ja auch egal. Wir müssen ihm schnell folgen."

Kapitel 25: Herr der Maschinen

Nach weiteren Hindernissen konnten die Hoffnungsträger Teslans schließlich ihr Ziel erreichen. "Das hier scheint der uns einzige, verbliebene Raum zu sein. Und dein Schwert, Link, hat den "Mastercode" gespeichert, der für diese große Tür bestimmt ist. Du musst dein Data-Schwert nur noch in den Spalt der Tür einführen, damit das System den Code lesen und bestätigen kann." Sprach Zelda zu ihrem Partner, der auf sie hörte und das Data-Schwert zur Hand nahm. Als Link das Schwert in den Spalt steckte, glühte die systematisch verriegelte Tür auf, bis sie sich schließlich, nach einem Bestätigungston, öffnete. Die beiden Helden traten in den Raum ein, der bereits von ihrem Widersacher und Link's Rivalen ersucht wurde, die ihren Kampf bereits aufnahmen. Zerestro schlug Raviv zur Seite, der beide Schwerter verlor und sie sich wiederholen wollte, bis Zerestro zu einem weiteren Angriff überging, der Raviv entgültig das Licht ausknipsen sollte. Zelda konnte Raviv jedoch, mit "Nayru's Schild", beschützen, indem sie die Klängen von Zerestro abwehrte, die aus seinen Schultern kamen und mit den beweglichen Teilen, seines Körpers, verbunden waren. Puh, nochmal Schwein gehabt. "Das ist doch nicht etwa die kleine Zelda? Das muss dein Glückstag sein, Waldbursche." "Ich habe euch gesagt...dass ihr euch nicht einmischen sollt!" "Um dich kümmer ich mich später!" Meinte Zelda bedrohlich zu Raviv, als sie Zerestro mit ihrem Zauber wegdrückte. "Dir sollte man Manieren beibringen, Raviv! Du hast uns den Weg unnötig kompliziert gestaltet, indem du die Energie hattest ausfallen lassen und die Systeme beschädigt hast, die uns am Weiterkommen helfen sollten. Wir mussten stattdessen andere verarbeitete Data-Vorkommen finden, um die Energie, in den Gängen und Räumen, wieder herzustellen." "Ha...ha...ha..., ja, er ist und bleibt ein Dickkopf. Dabei hat er sich extra die Mühen gemacht, um zum Sterben zu mir zu kommen. Doch nicht nur er ist erschienen, auch ihr habt es geschafft. Link, ich muss dir dafür danken, dass du mich befreit hast. Sobald ich mich Eurer Gestalten entledigt habe, wird ganz Teslan untergehen! Wir werden das Data extrahieren und unserem Herren zum Geschenk machen!" "Wir werden es zu verhindern wissen, Blechdose! Sieh genau hin! Wir haben da etwas, was dir gefallen dürfte." Zerestro erblickte die Klinge, die Link in seiner linken Hand hielt. "...Das Data-Schwert?!? Wie habt ihr es bloß geschafft?!?...Sei es drum." Zerestro holte mit einem, seiner beiden, langen Kabel aus, um Zelda zur Seite zu stoßen. Sie konnte, während des Aufpralls, "Nayru's Schild" nicht mehr aufrecht erhalten. Als Link Zelda in Gefahr schweben sah, trat er zu Zerestro vor. Dessen Klängen richteten sich gegen Link. Seine Arme komprimierten Data-Bestände zu einer Energiekugel, die Zerestro auf dem Boden warf, um alle Anwesenden, durch die Entladung, umzustoßen. Kurz darauf hielt Zerestro Link an seinem Hals fest, bis Raviv einschritt und den Roboter-Anführer mit wilden Schlägen beschädigte. Doch es waren nur kleine Kratzer. Zerestro nahm Raviv, mit seinem Greifern besetzten Kabel-Paar, und warf ihn durch den Raum. "Urh!" Stöhnte Raviv auf, als er auf dem metallischen Boden landete. Von der Decke aus aktivierte sich zusätzlich noch ein Laser, den Zerestro so ausrichten konnte, wie es ihm beliebt. "Es ist Zeit etwas zu unternehmen. Du musst den Laser auf Zerestro richten, nur so können wir seine Verteidigung schwächen." Sprach Salia zu Link, als dieser vor Zerestro's langen Greifarmen flüchtete. An den Wänden des Raumes befanden sich die magnetischen Ablagerungen des Data, die von Link betreten werden konnten. Schnell benutzte er die Eisenstiefel, doch sein Vorhaben wurde von ein paar Robotern

unterbrochen. Zelda rief Link zu. "Lass mich dir helfen." Du tauschst die Kontrolle zu Zelda, vernichtest die nervigen Roboter, während dir Raviv dabei hilft, und greifst daraufhin Zerestro an, um ihn ablenken zu können, damit du mit Link die Wand betreten kannst, um zur Konsole oberhalb des Raumes zu gelangen. Währenddessen schaltet sich der Laser immer wieder neu ein, der versuchte Zelda und Raviv zu schädigen, damit sie Zerestro nicht mehr ablenken und bekämpfen können. Sofern das geschieht, wird er dich schnappen und von der Wand reißen oder dich mit seinen Klingen angreifen. Da du es aber schaffst die Konsole zu erreichen und den Laser, manuell, auf Zerestro zu richten, konnte er aufgehalten werden. "Schnell, du musst Zelda und Raviv unterstützen Zerestro zu besiegen!" Du springst nach unten. Autsch, das tat weh. Link kann sich vor Schmerz kaum rühren und du verlierst ein Herz. Die Zeit reicht aber aus, um Zerestro ein paar Schläge mit dem Data-Schwert zu verpassen. Der Laser konnte seinen Zweck erfüllen. Doch nun visiert der Laser schneller an. Du hast nur wenig Zeit zu verlieren, bevor Zerestro Raviv und Zelda aufhalten kann. Zwar versuchst du mit Zelda den alten Trick nochmal, doch der Laser wird, mit Zerestro, zu einem größeren Problem. Auch dieses Problem kann Link nicht aufhalten den Laser auf Zerestro erneut zu richten. Mit den Eisenstiefeln bist du dieses Mal jedoch nicht schnell genug. Es gibt dafür einen anderen Weg nach unten, doch dieser muss zuerst aktiviert werden. Springst du, erhältst du Schaden und du bist, für ein paar Sekunden, bewegungsunfähig. An den Wänden befinden sich allerdings zusätzliche Schienen. Du kannst diese mit dem Kreisel befahren und somit schnell nach unten gelangen. Es gibt dabei nur ein Problem: die Schienen müssen erst ausgefahren werden. "Haltet ihn auf, ich werde die Steuerung für die Schienen suchen." Ohje, was für ein Stress. Link muss sich Zerestro persönlich stellen. Es gibt nur keine Möglichkeit um gegen Zerestro etwas ausrichten zu können. Sein Körper ist zu robust. Es gilt daher Zerestro von Link und Zelda, so gut wie möglich, fern zu halten, was die Angelegenheit, durch seine zahlreichen Gliedmaßen, äußerst schwierig gestalten lässt. "Nayru's Umarmung" wäre ein Helfer in der Not. Als ist es nicht schon genug, muss auch noch Raviv verteidigt werden. Was ist das bloß für ein Kampf? "Ihr werdet uns nicht aufhalten können!" Ruft Zerestro seinen Gegnern zu, als er seine Klingen rotieren lässt und auf unsere Helden zustürmt. Beängstigend. Du musst deinen Körper wieder wechseln, um den Angriff zu entgehen! Er fokussiert sich nur auf dich. Du bist die Quelle, die alle Personen miteinander verbindet. Du bist das Leben. "Ich erkenne deine Position. Es ist sinnlos vor mir zu flüchten!" "Ich bin fertig hier. Zerestro, du bist dem Untergang geweiht!" Raviv betritt wieder den Ring. Jetzt bloß nicht in Panik verfallen, Hilfe ist unterwegs. Und endlich kannst du die Schienen benutzen, was du auch schließlich tust, nachdem die Konsole wieder eingenommen wurde. "Z-Zeichen von S-Schäden e-e-erkannt. Systeme w-werden repariert-t-t." Betonte das System von Zerestro. "Ihr könnt mich nicht zerstören!" Der Laser wird schneller. Zerestro nimmt die Ablagerungen von der Wand auf. Was sollen unsere Helden jetzt nur tun? Der Laser visiert schneller diejenigen an, die Zerestro zu nah kommen. Salia spricht zu dir. "Wir müssen Zerestro in den Strahl locken." Wenn es nur so einfach wäre. Auch er lernt dazu. Doch mit dem "Zertrümmerer" kannst du ihm endlich schaden. Zuvor sollte er jedoch beschäftigt sein. Raviv und Zelda bieten gute Ablenkungsmanöver an. Und tatsächlich: Link schlug Zerestro die Beine weg. Der Laser konnte Zerestro treffen. Der Körper des Roboter-Anführers blitzt auf. "Achtung! Systemversagen!" Steh nicht zu nah dran, sonst bekommst du einen elektrischen Schlag ab! Der Kampf hat dir bereits viel Leben gekostet...und er ist immer noch nicht vorbei. Plötzlich bewegte sich nur noch der Kopf. Zelda's Können ist

gefragt, denn Raviv und Link können diesen nicht erreichen. Sie wurden währenddessen mehrmals von den energiegeladenen Geschossen, die der Kopf von Zerestro ihnen zuschoss, getroffen. Er ist schnell und es gehört schon Präzision und Geduld dazu ihn zu treffen. Das alles gleich mehrmals hintereinander, bis auch dieser den Geist aufgibt. Zumindest dachten sie es sich. "Körperliche Funktionen werden überprüft. Systeme werden wiederhergestellt." Sprach die Stimme, die sich in der Datenbank von Zerestro befand. "Du musst den entscheidenden Schlag ausführen, Link!" Rief Zelda ihm zu. Dann hob Link sein Data-Schwert. "Nein!"

Das Schwert wirbelte durch die Luft. Es wurde direkt aus Link's Hand geschossen. Es war...Zauberei. So stand ein Mann in einer schwarzen Robe, mit rot leuchtenden Mustern, bei Zerestro's Einzelteilen, die sich langsam wieder zusammenfügten. "Wer bist du? Ergib dich zu erkennen!" Forderte Raviv den Unbekannten Kapuzenträger auf. "Ihr...werdet mein Werk nicht zerstören!" Dann gab sich die mysteriöse Gestalt zu erkennen und Zelda nahm ihre Hände vor ihr Gesicht. "Vater!" Im Eiltempo schwebte das Data-Schwert direkt in die Hände von Gaium. "Ich werde nicht zulassen, dass ihr mein Werk vernichtet!" Als er seine Hände schloss, verschwand das Schwert ins Nichts. "Was tust du hier?...Warum? Warum beschützt du ihn? Er will Teslan das Data entziehen und uns alle umbringen!" "...Ich weiß." "Warum beschützt Ihr dann diesen Roboter, alter Mann?" Fragte Raviv Gaium, der seine Brille nicht mehr trug und dessen Blick sehr ernst, beinahe beängstigend wirkte. "Halte dich bei den Angelegenheiten heraus, die du nicht verstehst! Ja, ich war es. Ich habe deinen Vater getötet, Link...Mit diesem Schwert." Gaium nahm sein Schwert zur Hand. "Du bist wie er." Daraufhin warf er es vor Link's Füße. "Du bist davon besessen mein Werk zu zerstören. Genau wie er. Ich musste etwas dagegen unternehmen..." "Warum tust du uns das an, Vater?" Schweigend beobachtete Gaium die Wiederherstellung von Zerestro's Körper. "Was steht ihr noch rum?" Fragte Raviv die beiden überraschten Teslaner, die von ihrem Familienmitglied hintergangen wurden. Mit Gebrüll stürmte Raviv auf Gaium zu, der eine Barriere erschaffte und Raviv zurückstieß. "Die Fabrik ist verloren. Ich gestehe Zerestro's und mein Versagen ein. Doch...wir werden wiederkommen und diese Welt wird ein Teil von Ganondorf selbst sein." Im leuchtendem Schein verschwand letztendlich Gaium mit seinem Lebenswerk, während er, zu den Anwesenden, noch einen einzigen Satz sagte: "Ich tue es, um das zu beschützen, was mir lieb und teuer ist."

Kapitel 26: Der zweite Pakt

"Er ist weg....Warum habt ihr ihn entkommen lassen?" Als Raviv sich die weinende Zelda ansah, blickte er leicht besorgt zur Seite. Link trat plötzlich zu ihm und nahm Raviv an den Kragen. "Hört auf! Ich will nicht, dass ihr euch streitet. Link, du musst das für mich nicht tun." Nach ihrem Satz schritt sie zu Raviv vor, um ihn eine Ohrfeige zu verpassen. "Ich mache das selbst....Was verstehst du schon?!" "Tse....Ich werde weiterhin Zerestro jagen gehen. Und wenn es das Letzte ist, was ich tue." "Wo Zerestro ist, wird auch Gaium sein." Sprach Salia ihnen zu, als sie sich zeigte. "Raviv sollte mit uns kommen. Wir alle haben die gleiche Aufgabe zu erfüllen. Es ist Schicksal, dass wir hier auf dich treffen." "Ich bin nicht mehr dein Untergebener, Waldgeist!" "Fackel nicht lang rum und schließe mit uns den Data-Pakt ab." Meinte Zelda zu ihm. "Den WAS?!?" "Du bist es uns schuldig." "Ihr habt Zerestro entkommen lassen!" "Auch du hast Zerestro entkommen lassen, Idiot! Ohne unsere Hilfe wärest du außerdem gestorben, nicht wahr? Du schuldest uns etwas. Und wir helfen dir bei dem, was du haben willst. Sieht so aus, als könntest du nur noch gewinnen. Was hast du bitteschön zu verlieren? Deinen Stolz? Den hast du hier in der Festung gelassen, als du uns den Weg erschwert hast." Gudemütigt starrte der ehemalige Wächter des Waldes, der sich eher als Rächer entpuppte, Zelda an. "...Dann zögert nicht. Bringen wir es hinter uns." Salia verschwand in Link's Körper. Zelda trat derweil zu ihm, nahm seine Hand und zog ihn zu Raviv, damit sie seine Hand nehmen und beide miteinander, mit ihren ausgewählten Händen, verbinden konnte. "Und jetzt mach das Gleiche bei ihm, wie du es bei mir gemacht hast....Na, wird's bald?!? Ihr müsst euer Data miteinander verbinden. Da du auch mit mir einen Pakt geschlossen hast, muss sich der Datacode von mir ebenfalls in deinem Körper befinden." Dieses Mal schloss Link seine Augen nicht, während sich der Wirbel aus schimmerndem Data um sie bildete, und auch Raviv fixierte seinen Rivalen mit seinen Augen an, während er ihm die Hand immer mehr zusammendrückte. Was für eine Kraft. "Das ist nur vorübergehend." Sprach Raviv Link zu, der ihm gepeinigt schnell zunickte. Du hast nun Raviv in deiner Gruppe aufgenommen! Wechselst du zu diesem Kämpfer, kannst du hohe Sprünge ausführen. Außerdem kämpft er mit zwei Schwertern aus gehärteten Datium, die mit Mondglanz versehen wurden. Mit einem Treffer hast du eine kleine Chance, den Gegner, mit einer elektrischen Entladung, zu schocken und diesen außer Gefecht zu setzen. Im Übrigen kann Raviv, durch seine Cyborg-Eigenschaft, durch bestimmte Wände sehen. Diese Fähigkeit wird "Durchblick" genannt. "Was soll das heißen: "du kannst durch Wände sehen"?!?" Fauchte Zelda den Neuankömmling an. "Ich kann ausschließlich durch Wände und Böden sehen. Personen werden mir rot angezeigt, aktivierbare Mechanismen blau und nützliche Gegenstände oder Truhen werden golden dargestellt. Außerdem bin ich in der Lage auch unsichtbare Objekte und Personen wahrzunehmen. Wovor hast du denn Angst?" "Ich? D-Du solltest besser Angst haben! Aber...du hast Glück." "...Du bist eine merkwürdige Person. Lasst mich jetzt nach oben springen, damit ich den Laser umstellen und diese Fabrik zerstören kann." Du darfst zum ersten Mal Raviv steuern, der dir seine Sprungkraft demonstriert. Zusätzlich hast du die Möglichkeit seine Angriffe auszuführen, die äußerst schnell, sowie mit viel Wucht vonstatten gehen. Dann erblickst du eine rote Anzeige unter deinen Herzen. Was ist das? Energie ist es nicht. Doch dazu später mehr. Erst einmal springst du zu der Konsole des Lasers und stellst diesen so stark ein, dass er diese Festung

durchbohren wird. Die gesamte Energie, der Festung, wird für den Laser gebündelt. "Lasst uns von hier verschwinden." Raviv springt zu seinen neuen Verbündeten, ohne einen Kratzer zu erleiden. Zusammen betraten unsere Abenteurer daraufhin einen leuchtenden, kegelförmigen Kreis, der sich nach der Umstellung der Waffe offenbarte. Als sie diesen betraten, wurden sie nach außerhalb der Festung teleportiert, auf ein Fleckchen Graslandschaft der teslanischen Ebene. Zusammen sahen sie sich den Untergang der "Mechanischen Festung" an. Der Laser durchbohrte den Rumpf des fliegenden Ungetüms, was in entferntere Gewässer landete und sich in Data-Partikel auflöste.

Jetzt sind sie zu viert und auf der Suche nach Zerestro sowie seinem Erschaffer: Zelda's Vater Gaium, der nun als ein Handlanger Ganondorf's enttarnt wurde. Das Data-Schwert ist nun im Besitz von Gaium selbst. Wie sieht wohl ihr nächster, gemeinsamer Schritt aus? "So schnell werden sie keine Roboter mehr produzieren können." "Aber Zerestro ist immer noch auf freiem Fuß. Und wir haben keinen Anhaltspunkt, der uns weiterbringen könnte." "Hmm..., wir können einzig und allein die Bewohner Teslans fragen. Es ist wohl am Besten, wenn wir uns aufteilen. Link geht zum Magnetberg, Raviv, du gehst zum Utop-Wald und ich gehe zum Funkensumpf." "Seit wann gibst du die Anweisungen?" "Du würdest uns nur in Schwierigkeiten bringen. Außerdem kennst du den Utop-Wald besser als wir. Salia stimmt mir da bestimmt zu. Soll ich sie fragen?" "Auf keinen Fall! Ich will diese Verräterin nicht sehen!" "Auch du hast den Wald letztendlich verlassen, um Zerestro eins auszuwischen. Das macht dich auch zum Verräter, theoretisch gesehen." "Ich werde zurückkehren." "Und genau das hat auch Salia vor." "...Was reden wir hier noch? Wir müssen Spuren finden." Ab jetzt kannst du deine Leute aufteilen! Sammle mit deinem momentanen Charakter denjenigen ein, der dir folgen soll, um eine Gruppe zu bilden. Teilst du dich auf, wird nur derjenige dir folgen, der sich in deiner Gruppe befindet. Befindet sich niemand in deiner Gruppe, verharren die Personen an Ort und Stelle, bis du sie wieder steuerst, einsammelst oder diese mit einem "Paktgesang" zusammenrufst. Du kannst jetzt außerdem, mit dem Paktgesang, einen ausgewählten Charakter zu dir befördern, oder gleich dein ganzes Team. Das verschafft dir in der Welt von Teslan viele Entscheidungsmöglichkeit und die Freiheit dich mit deinem Lieblingscharakter zu beschäftigen und auseinanderzusetzen oder verschiedene Gebiete zu erkunden. Es gibt noch so viel zu entdecken! Meine Schaltkreise spielen schon verrückt. Meine Güte, bin ich aufgeregt!

Während deiner Reise, durch die "Mechanische Festung", hast du übrigens ein Bauteil eines Roboters gefunden. Bisher schien es dir unwichtig gewesen zu sein, doch dann fällt dir ein, dass dieses Bauteil nur zu einem bestimmten Roboter gehören kann. Du kehrst, mit deiner Truppe, zu der bunten Felsformation zurück, wo dir die stark gepanzerten Echsenkrieger einst auflauerten. Natürlich kamen sie wieder zurück, sowie auch die merkwürdigen, dunklen Felsen, die sich mit dem Zertrümmerer zerstören ließen. Kein gewöhnlicher Gegner oder zerstörbarer Gegenstand verschwindet für immer in dieser Saga..., jedenfalls nicht ohne ersichtlichem Grund. Sie tauchen immer wieder auf, sofern ein bestimmter Bereich betreten wird. Aber es gibt immerhin zu sagen, dass die Roboter verschwunden sind, seitdem die Festung zerstört wurde. Was für eine Erleichterung. Jedenfalls schaffst du es die "Rauschuppen-Ritter" zu bezwingen und das Loch im Boden zu finden, nachdem du die Felsformation in Schutt und Asche gelegt hast. Nichts, worauf man stolz sein

sollte. Du begibst dich mit deiner Gruppe in die Öffnung und erspähest den kleinen Roboter, den du, mit der Hilfe von Raviv, reparieren kannst. Piepende Laute erklingen. "Piep. Piiiiep. Ja, das ist Piep's Name. Piep funktioniert wieder. Aber Piep kann sich nicht mehr bewegen. Hilf bitte Piep seine fehlenden Teile zu finden, dann ist Piep dir sehr dankbar und wird seinen neuen Freunden helfen." Sprach der kleine, kaputte Roboter zu der Truppe. "Und wie sollen wir das anstellen?" "Mir gefällt das nicht einen Roboter zu helfen." Meinte Raviv zu Zelda. "Du hast immer was zu meckern." "Piep denkt das Metallmann helfen kann." "WAS?!? Ich bin kein Metallmann, du Schrotthaufen! Ich bin ein Cyborg und das auch nur geringfügig." "Piep fühlt sich bedroht." "Hab keine Angst Piep. Raviv bellt, aber er beißt nicht. Wenn er beißt, kriegt er es nämlich mit mir zu tun, verstanden?!?" Mit einer hochzuckenden Augenbraue blickte Raviv in Zelda's tödliche Augen. "...Na wenn du meinst." "Piep ist erleichtert. Sucht und grabt nach den von Piep berechneten 20 Bauteilen mit diesem Gegenstand, dann wird Piep euch auf ewig dankbar sein." Du hast die "Piep-Schaufel" erhalten! Sie piepst auf, wenn sich ein Teil von Piep in der Nähe befindet. Nur Link kann diesen Gegenstand benutzen. Raviv kann dir helfen, um den Boden zu durchblicken und den Standort der "Piep-Bauteile" schneller ausfindig machen zu können. Aber jetzt genug gepiepst. Piep! Ohje, ich glaub ich werde krank.

Kapitel 27: Getrennte Wege

Link's "Piep-Schaufel" piepst auf, nachdem unsere Abenteurer die Höhle des kleinen Roboters verlassen haben. Mit Raviv's "Durchblick" erkennst du schon das erste "Piep-Bauteil". Daraufhin wechselst du wieder zu Link und gräbst es mit der Schaufel aus. Du hast dein erstes "Piep-Bauteil" erhalten! "Ich bereue es jetzt schon den Data-Pakt mit euch gemacht zu haben. Ein Teil von Salia's Data ist ebenso in meinem Körper." "Ja, das ist doch toll, oder? Du kannst, in der Not, ebenfalls mit ihr sprechen, genau wie wir." "Hmpf....Das wird ja immer besser." "Was für ein rostiger, alter Nörgler du doch bist." Meinte Zelda zu ihm, während sie leicht auflachte. "Link, geht es dir nicht gut?" In der Zeit betrachtete Link noch einmal das Schwert von Gaium, was er ihm wieder zugeworfen hatte. "Ich habe deinen Vater getötet und dass mit diesem Schwert! Es ist genau dieses Schwert, was du die ganze Zeit über benutzt hast. An ihm hängt das Data deines Vaters!" Rief Gaium Link in seinen Gedanken zu. Kurz darauf ließ Link sein Schwert fallen. "Hm...." "Link...? Ich..., wir machen uns Sorgen um dich. Du musst es nicht benutzen, wenn du nicht willst." Mit einer unsicheren Handbewegung zückte Raviv eines seiner Schwerter, zeigte mit diesem auf Link... "Raviv!" ...und drehte plötzlich dessen Griff zu ihm. "Hier, nimm eines meiner Schwerter..., bis wir ein neues für dich gefunden haben." Sprach er zu dem niedergeschlagenem Teslaner, der zu Raviv lächelnd aufblickte, dessen Gesicht sich zur Seite drehte. Du erhältst "Raviv's Schockklinge"! Es ist nur vorübergehend, aber genauso stark wie das Data-Schwert! Außerdem kannst du Gegner damit, mit einer geringen Trefferchance, handlungsunfähig machen. Es gibt dafür ein kleines Problem: Raviv's Potenzial kann nicht gänzlich ausgeschöpft werden. Er wird in der Zeit, wo Link sein Schwert besitzt, mit nur einer Schockklinge herumlaufen können. So nahm Raviv das ehemalige Schwert von Link auf und hielt es in die Luft. "Darf ich bitten?" "Link...?" Fragte Zelda ihn, der ihr zunickte. "Mit Vergnügen." Die Klinge brach entzwei, als Zelda diese mit "Din's Flamme" versengte, woraufhin Raviv noch einmal, mit ganzer Kraft, auf die Einzelteile der am Boden liegenden Waffe trat, um diese gänzlich zu vernichten. Währenddessen beobachtete Link den Vorgang und erspähte das Data, was nach und nach in den nächtlichen Himmel strömte. "...Lasst uns jetzt aufbrechen." Sprach Raviv zu seinen Verbündeten. "Du überraschst mich. Du bist doch nicht so ein wuterfüllter Egoist, wie ich annahm. Das soll aber nicht bedeuten, dass ich dich von der Leine lasse." "Ich verzichte auf deine Komplimente. Alles was ich will ist Zerestro's Tod." Zelda zuckte mit den Schultern, während sie Link ansah, der ein verdutztes Gesicht machte.

Es ist Zeit, dass du deine Charaktere aufteilst. Du solltest die Paktlieder benutzen, um Link, Raviv und Zelda an den unterschiedlichen Orten abzusetzen. Das verkürzt sicherlich den Laufweg, aber vielleicht bereust du es ja, denn es gibt noch einige Herzteile zu ergattern und wenn nicht gar mehr. Du entscheidest dich jedoch, vorerst, das "Paktlied des Berges" einzusetzen, um Link zum Magnetberg zu befördern. Daraufhin folgt Raviv mit dem "Paktlied des Mondes", der sich mit Zelda zum Utop-Wald begibt. Am Anschluss transportiert sich Zelda selbst mit dem "Paktlied des Sumpfes" zum Funkensumpf der Schlicker. Nacheinander befragst du die Einwohner der Gebiete. Link hat am meisten zu tun, denn unterwegs trifft er auf Mogma und Goronen, die überall verteilt sind. Es gibt zudem auch Wege zu entdecken, die du

vorher noch nie gesehen hast. Mit dem "Kreisel" kannst du auf die angelegten Schienen des Berges fahren. Unterwegs piept deine Schaufel auf, doch es fehlt die Zeit sich damit zu beschäftigen, oder? Jedenfalls spricht Link mit den Einwohnern des Berges. Doch viele Informationen erhält er nicht gerade. "Ich liebe Steine!" Bekommt er häufig von den Goronen zu hören, während die Mogma, aus "Mogmadan", lieber über ihre neuen Erfindungen philosophieren und Link anderweitige Fragen über Teslan und dem Sinn des Lebens stellen. Ganz schön wissbegierig, diese Mogma. "DER Zerestro und ein alter Mann? Nein, diese beiden Gestalten habe ich nicht gesehen. Doch ich weiß, dass die Roboter uns bestimmte Materialien gestohlen haben, die man zum Bau einer ganzen Stadt benötigen würde, seitdem ihr fort wart und die Festung zerstört habt, wofür wir euch wiederholt danken müssen. Die Goronen haben allerdings hart für dieses Material gearbeitet, nur damit wir sie mit unserem Erfindergeist bereichern können. Der Mogma-Älteste jedoch schweigt lieber darüber. Sein Stolz ist zu groß, um sich über diesen Diebstahl etwas anmerken zu lassen. Die ganze Arbeit war für die Goronen umsonst." Sprach ein Mogma zu Link, den er erst in einer dunklen Höhle finden konnte, nachdem er seinen Kreisel und seine Feuersteine einsetzen musste. Das ist auch der Grund, warum Zelda dir empfohlen hat dich mit diesen gewissen Charakteren zu den genannten Orten zu begeben. Wenn du Raviv oder Zelda zum Magnetberg geschickt hättest, dann würdest du diesen informativen Mogma nämlich nicht ausfindig machen können. Das Gleiche Prinzip auch mit Raviv. Er und Salia kannten den Weg, den du gehen musst, um zum geheimen Dorf der Balleras zu gelangen. "Ohhh, der doofe Raviv ist wieder da! Und...ich spüre die Aura unserer Königin. Sie ist zurückgekehrt!" Rief eine Ballera aus sich heraus, als diese sich auf dem Weg machte, um den anderen Balleras bescheid zu geben. "Er rennt weg. Raviv, wir müssen diese Ballera finden. Vielleicht weiß "Chicorre" mehr." "Dieser freche Zwerg macht nur Probleme. Aber wenn es sein muss...."

Kapitel 28: Das Dorf der Balleras

Schleunigst rannte Raviv der kleinen, quirligen Ballera, namens Chicorre, hinterher. Mit seinen besonderen Fähigkeiten konnte er sämtliche Klippen ohne große Mühen überwinden. Als er sich tiefer in den Wald wagte, der Ballera folgte und sich im Nachhinein oberhalb eines weiteren Vorsprungs befand, entdeckte Raviv mit Salia plötzlich weitere Roboter, die diese Ballera in die Enge trieben und entführten. "Ah, Hilfe! Die Roboter sind zurückgekehrt!" Mit ihren Waffenarmen versuchten weitere Gesellen, ihrer Art, die Arbeit abzuschließen, die sie vor langer Zeit begonnen hatten. "Sie versuchen den Rest des Data aus dem Boden, den Pflanzen und den Balleras zu saugen. Wir müssen sie retten und die Roboter daran hindern den Utop-Wald gänzlich zu zerstören!" Meinte Salia zu Raviv. "Das weiß ich selbst." Als er nach seinen beiden Schwertern griff, wobei eines von diesen fehlte, bemerkte er wieder, dass er seine zweite Schockklinge Link ausgeliehen hatte. Nichts destotrotz musste er kämpfen und den Utop-Wald, sowie seine Einwohner, beschützen. Dir wird erklärt, dass unter deinen Herzen der "Zornbalken" aktiviert wird. Sofern dieser sich füllt, kannst du einen starken Schlag oder einen kraftvollen Sprung ausführen, der dich höher springen lässt als gewöhnlich. Beide Fähigkeiten kosten dich nur die Hälfte deines Zorns. Im Übrigen kannst du mit Raviv in einen "Kampfrausch" verfallen, der dich schneller und stärker angreifen lässt. Dieser wird automatisch aktiviert, sofern der Zornbalken voll ist. Doch noch wird diese Fähigkeit dir vorenthalten sein, da Raviv diese nur ausführen wird, wenn er wieder sein zweites Schwert besitzt. Scheint wohl eine Art Streik seinerseits zu sein. Zumindest fällt mir auch auf, dass Raviv, im Gegensatz zu Link, viel kämpfen muss...und er scheint es auch noch zu genießen, vor allem wenn es die Roboter sind, die seine Gegner darstellen. Ich möchte also nicht zwischen die Fronten geraten.

Weiterhin, im Norden, entdeckst du das Dorf der Balleras, was ebenfalls angegriffen wird. Noch sind nicht alle Roboter besiegt, doch Raviv würde dafür schon sorgen. Außerdem sind die Entführer von Chicorre genau dorthin gerannt. Nachdem unser brutaler Schwertschwinger sich den Robotern entledigte, gelang er zu demjenigen, der Chicorre fest in seinem Griff hatte. Doch nach einem Blick in den Himmel, erkannte Raviv den großen Roboter, der sich vor ihn gesellte. Noch ein Kampfbot: Mark 31!?! "Es ist ein "Kampfbot: Mark 34"! Ein neues Modell. Dieses ist schneller und stärker als seine Vorgänger." Sprach Salia aus. "Das werden wir herausfinden." Roboter erscheinen zum Glück keine mehr, doch dieser Klotz ist selbst für Raviv ein kleines Problem. Wild wirbelt das Ungetüm umher. Es zerstört die Gebäude der Balleras! Immerhin gibt es einige Herzen zu ergattern, sofern der Kampfbot eines von diesen Gebäuden zerstört hat. Währenddessen scheinen die Balleras nicht gerade erfreut. "Unser schönes Dorf!" Was wohl aus mehreren, riesigen Bäumen geschnitzt wurde, die seit dem Überfall auf den Utop-Wald astral erscheinen. Diese Gebäude halten außerdem den Kampfbot auf. Das ist die Chance! Genauso wie bei dem "Kampfbot: Mark 31", ist auch bei dem Mark 34 die Schwachstelle der Kopf. Raviv muss auf diesen springen, um den Kampfbot funktionsuntüchtig zu machen. Dieser springt jedoch, nach wenigen Schlägen von Raviv's Klinge, in die Luft und kommt, mit ordentlicher Kraft, auf dem Boden auf. Ein Beben erschüttert die Umgebung. Raviv erleidet Schaden. Da die Baumhäuser der Balleras im Boden verwurzelt sind, bleiben

diese unbeschädigt. Doch...ohje, ich weiß schon worauf das hinauslaufen wird. Und genauso läuft es auch. Der Kampfbot versucht Raviv mit seinen Fäusten zu schlagen oder mit seinem Körper zu rammen, bis er sich wieder um seine eigene Achse dreht. Die Balleras feuern den ehemaligen Wächter des Utop-Waldes an. "Du schaffst das!" "Los, doofer Raviv! Gib dein Bestes!" Rief Chicorre ihm zu. "Nein, mein schönes Haus!" Schrie eine Ballera auf, als der Kampfbot in dieses hineingelangte und zu Fall gebracht wurde. Als unser Krieger nach wenigen weiteren Versuchen den Kampfbot beschädigen konnte, war es um diesen geschehen. Zum Glück. Doch dafür zahlten die Balleras einen hohen Preis. Chicorre trat vor und traute seinen Augen kaum. "Unser schönes Dorf....Aber Raviv hat uns gerettet..., durch die Hilfe unserer Königin." "Ich brauche ihre Hilfe nicht! Außerdem hat sie mir nicht geholfen." "Hoch lebe Raviv und unsere Königin!" Jubelte eine andere Ballera ihnen zu. "Sie rufen deinen Namen zuerst. Das tun sie nie. Stimmt es dich nicht zufrieden?" Fragte Salia ihren einstigen Diener. "Tse, was interessiert mich das, wessen Namen sie zuerst sagen?" Salia lächelte Raviv an, während sie wieder auflösend in seinem Körper verschwand. Raviv schaute daraufhin zur Seite und lächelte leicht. "Und jetzt sag mir mal, kleiner, was du sonst noch weißt." "Was soll ich denn wissen?" "Also ist das, was soeben geschehen ist, auch das, worauf wir gewartet haben...." "Raviv, du verwirrst mich immer. Das macht dich sooo doof. Sprich nicht in Rätseln mit mir!" Forderte Chicorre ihn auf. "Ich muss wieder gehen." "Jetzt schon?" "Wir kommen zurück, wenn Teslan in Sicherheit ist." Sprach er ein letztes Mal zu der Ballera, wonach du zu Zelda wechselst, die im Funkensumpf auf deine Fähigkeiten der Tasteneingabe wartet.

In der Heimat der Schlicker gelang sie, nach einigen Gesprächen und Wegweisungen, zu einem alten Bekannten. Dieser trieb sich nahe einer Klippe herum, die Zelda überqueren musste. Diese Schlicker können wohl..."Strom aufwärts" schwimmen? Haha, Strom. Weil das Wasser ja elektrisierend ist, verstehst du?...Ich bin ja schon ruhig. "Wenn das nicht Zelda ist. Wo ist denn dein Begleiter hin? Nein, sag nichts. Du möchtest sicherlich etwas Funkenschleim, oder? Nein, auch nicht?" "Ich suche verdächtige Ereignisse." "Oh, ja, die gab es mit Sicherheit. Meine Kameraden haben Geräusche im Inneren des Funkensumpf-Labyrinths vernommen. Aber das ist schon eine Weile her. Wir haben keine Veränderungen bemerkt, weder im Labyrinth, noch am Funkenschleim. Aber es kann sein, dass uns etwas Funkenschleim fehlt. Vielleicht hat es irgendjemand geschafft in das Labyrinth unbemerkt hineinzugelangen, was ich aber eher ausschließen würde. Wer sollte dazu fähig sein?" "Da fällt mir spontan jemand ein....Besitzt dieser Funkenschleim noch weitere Eigenschaften?" "Hm, außer dass er sehr nahrhaft ist: ja. Er strahlt viel Energie aus. Der Funkenschleim kann auch als Energiequelle eingesetzt werden. Doch für was wüsste ich auf die Schnelle auch nicht." Das waren alle Antworten, die du bekommen konntest. Da alle Informationen gesammelt wurden, die man braucht, wirst du gezwungen dir ein Video anzuschauen. Wie schön.

Alle drei Helden trafen sich im Funkensumpf, als Zelda diese herbeirief. Gemeinsam betraten sie die teslanische Ebene und überlegten, was Gaium und Zerestro als nächstes vorhätten. "Also wurde der Utop-Wald angegriffen, Metalle der Goronen wurden entwendet und sie haben wahrscheinlich den Schlickern etwas Funkenschleim gestohlen. Es sieht so aus, als ob sie ihr Werk vollenden wollen....Ob sie etwas bauen?" "Vielleicht einen riesigen Roboter, der ganz Teslan das Data aussaugen soll." Sprach Raviv zu Zelda. "Das wäre sogar möglich. Mir gefällt dieser Gedanke nicht. Allein

Zerestro war ein harter Gegner für uns." "Sie bauen eine zweite Fabrik. Eine Festung, die sich in die Unterwelt begeben und dort die Vorbereitungen treffen soll." Erklärte ihnen die anmutige Wildklaue, die sich geschmeidig zu ihnen bewegte. "Anowis?!?" "Ich habe sie gesehen. Erst in meinen Visionen, dann in der Wirklichkeit. Sie befindet sich bereits auf dem Weg." "Moment mal: die Unterwelt? Das sind doch nur Märchen." Meinte Raviv zu ihr. "Auch ich komme aus der..."Unterwelt". Einst war die Unterwelt nicht das, was sie heute ist. Es WAR Teslan, bis der Herrscher dieser Welt vertrieben und dessen Thron gestohlen wurde. Der mysteriöse Hexenmeister, Ganondorf, machte sich diese Welt zu eigen und erschuf eine neue Welt, die Welt ohne Sterne, die auch als "Unterwelt" bekannt wurde. Die drei Sonnen leuchteten weiter. Doch ihr Licht wurde so stark, dass es mein Volk verbrannte. Wir zogen uns unter die Erde zurück. Zurück in den schwarzen Sand, woher wir gekommen sind. Damals war ich noch nicht einmal geboren. Die ganze Welt hatte sich verändert. Und ohne die Sterne, war Teslan nicht mehr das, was es vorher einmal war. Doch dann weigerte sich der Ablauf des Data in die Unterwelt zu gelangen. Das Data lagerte sich oberhalb von Teslan ab und erschuf eine neue Welt. Ein neues Teslan. Es bedeckte die Unterwelt, ohne dass sie es mitbekam. Allein die Dunkelheit blieb uns. Doch vor vielen Jahren erkannte der neue König das Ausmaß dieser Entwicklung. Die Einwohner konnten ohne das Licht des Himmels nicht mehr leben. Er war kein Herrscher mehr, der sein Volk führte, sondern nur noch ein König von nichts." Du hörst plötzlich Ganondorf's wütenden Schrei, als dir die Geschichte erzählt und gezeigt wird. Unheimlich. "Er will sich das Land holen, was ihm einst gehörte und die Unterwelt zu neuer Kraft verhelfen. Er will das alte Teslan und dessen Einwohner zurück..., mit der Hilfe des Data des neuen Teslans."

Kapitel 29: Eine neue Fabrik

Willkommen zurück, Abenteurer. Wo haben wir denn aufgehört? Ach ja: Anowis, eine Wildklaue aus dem mysteriösen "Land der drei Sonnen", begleitet von jetzt an unsere Helden, zumindest für einen gewissen Zeitraum. Diesen Charakter kannst du nicht steuern, er folgt nur deiner kleinen Truppe. Sie hat in der Unterwelt mitbekommen, was vor sich geht, nachdem Zelda, Link und Raviv sich mit den verschiedenen Problemen, der Einwohner Teslan's, auseinandersetzen mussten. Den Einwohnern des Magnetberges wurden Materialien gestohlen, den Schlickern fehlte Funkenschleim und dann wurde auch noch das Dorf der Balleras von den Robotern angegriffen. Dabei dachten unsere Helden, dass der Terror nun vorbei sei, da die Produktion, durch die Zerstörung der fliegenden, mechanischen Festung, eingestellt wäre. Aber Anowis wusste, dass Ganondorf nicht eher aufhören würde, bis ganz "Neu-Teslan" verschwindet und das alte wieder an die Oberfläche tritt. Aus der "Unterwelt" soll wieder ein Teslan werden, wie einst vor langer Zeit. Die Streiter wussten nur, dass diese neue Fabrik sich in die Unterwelt begeben soll. Scheint sich diese vielleicht schon zu bewegen? Wenn ja, befindet sie sich dann noch auf dem Boden von Teslan? Oder fliegt sie vielleicht schon? Geschwind teilten sich unsere Freunde auf, um nach Hinweisen zu suchen, wo sich die Festung möglicherweise befinden könnte. Ja, du kannst nun mit jedem Einwohner sprechen und nach verdächtigen Hinweisen fragen. "Schon wieder?" Fragst du dich. Das Leben ist manchmal kein Motoröl verkosten. In dieser Zeit wird Teslan auch wieder von den Robotern heimgesucht, die durch die Ebenen marschieren. Sobald du deine Charaktere aufteilst, wartet Anowis im Schatten auf alle Helden. Sie begleitet niemanden, bis die Gruppe wieder vollzählig ist. Wie soll sie auch jeden einzelnen Charakter durch den "Pakt des Data" folgen können, wenn du dich hin und her teleportierst? "Etwas Verdächtiges? Hm, meine Mutter hat mir gestern keinen Data-Beeren-Kompott zum Nachtisch beschafft. Das war seeehr verdächtig." Sprach ein jugendlicher Teslaner zu Link. Ah ja, nun, du musst natürlich erwarten, dass du nicht immer irgendwelche hilfreichen Antworten erhalten wirst, leider.... "Ja, ich habe ein Schimmern nahe der "Teslanischen Ebene" gesehen." Na das ist doch mal was. Zelda hat Erfolg im Funkensumpf. Wie sieht es dagegen bei Raviv aus, der zum Magnetberg transportiert wurde? Nun...die Goronen verstecken sich eher vor ihm und seinem grimmigen Gesicht, was nach Rache lechzt, sowie dessen rote Cyborg-Augen, die er erhält, wenn er den "Durchblick" anwendet. Diese Augen leuchten die einheimischen Wesen, wie die eines Monsters, hungrig an. "B-Bitte friss uns nicht!" Wie es aussieht, kommst du mit deinem Auftreten nicht weiter, Raviv. Da aber Zelda bereits einen hilfreichen Hinweis bekam, müsst ihr euch nicht weiterhin mehr mit all diesen ahnungslosen Personen herumschlagen. Aber bedenkt immer eines: es kann unterschiedlich sein, wer euch den besagten Hinweis liefert. Solange du, der Spieler, diesen Hinweis nicht gefunden hast, gibt es auch nichts zu entdecken. Ja, so wurde das Spiel programmiert, hehe. Das ist nicht meine Schuld und Aufgabe. Ich erzähle nur die Geschichte aus der Sicht eines Erzähl-Roboters, der dir beim Zocken zusieht.

Es ist Zeit alle zusammen zu trommeln. Zelda? Wenn ich bitten darf, so sing doch das "Paktlied des Sumpfes". "Wie wir mitbekommen haben, so wurde in der "Teslanischen Ebene" ein Schimmern wahrgenommen, was keinem natürlichen Ursprung

entstammte. Wir sollten unsere Augen offen halten." Und wer könnte die Augen besser offen halten, als unser Cyborg des Schreckens: Raviv? Wie, du bist nicht stolz darauf die Goronen so abgeschreckt zu haben? Ach, komm schon, Raviv, lächle. Ist doch nichts dabei..., na gut, er scheint etwas niedergeschlagen zu sein. Wahrscheinlich aber auch, weil die Goronen ihn mit einem Goronen fressendem Monster, mit dem Namen "Volvagia", verwechselt haben, was einst in diesem Magnetberg lebte. Wahrscheinlich war es aber auch nur eine Horrorgeschichte, für die kleinen Goronenkinder. "Wenn du nicht jetzt sofort ins Bett gehst, wird dich Volvagia hohlen und dich fressen!" Ja, so stelle ich mir das unter fürsorglichen Goronen-Eltern vor. Wie dem auch sei: Raviv's spezielle Fähigkeit erlaubt es ihm das Unsichtbare mit seinen eigenen Cyborg-Augen sehen zu können. Diese Fähigkeit scheint er durch die Kybernetik erhalten zu haben, die an der rechten Seite seines Gesichtes angebracht wurde. Nun, die Ebene ist schon groß. Es wird nicht einfach sein, dieses Schimmern mit bloßem Auge wahrnehmen zu können. Vorerst marschierten die Recken durch die Landschaft von Teslan. Doch dann stimmte Zelda die "Himmelsmelodie" ein. Da Link nun nicht mehr mit Zelda allein unterwegs war, sondern jetzt auch noch mit 2 anderen Verbündeten, so brachte Seja doch tatsächlich tatkräftige Unterstützung mit. Wow, ist das ihr Ernst? Gleich 4 Parsen kamen den Recken entgegen, die zuerst aufgeregt, sowie vergnügt, um diese herumflogen. Meine Güte, was für ein Schauspiel. Ihre Flügel, aus schimmernden Data, glänzten im Nachthimmel klar und deutlich. Wie Klitzerpuder rieselte das instabile Data, der weichen, flauschigen Flügel, auf die Helden herab. Schließlich landeten die Parsen und Seja trat zu Link vor, die sich von ihm streicheln ließ. Aber genug gekuschelt. Ihr müsst noch etwas finden, beziehungsweise: du musst etwas finden!

Die Helden steigen in die Lüfte. Du fliegst, doch erkennst du noch nicht viel, bis du schließlich eine Spur entdeckst. "Seht, der Boden! Ist das...Data?" Fragte Zelda ihre Verbündeten. Raviv starrte nach unten. Zornerfüllt landete er mit dem Parses, um es sich genauer anzuschauen. "...Das Land stirbt und fällt in sich zusammen." In der Ferne beobachtete er einen grünlichen Blitz, daraufhin der merkwürdige, weiße Schimmer, der sich oberhalb des Lichtes befand. Zelda, Link und Anowis flogen vor, Raviv holte auf. "Da ist noch eines dieser Löcher." Mit der Fähigkeit von Raviv scannst du die Umgebung und bemerkst nicht, dass vor dir plötzlich schon die Fabrik war, die sich durch das Land bewegte. "Abdrehen!" Rief Raviv ihnen zu, aber Link konnte es nicht lassen mit Seja die unsichtbare Festung anzusteuern und ebenso zu verschwinden. "Link!" "Du hast nicht erwähnt, dass die Fabrik eine Tarnvorrichtung besitzt." Meckerte Raviv Anowis aus. "Wo ist er hin?" Fragte Anowis Zelda, die mit Sorge nach Link suchte. "Er muss in den Eingang hineingeflogen sein." Erwähnte Raviv beiläufig, als er sich mit den beiden Frauen in der Nähe dieser großen, unsichtbaren Festung aufhielt. Ab da an versuchte Raviv die Festung mit seinem Schwert zu beschädigen, aber sein Schwert allein reichte nicht aus. Da er jedoch den weißen Umriss dieser durch sein Auge erkennen konnte, wusste er, dass sich die Fabrik, wie ein Insekt, auf 6 mechanischen Beinen fortbewegte. Das grüne Licht, was unterhalb der Festung in den Boden geschossen wurde, war ein Laser, der das Data von Teslan abbauen und es zugleich in die Unterwelt schicken sollte. Ihre Hoffnungen beruhten vorerst auf den grünen Pechvogel, der, von Raviv's Meinung her, mehr Glück als Verstand besaß.

Kapitel 30: Der Data-Zerstreuer

Seja stürzte mit Link zu Boden, als beide blind in die Festung flogen. Hinter Link schloss sich die Öffnung. Er kann nun mit Seja nicht mehr zurück. Das ist zwar schade, aber dein Leben wurde zum Glück aufgefrischt, genauso wie deine Energie. Doch kaum bewegst du dich wenige Meter weiter vor, schon wirst du von einigen Gegnern angegriffen. Als erstes besiegt Link einige von ihnen, dann knüpft er sich die Maschinen vor, die noch mehr Roboter herstellen konnten. Er schien bereits im Herz der Fabrik gelandet zu sein, die sich als "Data-Zerstreuer" herausstellt. Warum denn dieser Name? Wie auch immer. Fürsorglich half Link Seja wieder auf. Das, wo sie hindurch flogen, war lediglich ein Ausgang für die Roboter, die in der laufenden Festung hergestellt wurden. "Ist alles in Ordnung? Ich erhalte von Raviv die Nachricht, dass die Festung unsichtbar ist und dass du deswegen dich in dieser Lage befindest. Unsere Verbündeten brauchen deine Hilfe. Wir müssen diese Festung aufhalten. Am besten wir suchen nach der Quelle der Tarnvorrichtung und beseitigen sie." So Salia zu unserem Held, der sich durch die Fabrikhalle der Festung bewegte. Nun, was gibt es hier zu sagen? Es gibt keine besonderen Durchgänge in diesem Minidungeon. Die ganze Festung ist eine laufende Waffe, die Roboter produziert. Anstatt Türen zu benutzen, ist es nötig die ganzen Förderbänder der Fabrik zu überqueren, wie auch in der Festung zuvor schon, doch diese besaß nur ab bestimmten Punkten diese Aufforderung. In dieser Festung ist es Pflicht die Förderbänder zu benutzen, denn diese sind der einzige Weg durch den Data-Zerstreuer. Ja, natürlich ist es auch vonnöten einige Maschinen zu zerstören, die dafür verantwortlich sind die Roboter herzustellen. Immerhin gibt es von ihnen mehrere. Was gibt es noch zu beachten? Kameras! Sie erfassen Link, wenn sie seine Bewegungen erkennen. Kurz darauf geht der Alarm los und der Ärger nimmt seinen Lauf. Es stürzen sich zahlreiche Wachdrohnen auf den jungen Abenteurer, die nur nach seinem Data trachten. Zusätzlich stehen die Förderbänder still und die Durchgänge, in die anderen Fabrik-Bereiche, werden verriegelt. Hach, es wäre schon eine Erleichterung, wenn du ein Werkzeug oder eine Waffe dabei hättest, die diese Kameras gezielt ausschalten könnte. Doch da die Festung nicht so verzweigt ist, wie ihr Vorgänger, hast du nicht viele Wege zu gehen, um dein Ziel zu erreichen. Dafür sind die Hallen dementsprechend groß, die Förderbänder lang, die Kameras, sowie Feinde zahlreich und die Rätsel, in denen du Schrottteile von einem Punkt zum anderen bringen musst, um einen Mechanismus zu betätigen, der dich weiterbringt, umso nerviger. Dann, endlich, hast du die Tarnvorrichtung erreicht. Link benutzt das Schwert von Raviv, um diese zu zerstören. Jetzt seid ihr dran!

Die fliegende Truppe sieht die nun sichtbar werdende Festung. Es ist Zeit sie aufzuhalten und sie am Weiterlaufen zu hindern! Zwischendurch hat diese Waffe bereits mehrmals das Land Teslan's angegriffen. So viel Schaden in so kurzer Zeit. "Wir müssen dieses Ding aufhalten!" Sprach Zelda aus. "Ich werde es zerstören!" Wie aggressiv. Du spielst wieder Raviv oder Zelda. Mit diesen beiden Charakteren, sowie Anowis an deine Seite, hast du nun die Gelegenheit um die Beine der laufenden Festung zu beschädigen. Und das Schöne an diesem Kampf gegen den Data-Zerstreuer: je mehr Maschinen Link ausgeschaltet hat, desto weniger Roboter treten diesem Kampf bei und hindern die Recken an der Zerstörung der Beine. Du konntest

dich mit Link entscheiden durch die Festung zu laufen und die Tarnvorrichtung zu zerstören, oder die Maschinen nebenbei auszuschalten und dir Zeit zu lassen. Immerhin wird der Kampf schwieriger, je mehr Maschinen unbeschädigt bleiben. Jedenfalls muss ich dem Spieler mitteilen, dass es, selbst für einen gekonnten Spieler, unmöglich ist die Roboter alle aufzuhalten und die Beine zu zerstören, wenn man mit Link von Anfang an komplett durch den Data-Zerstörer rennt und alles ignoriert, was einem in den Weg gelegt wird. Aber zum Glück hat Link genügend Maschinen zerstört, um die Produktion der fliegenden Roboter einzustellen, die sich erst dann in die Lüfte erheben bevor sie die Fabrik verlassen, da sie so programmiert wurden. Zeldas "Dins Flamme"-Zauber hilft in diesem Fall ungemein dir die Roboter vom Hals zu halten, aber auch Anowis macht gute Arbeit. Ihre Doppelklinge weiß sie gut einzusetzen, auch wenn es nicht ihre Art ist auf einem Parsees zu reiten. Es ist ihr erstes Mal. Eigentlich hat sie Höhenangst, aber Schwäche zeigt Anowis nur ungern. Allerdings sieht man es an ihren Augen und an ihrer verkrampften Körperhaltung, während sie auf dem Parsees reitet. Mit einer von Ravivs Schockklingen beschädigst du das eine Bein. Es erscheinen mehr Roboter und auch der Laser zielt nicht mehr auf das Land von Teslan, sondern nun auf dich. Der Laser wird schneller und zielgenauer, je mehr Beine dem Data-Zerstörer fehlen. Ein Treffer kostet dich ein Herz. Da du nicht viele besitzt, ist es nicht gerade leicht am Leben zu bleiben. Aber durch den "Pakt des Data" kannst du ja in einen anderen Körper schlüpfen und die gegnerischen Roboter, sowie auch den Laser, für einen Augenblick ablenken. Das verschafft dir etwas Zeit, um handeln zu können. Außerdem hilft dir immer noch Anowis. Für jeden zweiten Roboter der zerstört wird, erhältst du, je nach dringendem Bedürfnis, eine große, grüne Flasche oder drei Herzen. Das zählt auch wenn Anowis einen Roboter vernichtet hat. Das macht diese Auseinandersetzung etwas einfacher, aber in diesem Spiel fehlt es nicht an Herausforderungen. Nein, nein, ich habe mir sagen lassen, dass es eines der schwersten Zelda-Spiele überhaupt sei, was jedoch eher an den Gegnern liegt, die nicht leicht zu besiegen sind und, für ihre Verhältnisse, viel Schaden verursachen. Aber was rede ich da? Für dich mag es ein Spiel sein, aber für mich ist es die Realität! Immerhin werden ein paar meiner Verwandten in Stücke gehauen. Das berührt mich schon etwas.

Kapitel 31: Verzwickte Lage

Nach und nach werden die Beine der Festung, die bereits zu Boden sank, zerstört. Zelda, Anowis und Raviv leisten gute Arbeit. Link und Seja müssen jedoch die Erschütterungen aushalten, die ihre Verbündeten außerhalb verursachen. Das Parse galoppierte Link entgegen, der sich auf Seja setzte und mit ihr versuchte davon zu fliegen, bis Zerestro wieder erschien. Mit seinen Armen und Beinen huschte er an der Wand der untergehenden Fabrik entlang, deren Innenleben explodierte. Sein Körper war immer noch beschädigt, aber nichts vermochte Zerestro mehr, als Link von seinem fliegenden Ross zu stoßen. Nach einer kurzen Hetzjagd gelang es den Roboter-Anführer auch, der sich plötzlich über Link befand und seine Klingenarme ausfuhr. "Du bist erledigt, Teslaner! Selbst wenn die Fabrik untergehen wird, so wirst du mit ihr untergehen!" Die roten Augen von Zerestro leuchteten Link an, der seinen Kopf zur Seite drehte. Ist es das das Aus für Link?

Das kann doch nicht alles gewesen sein, ich meine: komm schon! Es ist doch nur ein Spiel..., oder? Wenn du "Game Over" gehst, dann solltest du ja wieder am leben sein. Vielleicht war es doch keine so gute Idee in die zweite Fabrik mit Seja hinein zu stürzen. Doch halt, sieh nur! Sie macht sich Sorgen um dich und stößt Zerestro von dir. Link hält sich an ihrem Sattel fest, den ihr Malon angebracht hatte. Schnurstracks saß er wieder auf dem Parse, was anfang mit den Flügeln zu schlagen. Da die Fabrik beschädigt ist, befinden sich nun um dich herum Data-Ablagerungen. Was soll das bedeuten? Vorsicht, vor dir stürzt der einzige Weg nach draußen ein! Warum musste es nur so kommen? Es gibt kein Zurück mehr. Link steigt von Seja ab, wobei Zerestro seinen metallischem Körper aufrichtete. "Das war nicht die einzige und letzte Festung, Teslaner. Wir werden solange weitermachen, bis Teslan untergegangen ist!" Link's Gesichtsausdruck änderte sich, als "Roboterfürst: Zerestro" mit seiner fiesen Roboterstimme auflachte. Dieser ging sofort zum Angriff über, indem er seinen Oberkörper und somit die Klingen um seine eigene Achse drehte. Währenddessen wandelte er auch seine beiden Hände, die sich an seinem Hauptarmen befanden und sich bisher nie änderten, in Klingen um. Seit wann kann er das? Diese Arme sind ja multifunktional! Sowas habe ich nicht. Und als würde es noch nicht reichen, hat Zerestro auch noch diese kabellangen Greifer auf seinem Rücken montiert. Er schnappt sich Link und versucht diesen zu sich zu ziehen. Link, was tust du jetzt? Du hast die ganze Zeit kein neues Item bekommen! Dabei sind doch die neuen Items oftmals die Hinweise, die dich auf einen bestimmten Bosskampf vorbereiten sollen..., oder? Ja, das mag schon sein, aber hier, in Data World, geht es wohl doch noch etwas actionreicher und mit Hirnschmalz zu, wie es bei euch so schön heißt. Während Link zu Zerestro gezogen wird, fällt die Fabrik weiterhin auseinander. Raviv, Zelda und Anowis müssen tatenlos mit ansehen, wie Link in der Fabrik allmählich unter den Trümmern vergraben wird. Doch wissen sie nicht, dass Zerestro hinter Link her ist, der sich aus einer sehr heiklen Situation befreien muss. Das ist doch ein Leichtes dich zu ziehen, Link! Ein Leichtes? Ah, das ist es! Benutz doch mal die Eisenstiefel! Aber trotz, dass Link die Stiefel benutzte, konnte er Zerestro nicht davon abhalten ihm Schaden zuzufügen. Seine Klingen erreichten den Held, dessen Databestände sich durch die Luft verteilten. Igitt, das ist..., ist, uff, mir wird schwindlig. Ihr wisst ja sicherlich, dass Data lebensnotwendig ist. Es ähnelt deinem Blut, Spieler. Du hast Link bluten lassen!

Bei Din, Farore und Nayru: ich bekomme bereits Panik. Okay, gaaanz ruhig. Das ist nur ein Extra in Data World. Sofern dir nämlich Schaden zugefügt wurde, fliegen Datapartikel durch die Gegend. Du kannst dieses Extra übrigens ein oder aus schalten. Dabei wollte ich es so gewaltlos wie möglich erzählen....Wer hat es angemacht? Wer? Hm, ist ja auch egal. Link muss sich immer noch wehren. Ihm wurden gerade ganze 3 von 7 Herzen abgezogen! Was ist das für ein gemeiner Angriff?!? Zum Glück haben wir uns, für den Notfall, noch mit einem weiteren Herzcontainer gewappnet, denn sonst hätte Link nur 6 Herzen und das wäre bei zwei mal sich greifen lassen: tödlich. Du kannst dich doch nicht einfach zu Data-Hack verarbeiten lassen, Link! Jedenfalls lacht Zerestro Link aus, da er seinen Angriff erfolgreich ausführen konnte. Willst du dir das etwa gefallen lassen? Oh, was ist denn jetzt los? Zerestro wechselt die Klingenhände aus und erhält Schusshände. Na gut, scheint so als wäre Zerestro sauer auf dich, Link. Wer hätte auch gedacht, dass diese beiden, unscheinbaren Arme Waffenarme sind? Muss ich wirklich noch weiter die Geschichte erzählen? Ich kann da gar nicht hinsehen! "Stirb, Teslaner!" Wie ein tollwütiger Desperado schießt Zerestro durch die Gegend. Link, du solltest deinen Schild benutzen, um die Geschosse abzuwehren. Was? Link erhält ein viertel Herz an Schaden? Es funktioniert nicht?!? Aber meine Tipps haben doch fast immer funktioniert, oder die von Salia. Allerdings kann sie dir auch nicht in diesem Kampf helfen. Du allein musst herausfinden, wie man Zerestro besiegen kann. Gerade jetzt, wo der Schriftzug ihn als "Roboterfürst" betitelt hat. Noch einmal wird Link getroffen und dann wieder. Schnell, nimm das rote Elixier ein! Nur gut, dass du die Flasche aufgefüllt hast. Und was lernst du daraus? Immer schön die Flasche auffüllen. Zerestro schießt weitere Male. Aus Reflex wehrt Link einen Schuss mit der Klinge von Raviv ab. Der Schuss wird reflektiert, doch kommt dieser leider auf dem Boden auf. Ah, so ist das also. Doch keine Zeit sich darüber zu wundern. Zerestro dreht sich wieder und versucht Link mit seinen Kabelarmen zu greifen. Link muss einen großen Abstand zu Zerestro halten. Am besten du weichst einfach seinen Versuchen aus dich zu greifen, dann hast du auch dieses Problem nicht. Allerdings will Zerestro nicht aufhören seinen Oberkörper zu drehen. Was nun? Da, die Ablagerungen des Data! Schnell lässt Link seine Stiefel aus dem praktischen Reisebeutel materialisieren, um an der Fabrikwand entlang laufen zu können..., aber er hat die Reichweite von Zerestros Greifarmen unterschätzt und wird wieder von ihm ergriffen. Da Link aber nun an der Wand steht, wird sich doch nicht Zerestro zu ihm begeben, oder? Nein, er hört auf seinen Oberkörper zu drehen. Stattdessen zieht er sich zu Link und rammt seine Klängen in dessen Körper, woraufhin Link zu Boden fällt. Aua, das sah schmerzhaft aus. Lebst du noch? Bei diesem Angriff wurden Link 5 Herzen abgezogen! Man kann es ja mit der Stärke seiner Angriffe auch übertreiben. Nur gut dass du vorher ein rotes Elixier eingenommen hast. Merke: NIE an der Wand entlang gehen, wenn Zerestro sich dreht. Er hat bereits so oft angegriffen und du konntest nichts gegen ihn ausrichten. Das endet nicht gut, wenn das so weiter geht.

Kapitel 32: Der Roboterfürst

Unser Held hat gegen Zerestro viel Schaden einstecken müssen. Er ist ein ernst zunehmender und sehr gefährlicher Gegner, der, wie es sich herausgestellt hat, von Gaium aufbewahrt und auf ganz Teslan losgelassen wurde. Die Frage stellt sich nun auch mir: Wwar es beabsichtigt Zerestro frei zu lassen oder war der Unfall von Link trotzdem purer Zufall? "Hier endet es!" Oh, während ich rede, läuft der Kampf ja weiter. Link besitzt noch 2 Herzen und in seinem Inventar befindet sich noch ein blaue Elixier. Der letzte Angriff von Zerestro hätte ihn fast umgebracht. Du überlegst, ob es sinnvoll wäre Link trinken zu lassen, allerdings bist du dir verunsichert, denn wer weiß was der Roboterfürst noch so alles drauf hat. Wieder versucht dieser dich zu ergreifen. Zu spät! Das Elixier muss warten. Schnell, denk nach! Diesen Angriff wird Link nicht überleben! Die Eisenstiefel waren zwar eine gute Entscheidung, aber ist es auch die richtige? Was hat Link noch im Inventar? Da, der goronische "Zertrümmerer"! Geduldig wartet Link darauf, das Zerestro ihm näher kommt. Stück für Stück wird Link zu ihm herangezogen. Ohne die Stiefel läuft der mächtige Angriff von Zerestro viel schneller ab. Daraufhin holt unser Held mit dem mächtigen Kriegshammer aus und Zerestro fliegt mit Link durch die Gegend. Ach, dafür waren die Eisenstiefel also auch gut? Nun ja, Zerestro erhält Schaden und bleibt am Boden, doch auch Link liegt für einen kurzen Moment bewegungsunfähig auf dem Boden. Zum Glück hat dir der Aufprall keinen Schaden gemacht. Der grüne Zipfelmützen-, oder in diesem Fall: Zipfelkapuzen-Träger, ist härter im Nehmen als erwartet. Vielleicht solltest du dabei doch die Eisenstiefel anhaben. Doch plötzlich steht Zerestro wieder auf, genau in dem Augenblick, wo auch Link aufsteht. Seine Waffenarme wandeln sich in mobile Flammenwerfer um! Der Roboterfürst versucht Link zu grillen! Lauf, Link, lauf! Als Link so schnell gerannt ist, wie er konnte, hörte Zerestro schon mit seinem Angriff auf. Das Feuer brannte noch ein wenig an den Stellen, wo Zerestro es verteilt hatte. Du solltest dich von den betroffenen Stellen fern halten, bis das Feuer aus ist, da du sonst jede Sekunde ein viertel Herz verlierst. Nachdem Zerestro seine Waffenarme in Schusswaffen umwandelte, gelang Link wieder unter Beschuss. Meinst du, dass dir wildes Schwertgefuchtel hier helfen wird? Du probierst es aus. Wenige Schüsse treffen dich, andere werden von der Klinge aus zurückgeworfen, doch alle verfehlen den Roboterfürst. Nein, wie willst du ihn denn nur besiegen? Noch einmal schnappt sich Zerestro die Beine von Link. Schnell, die Eisenstiefel und der Zertrümmerer! Warte, warte..., JETZT! Zerestro fliegt zu Boden und Link schlägt mit der Schockklinge, die ihm Raviv übergeben hatte, auf diesen ein. Nach wenigen Schlägen sprang der Roboterfürst von seiner Position aus direkt in die Mitte der Fabrikhalle, die immer noch in sich zusammenfiel. BAM! Mit seinem gewaltigen, stabilen Körper traf Zerestro auf den Untergrund auf und lässt eine ringförmige Druckwelle aus Feuer auf seine Umgebung los. Oh nein, Link, rette dich! Doch du hast es bereits herausgefunden, oder? Dazu sind also die Wände mit den Data-Ablagerungen da. Mit den Eisenstiefeln bringst du dich in Sicherheit. So ein Treffer, von so einer Welle, hätte dir gute 2 Herzen abgezogen. Und du...hast nur noch 1 1/4? Wie das? Oh, stimmt, die Schüsse! Apropos: er tut es schon wieder! Dieses Mal bist du aber vorbereitet. Du weißt was zu tun ist. Du lädst die Wirbelattacke auf und lässt den Knopf los. Die Schüsse erreichen endlich das Ziel, was Link schon die ganze Zeit versucht hat zu treffen. Was hat Zerestro jetzt vor? Er versucht dich schon wieder zu greifen? hat er denn nicht genug?

Wieder holst du den Hammer und die Stiefel raus, um den Roboter eine Lektion im Fliegen beizubringen. Er liegt, Link holt mit seiner Klinge aus, Zerestro erleidet endlich Schaden. Gib auf, du Schrottbob! Nein, stattdessen springt er wieder in die Mitte. Noch eine feurige Druckwelle? Link rettet sich. Was hat Zerestro jetzt vor? Er schießt nicht mehr. Nein, er lässt sich 2 weitere Klingenarme aus der Hüfte wachsen. Hast du denn jetzt nicht genug?

Er hat 8 Arme, wie eine Spinne. 4 davon sind Klingenarme, 2 Waffenarme und 2 weitere Kabelarme, die er benutzen wird, um Link zu greifen, oder ihn auch einfach nur von sich weg zu stoßen. Nun sieht das eher nach einem "Auge um Auge"-Kampf aus. Du befürchtest das Schlimmste und nimmst doch noch das blaue Elixier ein. Zerestro versucht dir im Nahkampf gegenüber zu treten. Was hat Link denn so für Fähigkeiten drauf, die er mit Schwert und Schild ausführen kann? Moment, was ist das?!? Du drückst den Start-Knopf und schaust dir dein "Datacode-Vermächtnis" an. Wow, hier steht das alles also? Da, gleich an erster Stelle steht Link's Name! Du kannst dich hinter den Gegner begeben und angreifen, mit einer seitlichen Rolle, hm, okay. Ach, hätten wir das nur früher erfahren, dann wären die Kämpfe gegen Raviv einfacher gewesen. Aber, ähm, das hast du jetzt nicht gehört oder so! Hier steht außerdem, dass man mit dem Schild den Gegner oder dem Nahkampfangriff des Gegners nicht nur blocken, sondern entgegenwirken und diesen zum taumeln bringen kann. Du kannst außerdem den Sprungangriff von Link aufladen. Vielleicht kennst du diese Fähigkeiten ja schon aus einem anderen Teil der Zelda-Reihe. Nun, es sind nicht so viele Fähigkeiten, wie gedacht, aber dafür nützen diese bestimmt auch was, wenn wir gegen Zerestro kämpfen. Es wäre wichtig sich diese mal anzusehen. Aber ganz schön blöd, dass du nicht darauf aufmerksam gemacht wirst, was? Dabei spielst du schon eine ganze Weile und hast es weit gebracht. Jedenfalls hältst du das "Holzschild" und "Raviv's Schocklinge" bereit und visierst den Roboterfürst an. Wie, du willst schon zuschlagen? Wenn das mal nicht in die Hose geht. Kaum nähertst du dich dem Roboter und schon schlägt er dich mit einem seiner langen Kabelarme zu Boden und sticht mit zwei Klingen auf dich ein. Ein Herz weg. Was ist denn das?!? Immerhin sind seine Angriffe nicht mehr so extrem stark. Das schien zuvor wirklich nur die Ausnahme gewesen zu sein. "Du hältst dich wohl für schlau, nur weil du meine Hülle beschädigen konntest? Ich habe für dich noch viel mehr im Speicher!" Spricht er zu dir mit seiner grausigen Roboterstimme, als er seine Waffenarme umwandelt und seinen Flammenwerfer gegen dich einsetzt. Er rennt dir hinterher, ah! Er trifft deinen Holzschild, nein, wieso hast du ihn nicht gegen den teslanischen Schild ausgetauscht? Hast du es denn etwa vergessen? Zerestro folgt dir, aber du rennst weiter. Er hört nicht auf dir zu folgen, aber nach einigen Schritten geht ihm der Zündstoff aus. Du gehst zu ihm und greifst ihn gleich mit der Schocklinge an. Der Zertrümmerer hat ihm sichtbar die Hülle beschädigt, wodurch du jetzt allein mit der Klinge Schaden machen kannst. Nachdem er jedoch mehrmals getroffen wurde, schlägt er dich mit seinem langen Arm weg. Du erhältst ein halbes Herz Schaden. Vielleicht wäre es ratsam eher aufzuhören, du hast doch gar keine Elixiere mehr. Dann bebzt die Fabrik. Sie zerfällt immer mehr. Die Trümmer fallen bereits von der Decke und Zerestro hilft auch noch nach! Er stampft mit seinen Füßen heftig auf und hämmert wild mit seinen Kabelarmen gegen die Wände. Manche Trümmer, die von der Decke fallen und zerschellen, lassen für dich Herzen und kleine, grüne Flaschen liegen. Endlich ein kleiner Hoffnungsschimmer. Aber pass auf! Zerestro versucht dich anzuspringen und aufzuspießen. Seine Angriffe entfernen dir 1-2 Herzen. Das nächste Mal erkundest du

etwas mehr die Umgebungen in Teslan, damit du mehr Herzteile und Herzcontainer erhältst. Jetzt, da du Raviv, Zelda UND Link durch den Datapakt steuern kannst, ist es dir auch möglich. Aber momentan kannst du nicht aus dieser Situation fliehen. Doch sei nicht traurig: wenn Zerestro besiegt ist, nimmt seine Herrschaft über die Roboter ein Ende! Link nimmt somit seinen Mut zusammen, du wählst für ihn das teslanische Schild aus und schließlich stürzt er sich in den Kampf. Du hast die Schnauze voll und tust das, was auch Link's Stärke ist: du benutzt sein Inventar. Du fühlst dich etwas von Zerestro genervt und benutzt deine Feuersteine, die auch funktionieren. Er steht im Brand und du holst einfach mit dem Zertrümmerer aus. Da, das hast du verdient! Schlag noch einige Male auf ihn ein! Gut so. Aber: autsch, Link wird trotz seiner guten Manöver mehrmals von Zerestro getroffen und sogar weggeschleudert. Trotzdem: du kannst nicht aufgeben, du musst nämlich noch einen Holzschild kaufen! Noch ein weiteres Mal fallen die Trümmer von der Decke und dann wieder. Doch nach dem dritten Mal rennt Zerestro rasend auf dich zu. Link hat nur noch 1 1/2 Herzen. Noch so ein gewaltiger Angriff und alles war umsonst!

Kurz darauf brechen Raviv, Zelda und Anowis durch die Wand der untergehenden Festung, um Link zu helfen. Zelda schleudert Zerestro einen Zauber von Din entgegen. Seja, die all die Zeit über Link, aus sicherer Entfernung, zugewihert hatte, half ihm mit seinen Freunden zu entkommen, bevor Zerestro durch die herabfallenden Trümmer der Fabrik begraben wurde. Puh, fast wäre mir mein Motor in die Hose gerutscht. Gut gespielt, Spieleentwickler, gut gespielt.

Kapitel 33: Der Meister

Die Recken flogen mit den Parsen in den nächtlichen, von Sternen bedeckten Himmel, während die Festung in sich zusammenfiel. Als Zelda nach vorne blickte und Link sich umdrehte, mussten sie jedoch feststellen, dass es nicht die letzte Festung war, in der die Roboter erschaffen wurden. Wie kann das sein? Um die Helden herum befanden sich weitere, fliegende Festungen, die jedoch deutlich kleiner waren als die erste von ihnen. Anowis schaute auf. "Oh, nein...!" "Ist das sein Ernst?" Fragte Raviv ungläubig seine Kameraden. Daraufhin schoss eine der fliegenden Festungen bereits auf die Ebene Teslan's. Der getroffene Bereich leuchtet grünlich auf und fällt in sich partikelartig zusammen, wie es auch bei dem Zerstreuer der Fall war. Wie auch zuvor schon zerfiel das Land um den Einschlag des Lasers, während sich in der Mitte ein Loch bildete und dieses eine Zeit lang größer wurde. "Dieser Gaium wird mit allen Mitteln dem Land das Data entreißen. Die laufende Festung war nur eine Ablenkung." Erwähnte Raviv genervt. "In irgendeiner von diesen muss sich mein Vater befinden...." Sprach Zelda besorgt aus. "Es ist nicht die Zeit für familiäre Vergangenheiten. Dein Vater ist ein Verräter, der für Ganondorf die Drecksarbeit macht." "Schönen Dank auch, Trottel! Weißt du, du hättest auch an diese Sache viel feinfühlicher rangehen können!" Schnauzte Zelda ihn an. Uh, da ist aber jemand sauer. Link zuckte leicht zusammen. Auch die Einwohner Teslans sahen in den Himmel und erblickten die zahlreichen, flugfähigen Waffen, in deren Innerem Roboter hergestellt wurden. Was für abartige Flugobjekte. Als wäre die erste "Mechanische Festung" und der "Data-Zerstreuer" nicht genug gewesen, nein, jetzt werden auch noch diese beiden Errungenschaften miteinander kombiniert. Vor allem: wie haben die es geschafft so schnell diese Teile zu bauen? Für mich ein Ding der Unmöglichkeit. Meine Vorstellungskraft ist anscheinend nicht groß genug für so ein Rätsel. Vielleicht war aber auch etwas Macht im Spiel, um den Vorgang zu beschleunigen. Dem König der Unterwelt sollte man alles zutrauen.

"Wir sollten uns das Innere der fliegenden Festungen ansehen. Dazu müsste ich nur so nah wie möglich heran und meinen "Durchblick" aktivieren. Falls sich Gaium in einer von diesen Festungen befindet, werde ich ihn schon erkennen. Ihr müsst in dieser Zeit nur die Waffen der Festungen für mich ablenken oder zerstören." Du hast Raviv gehört. Du besitzt nun die Qual der Wahl. Raviv ist nicht mehr kontrollierbar, stattdessen fliegt er nun selbstständig. Du kannst nur noch zwischen Link und Zelda wechseln. Es wäre ratsam vor Raviv zu fliegen, um die Geschütze der Festungen von ihm abzulenken. Vergiss nicht, dass du durch Drücken eines bestimmten Knopfes schneller fliegen kannst, für die Kosten von Ausdauer deines Parses versteht sich. Du weißt doch sicherlich noch, dass die Geschütze der "Mechanischen Festung" gut geschützt waren, oder? Nun, hier ist es nun nicht mehr der Fall. Zelda muss nicht mehr heranfliegen, um das Schildsystem mit der Hilfe ihrer Zauber zu stören. Die kleinen Festungen besitzen nur noch 3 der Geschütze, die elektrische Wellen abfeuern können. Allerdings erscheint spontan die Lebensleiste des Parses von Raviv auf dem Bildschirm. Du solltest acht geben, das diese kaum von dem Geschütz und den fliegenden Robotern getroffen wird, die nun ebenfalls versuchen dir das Leben schwer zu machen. Nach einigen Auseinandersetzungen schafft es Raviv schließlich doch den Vater von Zelda ausfindig zu machen. Du musstest nur 4 Festungen

überstehen und das Parse beschützen, auf dem Raviv saß. Nachdem jedoch Raviv den Vater von Zelda gefunden hatte und du die Geschütze ausgeschaltet hast, was dieses eine Mal unabdingbar gewesen ist, erschien der "Herr der Maschinen: Gaium" persönlich in der Mitte der Helden, indem sich dieser dorthin teleportierte und schwarzes Data an der Stelle hinterließ, aus der er austrat. "Ihr habt mein Werk vernichtet! Dafür werdet ihr zahlen!" Noch ein Boss?!? Erst Zerestro und dann Gaium?!? Du hast die Festungen nicht zerstört, denn dafür blieb keine Zeit. Es existieren noch mehr von diesen, als nur die 4, die du besichtigt hast. Wenn du dir deine Umgebung ansiehst weißt du, was ich damit meine. Das sind bestimmt 30 Stück oder mehr. Jedenfalls darfst du dich auf einen Bosskampf auf den Pansen freuen. "Ich gebe euch Deckung!" Rief Anowis den anderen Dreien zu. Was auch immer du sagst, hübsche Wildklaue. Wie aus dem Nichts schossen die schwarz-roten Data-Kugeln deinem Charakter entgegen. Woah, pass doch auf wo du damit hinzielst! Gaium scheint der aggressiven Sorte Teslaner anzugehören. Er ist nun zu einer Art Hexenmeister des Data mutiert. Auch die Roboter kommen ihm zu Hilfe. Sofern du diese zerstörst, hast du die Möglichkeit ein Herz zu erhalten. Puh, das ist auch nötig, denn: du hast keine Tränke mehr! Von den roten Kugeln solltest du dich aber wirklich nicht treffen lassen, denn diese ziehen dir 1 1/2 Herzen ab. Doch keine Sorge: vor diesem Aufeinandertreffen wurde dir dein Leben wieder aufgefrischt. Der Kampf sollte schon so fair wie möglich gestaltet werden, damit Link, Zelda und Raviv nicht sofort aus den Latschen kippen. Oh, aber was sehen meine rostigen Augen da? Gaium hält das Data-Schwert in seiner rechten Hand. Er wird doch nicht versuchen die Hauptperson anzugreifen? Doch, das tut er. Wie ein Torpedo stößt Gaium zu deinem momentanen Charakter vor, um diesen zu schaden. Aber weißt du, was so toll an diesem Kampf ist? Er findet in der Luft statt und du brauchst keine speziellen Items gegen diesen Boss einzusetzen. Ich kann mir vorstellen, dass du gerade sehr viel Spaß daran hast Gaium zu verhauen, ich meine: du hast Zerestro überlebt und kannst deine restliche Wut an seinem Schöpfer auslassen. Das ist doch mal was. Allerdings leidet Zelda sehr unter dieser Situation. Während des Kampfes versucht sie ihren Vater zu beschwichtigen, zumindest je häufiger du ihn triffst. Sie will ihn eben nur ungern weh tun. Außerdem stöhnt Zelda etwas trauernd auf, wenn sie Gaium mit ihrem Zauber trifft. Das sollte dir zu denken geben, wenn du mit Zelda versuchst ihn zu bekämpfen. Du sollst schließlich ihren inneren Schmerz spüren, den sie im Kampf gegen Gaium empfindet, den sie über alles liebt. Von der Tochter zum Vater gesehen, versteht sich. Dazu passt ebenso die dramatische Musik, die im Hintergrund läuft. Nach einigen Treffern teleportiert sich Gaium aktiv durch die Umgebung. Er tritt in schwarzes Data ein und tritt dann aus diesem wieder heraus, wie auch die Data-Kugeln, die er verschießt. Der Kampf ist überaus zufällig gehalten, du mußt also schon sehr darauf achten, wo Gaium oder eine der Kugeln als nächstes austreten und dir schaden könnte. Gegen den "Herr der Maschinen" braucht man schon gewisse Reflexe. Außerdem betreten die fliegenden Roboter auch noch den Kampf, die in unregelmäßigen Abständen die Helden abhalten wollen ihren Meister zu verletzen. Meistens sind es jedoch nie mehr als 3 Roboter, die sich dir entgegenstellen werden. Die Data-Kugeln können übrigens auch benutzt werden, um die Roboter zu zerstören. Du findest heraus, dass Link und Raviv diese mit ihren Schockklingen zurückschlagen können. Zelda kann das übrigens auch mit der Fähigkeit "Nayru's Schild", mit der sie ihr Parse zusätzlich vor Angriffen schützen kann. Eine Fähigkeit, die Raviv und Link nur zu gerne besäßen, denn diese beiden Charaktere können ihr Parse nicht schützen und sind auf Zelda's "Nayru's Umarmung" angewiesen, was ihre ganze Energie

verbraucht. Salia spricht zu dir, wenn du sie zwecks Gaium ausfragst: "Gaium ist der Herr der Maschinen und Zelda's Vater, der scheinbar schon lange Ganondorf, dem König der Unterwelt, dient. Bitte tu ihm nicht zu sehr weh." Nun, darauf wird schon der Spieler achten..., hoffe ich. Obwohl Gaium mit vielen, harten Schlägen austellt, merkst du außerdem, wenn du Zelda steuerst, dass er dich viel seltener angreift, als wenn du Raviv oder Link kontrollierst. Ist das nicht eigenartig? Aber du willst jetzt doch nicht wirklich Zelda benutzen, um Gaium besser zu überstehen und Zelda dazu zu zwingen ihren Vater anzugreifen, oder? Das ist aber ganz schön egoistisch von dir! Das hätte ich jetzt nicht erwartet. Doch wie du Gaium zurechtbiegst liegt an dir. Ich will da nicht hinsehen, denn er ist auch mein Schöpfer! Du bringst meinen Gott um! Bist du jetzt zufrieden?

Letztendlich fällt Gaium zu Boden. Zelda versucht ihn jedoch zu retten. Mit ihrem Parses fängt sie Gaium auf. Kurz darauf legt sie ihn, mit der Hilfe von Raviv und Link zu Boden, während sie seinen Oberkörper mit ihrem Arm hält und die starken Jungs verscheucht. Sie möchte noch einmal mit ihrem Vater reden, der sich mit ihr in der Nähe des zerstörten Data-Zerstreuers befindet. "Vater! Warum hast du das getan?" "Ich...wollte nicht, dass es so kommt. Vergib mir. Ich wollte dich beschützen..., vor ihm!" "Vor wem?" Dann bewegten sich die Trümmer des Zerstreuers. Ein roter Laser war zu sehen, der sich durch den Schutt schnitt. Oh oh! "Er kommt zurück und will dich mir wegnehmen! Aber, bevor es soweit ist, muss ich noch etwas erledigen." Gaium hob erschwert seine Hände und zauberte unzählige, rot-schwarze Data-Kugeln, die jede einzelne Festung, an deren Ort und Stelle, vernichteten. "Sag Link, dass er für mich wie ein Sohn war. Er soll gut auf dich aufpassen. Und du...achtest bitte auf ihn. Zelda..., Tochter, hör gut zu: Zerestro ist...!" "Du hast genug gesprochen, Wicht!" Mit seinem langen Arm packte Zerestro den schwachen Gaium, zog ihn zu sich und rammte ihn eine seiner Klingen in den Bauch. Das Data von Gaium verteilte sich, in diesem Augenblick, vor und hinter ihm. Igitt. "VATER!" Schrie Zelda. Zerestro blickte mit seiner Fratze, samt seiner unheimlichen Augen in die von Gaium, dessen Augenlicht verblasste, wie auch sein Körper, der sich in Dataeste umwandelte und im Nachhinein verschwand, was auch bei den zerstörten Festungen der Fall war. "Deine Treue hielt lange an, doch nun ist auch diese, sowie dein Leben, verbraucht. S-S-Systemfehler! Dieser verdammte Körper!" Dort liegt es: das Data-Schwert! Link, du solltest es dir holen! Zu spät, Zerestro hebt es bereits mit seinem langen Greifarm auf und übergibt es dann seinem üblichen Waffenarm, der seine alte Hand zum Vorschein brachte. Zerestro verprüht einige Funken und scheint zu schwächeln. Aber was macht Anowis da? Sie stellt sich Zerestro entgegen. "Eine Wildklaue." Mit ihrer Doppelklinge schlägt sie Zerestro das Data-Schwert aus der Hand, was zu Link vor die Füße geschleudert wurde. "Das werdet ihr mir alle büßen! Du und dein Stamm werdet es noch bereuen! Ich bin überall, ihr könnt mich nicht aufhalten! Teslan gehört mir! Es ist nur eine Frage der Zeit." Während er mit seiner Roboterstimme redet, versinkt Zerestro in einer Art schwarzer Treibsand, der aus Data besteht. Ganz schön mysteriös, dieser Abgang. Zumindest ist zu sagen, dass du nun das "Data-Schwert" wiederbekommen hast, wodurch Link Raviv die Klinge wiedergeben und dieser endlich seine beiden Schwerter, inklusive seine gesperrte Fähigkeit "Kampfrausch" nutzen kann. Zusätzlich erhältst du endlich einen weiteren Herzcontainer. Damit besitzt du nun 8 Herzen. Allerdings ist es ein Herzcontainer, was von den Überresten von Gaium freigegeben wurde. Ein sehr trauriges Ereignis, um einen neuen Herzcontainer zu erhalten....

Kapitel 34: Heilung

Zelda verlor, trauriger Weise, ihren Vater Gaium, der für Link ein guter Freund und schon sowas wie ein Ersatz-Vater war, da seiner vor langer Zeit im Kampf gegen die Roboter fiel. Doch trotz allem soll es Gaium selbst gewesen sein, der mit seinem Schwert Link's Vater umgebracht haben soll. Link wusste also nicht gänzlich, was er davon halten sollte. Seine Gefühle waren zwiespältig. Anowis musste wiederum in die Unterwelt zurück. Sie befürchtet nämlich, dass Zerestro ihr Volk angreifen wird. Du weißt nun übrigens auch, was deine nächste Aufgabe ist: irgendwie musst du es schaffen in die Unterwelt zu gelangen. Aber natürlich bist du nicht auf dem Kopf gefallen. Zu allererst suchst du den "Data-Strom" auf und vielleicht befindet sich auch derjenige an Ort und Stelle, der gelegentlich zu diesem hinpilgert. Ah, da ist er ja. "Ich wusste, dass du erscheinen würdest." Sprach der kleine Gnom zu Link. "Du und deine Freunde wart erfolgreich. Ihr habt Teslan vor dem bevorstehenden Untergang durch die fliegenden Festungen bewahrt. Doch während ihr gegen die Roboter gekämpft habt, starb das Land allmählich ab. In bestimmten Gebieten befinden sich instabile Datamassen, die das Land in Teslan weiterhin verderben. Seht ihr das Loch da drüben? Es vergrößert sich. Nur ein Zauberer kann diesen Schaden wieder rückgängig machen....Ich weiß, dass ihr in die Unterwelt wollt. Ich kenne einen Weg, wie ihr in diese hinunter gelangen könnt. Doch bevor ich euch diesen zeigen kann, solltet ihr Teslan vor der "Verderbnis" bewahren." Uh, was sagt er da? Kaum besiegt man den Anführer der Roboter und schon gibt es, neben seiner fortbestehenden Existenz, ein weiteres Problem? Diese Laser, die von den Festungen aus auf ganz Teslan geschossen wurden, waren keine gewöhnlichen Laserstrahlen. Diese Festungswaffen wurden irgendwie von jemanden verzaubert. Wahrscheinlich ist es auch der Grund, warum die Festungen so schnell gebaut wurden. Da ist eindeutig Zauberei im Spiel. Allmählich kommt mir diese ganze Roboter-Sache suspekt vor. Aber bevor ich dich mit meinen unglaublichen Detektiv-Eigenschaften langweile, solltest du wieder einmal die Welt retten. Du hast wirklich keine Pause in diesem Spiel, was? Irgendetwas muss ja immer passieren. Jetzt muss auch noch das Land geheilt werden.

Gleich in der Nähe des großen Strudels siehst du das Loch und drum herum die instabile Datamasse, die allmählich zerfällt, sowie die Erweiterung des Lochs durch diese Entwicklung. Das sieht wirklich nicht gut aus. Vorerst versucht sich Zelda an der Schließung dieser Katastrophe, doch anstatt das Loch zu schließen vergrößert sie dieses nur. Kurz darauf blickte sie Link an, während Salia und Raviv erschrocken das Loch und daraufhin Zelda anstarrten. Ja, es wäre besser wenn du es nicht machen würdest, Zelda. In diesem Fall ist Link der Experte. Er ist der Zauberer. Auch wenn Zelda zerstörerische Zauber beherrscht, so kann sie sich kaum mit Link's Begabung messen, das ist schon sehr verstörend. Alles was sie anfässt zerfällt oder explodiert. Oh, ich merke ihren tödlichen Blick, der versucht mich zu fokussieren. Am besten ich rede nicht mehr über magische Begabungen. Deine Aufgabe ist klar. Mit Eifer suchst du die, manchmal, schwer zu erreichende Löcher. In der "Teslanischen Ebene" befinden sich 3 von ihnen und in den Gebieten drum herum jeweils 2. Viele von ihnen werden von Robotern bewacht, jedoch gibt es in deren Gruppen keine fliegende Roboter mehr. Diese wurden von dir wortwörtlich vom Himmel geholt. Doch ist es nicht so, dass der Himmel von Teslan immer noch frei von den Robotern ist, oh nein.

Die Fabriken haben sehr viele von ihnen erschaffen. Du kannst dir also sicherlich vorstellen, dass diese Roboterinvasion kein Ende haben wird, oder? Nein, das stimmt nicht so ganz. Während deiner Reise, zu den Löchern, erklärt dir Raviv, dass er die von dir zerstörte Rüstung reparieren könnte, indem er weiteren "Roboterschrott" einsammelt. Um genau zu sein: 100 Stück. Wie jetzt? "Noch so eine Sammelquest?" Nein, es gibt mit Sicherheit viel mehr Roboter als nur diese 100 Stück, mache dir darüber mal keine Gedanken. Doch die Roboter, die du besiegst, verschwinden für immer. Das ist doch toll, oder? Sie werden nie wieder nachproduziert. Außerdem hat mir jemand zugeflüstert, dass es durchaus eine Belohnung gibt, sofern man die flugfähigen und die sich auf dem Land umhertreibenden Roboter zerstört. Allerdings wird Teslan nie frei von Gegnern sein. Die Rauschuppen, Kobolde und neulich auch: Unterwelt-Zoras streifen stets umher. Wölfe, Fledermäuse, Oktoroks und Dekuranhas nicht zu vergessen, die ebenso in größerer Hülle und Fülle erschienen sind! Im Himmel von Teslan befinden sich außerdem auch Raubvögel, die "Gargoracks" genannt werden. Selbst auf dem Parses bist du auf Dauer nicht sicher. Die Reise zu den Löchern ist nicht ungefährlich, aber du schaffst es sie mit Link zu schließen. Manchmal musstest du bestimmte Wände mit dem "Zertrümmerer" zertrümmern, manchmal gab es Wege auf dem "Kreisel" zu erklimmen und dann..., Moment mal...! Was ist das?!? Du kommst nicht weiter? Link hat also ein Loch noch nicht mit seinen Fähigkeiten schließen können, denn vor ihm gab es einen Mechanismus, der sich unterhalb des Magnetberges und der sich außerhalb jeglicher Reichweite befand. Salia, Retterin in der Not, kommt dir immerhin zu Hilfe und erwähnt, dass es vielleicht etwas in Terrawat gäbe, was dir helfen könnte dieses Problem zu lösen.

Du machst dich sofort auf dem Weg nach Terrawat. Link sucht und sucht die Gebäude und Orte ab, an denen sich das wünschenswerte Item befinden könnte. Währenddessen erreichst du das Zauberkloster von Gaium. Salia spricht zu dir, dass es Möglichkeiten gäbe, wie du dir die Elixiere selber zusammenbrauen könntest. Das wäre ja wunderbar. Dazu brauchst du nur bestimmte Zutaten von Gegnern, die diese dann fallen lassen, wenn du sie besiegst. Da diese Zutaten allerdings zahlreich sind, ist es nicht ganz so einfach sich sein eigenes Elixier herstellen zu können. Selbst das blaue Elixier braucht neben dem Funkenschleim noch einige andere Zutaten von Monstern. Du hast jedenfalls einen zusätzlichen Datacode erhalten: "Ausbeuter". Wie passend. Jetzt ist es dir nämlich möglich all die schönen Sachen zu sehen und einzusammeln, die all die Monster an oder in sich tragen. Na lecker. Was hast du denn noch so für Datacode-Fähigkeiten außer "Ausbeuter"? Link besitzt z.B. die Fähigkeit: "Nachkomme von ?" Diese erlaubt dir eine hervorragende Waffenführung. Das ist auch der Grund, warum du so viele, gute Talente besitzt, die wir all die Zeit lang gekonnt ignoriert haben. Zusätzlich ist unser Held "Gut gerüstet!", was es ihm erlaubt mehrere Items zu tragen und zu nutzen. Neben den allgemeinen Datacode-Fähigkeit, Ausbeuter, gibt es noch eine andere. Diese beherrscht du schon seit geraumer Zeit: "Königin Salia". "Du kannst sie rufen um Informationen über Gegner oder nützliche Tipps zu erhalten, außerdem ist es dir nun möglich mit den Balleras zu reden." Das steht in der Beschreibung. Interessant, was man im Menü so alles findet. Dann steht da noch "Datapakt: Zelda" und "Datapakt: Raviv". "Dir ist es möglich zwischen diesen Charakteren zu wechseln." Ich denke es reicht mit der Rumstöberei. Konzentrieren wir uns wieder auf das Wesentliche. Nun gut, du bist durch Terrawat gewandert und hast bisher nichts Nützliches gefunden. Auch das Handelsterminal der Handelsgilde....Die Handelsgilde, natürlich!

Kapitel 35: Talon

Link und seine Verbündeten sind auf dem Weg zur Handelsgilde. Als sie ankamen, jubelten die Anwesenden ihnen zu, darunter auch der Schmied Arnold, der seine Waren zu diesem Zeitpunkt der Handelsgilde auslieferte. Fröhlich lief den Recken die liebeliche Malon entgegen. "Ah, da seid ihr ja endlich. Es ist schön euch zu sehen. Ihr habt es tatsächlich geschafft. Das freut uns alle. Wir alle gratulieren euch zu eurem großen Erfolg!" Lächelnd blickte sie in Link's Augen. Kurz darauf drehte sich Malon um. Was sehen meine Öl verschmierten Augen da? Ist das Fido? Und das? S-Sind das etwa: die "Data-Handschuhe"?! " ...Nur wer sich der Handelsgilde als würdig erweist, kann sie haben." Zögernd übergab Fido die "Data-Handschuhe" unserem Held. Mit ihnen ist es dir möglich einen Bogen aus reinem Data zu erschaffen und Data-Pfeile zu verschießen. Das hört sich genau nach dem an, wonach du gesucht hast. "Hmpf, denk aber nicht, dass ich dich jetzt akzeptiere, nur weil du Teslan gerettet hast." Das kam unerwartet. Ich dachte Link muss etwas in Terrawat bei der Handelsgilde kaufen und nicht, dass er gleich gefeiert wird und gleichzeitig ein Geschenk von Fido bekommt. Kurz darauf trat der stellvertretende Leiter der Handelsgilde vor. "Was sehe ich da? Dort steht er: der Auserwählte und Zukünftige meiner Tochter!" "V-Vater!" Talon ist ein pummeliger Kerl mit einer Halbglatze, der mich irgendwie stark an Gaium erinnert. Beide besitzen viele Gemeinsamkeiten. Kann es sein dass sie Blutsverwandt sind? Hm, wohl kaum. Schnurrbärte und Halbglatzen scheinen einfach nur in Mode zu kommen. Als stellvertretender Leiter leistet er viel tatkräftige Unterstützung für seine Leute und trägt daher stets seine Arbeitskleidung, die der eines Meisterhandwerkers gleich kommt. Über diese trägt er zusätzlich einen braunen Arbeitsmantel, der sowohl schmutzig, als auch mit den leuchtenden Data-Runen verziert ist. Talon kontrolliert die Ware, repariert und transportiert sie, sofern er nicht schläft oder sich Sorgen um seine geliebten Kinder macht, insbesondere Malon. "Das ist ein Grund zum feiern!" "Leider nicht. Zerestro ist immer noch auf freiem Fuß." Erwähnte Raviv plötzlich. "Sei still!" Entgegnete ihm Zelda leicht gereizt. "Sie müssen erfahren, dass die Gefahr nicht vorbei ist. Sie sollten sich auf das Schlimmste vorbereiten." Besorgt blickte Talon zu Malon. "Nun, das ist zwar unerfreulich, aber ihr seid dennoch unsere Retter. Es ändert nichts an der Tatsache, dass Link derjenige ist, der meine Tochter zukünftig heiraten wird." Errötet starrte Malon zu Boden, nicht so wie Link, der eher überrascht zu ihrem Vater blickte. "Wie konntet ihr nur Zerestro entkommen lassen?!?" "Keine Sorge, Bruder. Ich weiß dass sie sich darum kümmern werden. Immerhin haben sie ihn und die anderen Roboter davon abgehalten Teslan zu zerstören. Wir können doch auf euch zählen, oder?" Wer kann zu diesem hübschen Gesicht schon "nein" sagen? Von dieser Stimme ganz zu schweigen.

Nach dem Gespräch gehst du zurück zum Magnetberg. Zum ersten Mal benutzt Link die Data-Handschuhe. Wie aus dem Nichts entsteht ein Bogen aus Data in Link's Hand. Mit der anderen zieht er einfach die Sehne zu sich und lässt sie los, um den Data-Pfeil zu verschießen. Was für eine interessante Waffe. Die Pfeile kosten dich jedoch keine gewöhnlichen Pfeile, so wie es eigentlich sein sollte, nein, sie entziehen dir etwas von deiner Energie. Solange du also immer schön deine Energie auflädst ist alles in bester Ordnung. Somit erreichst du nun also auch das letzte der gefährlichen Löcher, die das Data drum herum absterben lassen. Als du im Funkensumpf warst, hast du bestimmt

gemerkt, dass es den Schlickern schlecht erging. Das hat bestimmt etwas mit diesem instabilen Data zu tun gehabt. Nun, da jetzt die Löcher verschlossen sind, kehrst du zum Pilger zurück, der sich scheinbar die ganze Zeit am gleichen Ort aufhält. "Der Data-Strom lässt mich einfach nicht mehr los. Habt ihr die Löcher schließen können? Hm, ja, ich bin mir da sicher. Mein Gespür sagt mir, dass das Data dieser Welt wieder im Gleichgewicht ist. Woher ich das weiß? Ach, das ist nur ein Gefühl." "Zeigst du uns jetzt den Weg zur "Unterwelt"?" Fragte Zelda ungeduldig den kleinwüchsigen, rätselhaften Kerl. "...Bevor ich euch den Weg zeigen kann, benötige ich etwas von euch. Einen Beweis eurer Fähigkeiten. Die Unterwelt ist gefährlich. Niemand, der hinabgestiegen ist, ist jemals wieder zurückgekehrt." "Zerestro ist dort unten. Wenn er das kann, können wir das auch." "Was macht dich da so sicher? Zerestro ist kein gewöhnlicher Roboter, wenn er die Unterwelt betreten kann, so viel steht fest." "Während wir dir etwas beweisen müssen, wird Zerestro neue Pläne schmieden, um Teslan zu vernichten." Versuchte Raviv den Pilger weiterhin zu überzeugen. "Stellt euch den Prüfungen im "Tempel der Stille", dem "Tempel der Magie", sowie dem "Tempel der Gezeiten" und der Weg zur Unterwelt sei euch geebnet." Zelda sah den Zorn in Raviv's Augen. Ich möchte nicht in seiner Nähe stehen. Fürsorglich berührte Zelda seine Schulter. "Wir haben keine andere Wahl. Nur er scheint zu wissen, wie wir in die Unterwelt gelangen können." "Das hoffe ich für ihn." Sprach noch kurz Raviv aus, bevor du dich auf dem Weg machst diese sagenumwobenen Tempel zu finden. Welcher darf es sein?

Kapitel 36: Chaos im Utop-Wald

Nun haben unsere Helden freie Auswahl. Doch weißt du noch nicht, wo sich diese Tempel befinden. Dieses Mal wurde dir kein einziger Hinweis für den Standort der Tempel geliefert. Insofern du jedoch noch einmal mit dem geheimnisvollen Pilger sprichst, sagt er zu dir, dass du die Tempel in allen Regionen verstreut finden wirst. Das heißt, dass sich beim Magnetberg, im Utop-Wald und im Funkensumpf jeweils ein Tempel befinden muss. Hört sich gut an. Aber sicherlich hast du das schon gewusst, oder? Also: welcher Weg soll es sein? Du entscheidest dich zu allererst den Utop-Wald zu besuchen, der von zahlreichen Kreaturen heimgesucht wurde. Nach deinem Sieg gegen Gaium, sowie Zerestro's Niederlage, ist es besonders schlimm dort. Als du den Eingang des Utop-Waldes erreichst, erwartet dich schon die Ballera Chicorre, die dir erzählt, dass sich ihr Volk vor den Monstern versteckt. Sie erwartet von dir, dass alle Charaktere der Gruppe anwesend sind. "Ich bin froh, dass du unversehrt bist, Königin Salia. Was den doofen Raviv betrifft..." Die Ballera änderte schnell das Thema und bittet Link, Raviv, sowie auch Zelda um Hilfe. Die Beschwerde über Raviv kann warten. Du sollst nämlich tiefer in den Wald vordringen. Chicorre weiß, wo du hin musst und bietet es dir an dich zu führen. Bist du bereit Chicorre zu folgen? Dann bestätige das "Ja", was dir angezeigt wird. Schon geht es los. Chicorre schwebt und dreht sich dabei einem bestimmten Weg entlang. Während er dir den Weg zeigt, wird deine Gruppe von Monstern angegriffen. Vorwiegend erscheinen Geisterwölfe, Fledermäuse und Unterwelt-Kobolde, aber auch Dekuranhas versperren dir manchmal den Zugang zu einem bestimmten Bereich. Sofern sich dir ein Gegner nähert weiß Chicorre immerhin bescheid und warnt dich, indem er mit seiner hohen, beinahezu quietschigen Stimme aufschreit. Das ist die perfekte Gelegenheit, um Raviv zu übernehmen. Aber vergiss nicht, dass deine Lebensanzeige ebenfalls übernommen wird, insofern du zu einem anderen Charakter wechselst.

Zuversichtlich schlägst du dich mit Raviv durch viele Gegner. Deine Schockklingen lähmen ab und zu deine Feinde und hindern sie daran dich anzugreifen. Da die Fledermäuse jedoch nur einen Schlag brauchen um aus dem Weg geräumt zu werden, ist der Effekt auf diese Gegner nicht weiter erwähnenswert. Im sogenannten "Kampfrausch" kannst du übrigens Raviv's Schläge schneller einsetzen. Diesen erreichst du, wenn du mit Raviv den Zornbalken komplett aufgefüllt hast. Was für eine...Nicht-Kampfmaschine! Link und Zelda helfen dir übrigens ebenfalls, während du mit Raviv die hilflose, kleine Ballera verteidigst. Du betrittst währenddessen mehrere Gebiete im Utop-Wald, als du Chicorre folgst, bis sich vor deiner Gruppe plötzlich ein Kobold-Schattenpriester zeigt. Den kennen wir doch schon aus dem "Mondglanz-Schrein", wenn ich mich jetzt nicht irre. Kaum sieht er dich, schon ruft er Verstärkung herbei. Na das kann ja was werden. Schnell verschwindet dieser nervige Geselle. Sein Schatten wandert durch das kleine Gebiet, in dem du dich befindest. Ich hoffe du hast genügend Feuersteine bei dir. Wenn nicht: auch nicht so schlimm. du hast immerhin Zelda bei dir, außerdem lassen die anderen Kobolde vorwiegend Feuersteine für Link fallen, sofern du sie ausschaltest. Dieses Mal gibt es jedoch keine Fackeln, die du anzünden musst, nein. Du solltest ihn dieses eine Mal direkt mit dem Feuer konfrontieren. Doch gibt es noch ein zusätzliches Problem: der Schattenpriester bewegt sich nicht nur am Boden entlang, sondern auch noch an den Wänden. Wie soll

man da nur rankommen? Zelda's Zauber sind zu langsam, um den Schattenpriester zu erreichen. Dieser bewegt sich an der Wand schnell fort. Vielleicht sind es ja die Data-Handschuhe, die dich dazu bringen können diesen Kerl aus seiner Form zu holen. Tatsache, es funktioniert. Sieh nur, wie sich dieser Anführer der Kobolde ärgert. Wenn du ihn triffst und aus der Schattenform holst, ist es der Zeitpunkt um zuzuschlagen. Aber solltest du aufpassen, denn dieser Schattenpriester hat mehr Tricks auf Lager als sein ehemaliger Kollege. Er greift dich währenddessen nicht nur mit den Schattenklauen an, die du bereits aus dem Monglanz-Schrein kennst, sondern er verschießt auch noch Schattenkugeln auf dich. Link's Schild kann jedoch diesen Angriff blocken, wie es auch bei Zelda's "Nayru's Schild" und Raviv's "Klingenblockade", in der er seine beiden Schockklingen gekreuzt vor sich hält, der Fall ist. Der Kampf ist äußerst langwierig, da es nicht einfach ist den Schattenpriester hervorzulocken, um diesen schaden zu können. Die Gründe habe ich dir ja bereits aufgesagt: seine schnellen Bewegungen, die angreifenden Kobolde und die Zauber des Schattenpriesters selbst. Um erfolgreich zu sein, ist es nötig alle drei Charaktere gekonnt einzusetzen. Leider hast du keinen Trank mehr bei dir, aber: keine Sorge. Die Kobolde lassen manchmal Herzen fallen, außerdem ist dein Gegner ja nicht Zerestro....Zum Glück.

Schon bald sollte sich nach deinem Sieg über den Kobold-Schattenpriester, der sich in seinem geschwächten Zustand hinfort zauberte, ein neues Gebiet hinter dem Utop-Wald offenbaren. "Das ist der "Zauberwald"." Versucht Chicorre dir zu erklären. "Er ist erst entstanden, als Salia uns verließ. Hier gehen merkwürdige Dinge vor sich. Eigentlich war dieses Gebiet ebenfalls ein Teil unseres Waldes, aber jetzt...." Kurz darauf zeigt sich dir Salia. "Ich verstehe. An diesem Ort befindet sich wohlmöglich einer der drei erwähnten Tempel. Er ist uralt und geriet in Vergessenheit. Doch dafür gibt es einen guten Grund. Diese Veränderung des Waldes scheint das Innere des Tempels verursacht zu haben. In diesem befinden sich hohe Mengen an Data. Doch dieses Data ist...anders. Es ist anders als das, was ihr bisher gesehen habt. Es ist böse und verschlingt das, was uns umgibt. Mit meiner Macht versiegelte ich den Tempel und vergaß mit der Zeit diesen schrecklichen Ort." Das hört sich nicht gut an. Musst du da reingehen? Ich hoffe nicht. "Wenn du nur in diesem Wald geblieben wärest und auf diesen aufgepasst hättest, wäre das nicht passiert!" Warf Raviv seiner ehemaligen Königin vor. Na das kann ja noch heiter werden.

Kapitel 37: Zauberwald

Die Kämpfe, im Utop-Wald, haben dir, durch die Datacode-Fähigkeit "Ausbeuter", eine Menge Zutaten beschafft. Wenn du möchtest, kannst du nach Terrawat zurückkehren und dir Tränke in "Gaium's Labor" zusammenbrauen. Zumindest für einen roten Trank würden die Zutaten reichen. Chicorre würde auch am Eingang des Utop-Waldes auf dich warten. Wenn du mit ihm redest bringt er dich sicherlich zurück an diese Stelle. Aber: wer braucht schon Tränke?

Allmählich siehst du die Veränderung des Utop-Waldes. Das Data scheint dort instabil zu sein, an manchen Stellen scheinen die Bäume auseinander zu fallen, aber dennoch bleiben sie in ihrer Position. Was für ein merkwürdiger Ort. Als würde jemand oder irgendetwas den Wald in tausende Stücke sprengen und diesen zugleich zerreißen. Nur sieht es dabei so aus, als würde die Zeit in diesem Gebiet still stehen. Ist das etwa der sogenannte "Zauberwald"? Mich wundert es nicht, warum er so heißt. Das sieht alles sehr magisch aus..., aber auch verstörend. Die Kobolde wollten zuvor die Gruppe aufhalten, doch haben sie es nicht geschafft. Wer weiß was sie im Zauberwald vorhaben. Salia scheint es jedenfalls nicht gut zu gehen, als du dich im Zauberwald befindest. Ihre Form verändert sich leicht. Es sieht so aus, als würde sie jederzeit verschwinden. "Mir...geht es gut....Macht euch keine Sorgen um mich." "Wenn wir zum Pilger zurückkehren, werde ich ihm zeigen, was ich von seiner Prüfung halte. Wir verschwenden nur unnötig Zeit." Sprach Raviv verärgert aus, als er den Zustand des Waldes, sowie den von Salia betrachtete. Zelda sagte dazu nichts, aber ihr Gesichtsausdruck lässt vermuten, dass sie darüber nachdenkt. Darüber, warum der Pilger von ihnen einen Beweis für ihren Erfolg in den Tempeln haben will, während Zerestro in der Unterwelt einen neuen Plan schmiedet, Teslan zu Fall zu bringen. Außerdem hoffen unsere Helden, dass es Anowis gut geht. Das hoffe ich natürlich auch. Sie ist die erste, freundliche Wildklaue, die ich jemals zu Gesicht bekam.

Als du dich durch den Zauberwald bewegst, entdeckst du noch mehr "Leuchtgewächse". Was für ein Glückstag! Mehr Rubine für die Geldbörse. Damit hast du bereits 10 Stück gesammelt! Aber nachdem du im Zauberwald mehrere, merkwürdig aussehende Dekuranhas erschlagen hast, die nun übrigens auch magische Geschosse verschießen, steht deine Gruppe vor einer hohen Wand. Hm, Raviv könnte zwar springen, aber diese Wand ist zu hoch für ihn. Sein "Supersprung" kann er erst einsetzen, wenn er Zorn besitzt, aber diesen kann er nur aufladen, wenn er kämpft. Link wundert sich, warum an der Wand diese Ranken wachsen. Du könntest natürlich auch einfach da hochklettern, allerdings gibt es da ein kleines Problem. "Sieht so aus, als müssten wir hier auf dich warten." Meinte Zelda zu Link. Da hilft leider nichts. Link muss allein die Wand bezwingen. Nach dieser scheint es auch weiter zu gehen. Da ist ein Abgrund und weitere Wände, an denen Link entlang klettern muss. Zwischendurch triffst du auf die "Zauberdekuranhas", die dir schon zuvor begegnet sind. Mit deinem "Data-Bogen", den dir die "Data-Handschuhe" verleihen, kannst du sie aus der Distanz beschießen, damit sie dich in Ruhe lassen. Sofern du nämlich an der Wand entlang kletterst und diese dich beschießen, fällst du in den Abgrund. Man kann den Boden schon gar nicht mehr sehen. Das ist bestimmt dieses böse Data gewesen, was dir das eingebrockt hat. Und als wäre der Abgrund und die Dekuranhas nicht genug, so

erscheinen auch noch leuchtende Fledermäuse. "Magieflatterer" leuchten nicht nur spektakulär, sie füllen auch noch deinen Energiebalken zum Teil auf. Haben diese Fledermäuse etwa eine kleine Menge Data aufgenommen? Das kommt dir nur gelegen. Sie können dir helfen, dass du unterwegs nicht energieleer gehst. Dafür nerven diese Gegner aber auch sehr, denn sie kommen immer wieder und versuchen dich von der Wand zu stoßen. Du schlägst dich jedoch tapfer und erreichst die andere Seite, auf der sich der Tempel befindet, indem du dich in Geduld übst und auf die Fledermäuse wartest, bevor du versuchst von den einzelnen Abhängen aus zu klettern. Allerdings bist du noch nicht angekommen, denn unterwegs triffst du auf einen "Gefräßigen", wie schon damals beim Mondglanz-Schrein. Wie viele es wohl von ihnen gibt? Deine Feuersteine können den Gefräßigen beschäftigen und überaus schnell vernichten. Meine leichte Panik ist unbegründet, der Gefräßige ist nun auch für Link leicht zu besiegen, aber nur wenn er auch die "Feuersteine" im Inventar hat. Mit dem Data-Schwert dauert es so seine Zeit, bis ein Gefräßiger vernichtet ist. Vor dir offenbart sich nun, in ganzer Pracht, einer der drei Tempel. Er sieht genauso mitgenommen aus wie seine Umgebung. Das Tor ist weit offen. Link vernimmt ein bedrückendes Gefühl, als er sich dem Tempel nähert und diesen schließlich betritt. Willkommen im "Tempel der Magie"!

Kapitel 38: Tempel der Magie

Das Innere des Tempels erscheint dir merkwürdig. Fast in jeder Ecke gibt es "Böses Data", wie Salia es dir zugleich versucht zu erklären. "Falls du dich den lilanen Ablagerungen des Data näherst, erleidest du Schaden und kannst deine Waffe, sowie auch deine Items, nicht benutzen." Bitte, was?!? Wie frech! Doch kein Grund sich gleich hängen zu lassen, denn diese Form des Data kommt nicht von irgendwoher, sondern es befindet sich um sogenannte "Böse Samen". Was haben die Entwickler nur mit diesem Wort? Du kannst die Samen jedenfalls mit deinen Pfeilen, die dein Data-Bogen verschießt, zerstören. Wenn du das tust, so verschwindet der...böse Bereich. Die Frage in diesem Tempel stellt sich nur oftmals: wie kommt man an den Samen heran, um diesen zu zerstören? Auch all deine anderen Gegenstände kommen zum Einsatz, doch vorwiegend findet der Data-Bogen die Verwendung. Aber als würden diese Samen nicht reichen, so befinden sich, an manchen Stellen, auch noch verseuchte Gewässer, die überquert werden müssen. Zum Glück schwimmen manchmal merkwürdige, große Blätter auf der Wasseroberfläche. Natürlich alles rein zufällig. Diese, oftmals, kleinen Flüsse gehören zu bestimmten Abschnitten des Tempels. Unterwegs gibt es, auf der Transportgelegenheit, auch noch die Möglichkeit viele böse Samen abzuschießen, die dir den Weg zum Ziel erschweren sollen. Zwischendurch triffst du außerdem wieder auf Kobolde und auch auf Dekuranhas unterschiedlichster Gattungen. Nun ja: es sind nur die Gattungen, die dir begegnet sind. Vorwiegend springen jedoch dir die Magieanwender ins Auge. Wer hätte das gedacht? Darunter zählen die "Magieflatterer" und "Zauberdekuranhas". Nur sind dir die "Kobold-Zauberer" noch nie begegnet. Dieser Gegner hört sich zwar magisch an, ist aber überaus tödlich. So ein Zauber kann dir mit Leichtigkeit 2 Herzen abziehen. Das ist recht viel für einen gewöhnlichen Gegner, vor allem da du nur 8 Herzen besitzt. Allerdings sind diese Gegner mit einem einzigen Schlag, oder Schuss, tot. Ihre Körper formen sich jedoch in "Böses Data" um, sobald sie erledigt sind. Das ist bei einer größeren Kobold-Gruppe unpraktisch, da du für wenige Sekunden wehrlos gegenüber der Gruppe bist. Was für verzwickte Lagen sich in diesem Tempel bilden können, wow. Doch dann erscheinen dir Bereiche, die für dich unpassierbar sind. Eine dicke Nebelwand aus bösem Data, was sichtbar aus dem Boden strömt, versperrt dir den Weg. Ich würde dir ja gerne helfen, aber..., na ja, du weißt warum. Es gibt immerhin noch ein paar andere Wege, die du besichtigen kannst. Die Türen, in diesem Tempel, sind oftmals durch Ranken verwuchert, die du zuerst zerschlagen musst, um in den nächsten Raum gelangen zu können. "Kleine Schlüssel" befinden sich ebenfalls in diesem Tempel. Sie öffnen für dich die rostigen Schlösser der morschen Holztüren, deren Erscheinungen ziemlich instabil wirken.

Schon bald triffst du auf den Anführer der Kobolde. Sie sind vorwiegend für den Überfall auf den Utop-Wald verantwortlich! Der Raum, in dem der Thron des Kobold-Königs steht, wird Opfer seines wütenden Angriffs mit der gigantischen Axt. Diese scheint für seinen kleinen Körper etwas zu groß zu sein. Aber das stört ihm nicht weiter, da er sie wie ein Wilder durch die Gegend schwingt und sich sogar mit dieser durch den Raum dreht. Alles, was in seinem Weg steht, wird niedergeschlagen, auch seine eigenen Leute, die stets zu zweit dazukommen. Während er seine eigenen Gefolgsleute verhaut, lachen diese auch noch belustigt auf. Ich habe nie gehört, dass

es Spaß macht von einer gigantischen Axt erschlagen zu werden. Trotz dieser neuen Offenbarung, ziehe ich nicht vor es auszuprobieren. Du musst ziemlich vorsichtig sein, um den "Kobold-König" schaden zu können. Seine Reichweite macht Link einige Sorgen, aber unser Held hat ja selbst noch einige Tricks auf Lager. Zum Einen seinen unumstreitbaren Rückwärtssalto, dann seine Rolle, mit der er sich unter die Axt rollen kann, und dazu auch noch seine seitlichen Manöver, mit denen er hinter den Feind gelangt. In diesem Kampf hast du es nicht nötig einen speziellen Gegenstand zu verwenden. Dafür musst du auf die Waffe des Königs aufpassen und zeigen, dass du Link wunderbar steuern kannst. Das Ausweichen, in diesem Kampf, ist überaus wichtig. Zwar erwischt der Kobold-König einige Male Link, wodurch er, pro Schlag, 1 1/2 Herzen verliert, aber Link zeigt ihm wie unaufhaltbar er ist. Die kleinere Waffe siegt. Und was lernen wir daraus? Die Größe der Waffe ist nicht alles! Trotzdem war sie sehr beeindruckend, muss ich gestehen. Die übrigen Koboide, die den Kampf beiwohnten und von Link nicht erschlagen wurden, ergreifen die Flucht. Als der König seinen Thron zerstörte, hast du bereits einen Sockel entdeckt. Unsicher näherst du dich ihm. Wozu er wohl gut ist? Link hält seine, mit den Data-Handschuhen besetzten, Hände über diesen Sockel, bis sie sich auf einmal überladen. Für einen kurzen Augenblick erhält Link einen elektrischen Schlag, aber dieser ist eher harmlos. Ist das etwa eine Aufladestation? Wir werden es wahrscheinlich nie erfahren. Sicher ist nur, dass deinen Data-Handschuhen ein Extra hinzugefügt wurde: das aus Data bestehende "Enterseil". Mit diesem kannst du nun das böse Data überwinden und dich den nächsten Herausforderungen stellen.

Kapitel 39: Kaalahambra

Mit dem neuen "Enterseil", was du auswählen kannst, wenn du in deinem Inventar über die "Data-Handschuhe" fährst, ist es dir möglich den bösen Data-Bereich zu passieren, indem du einen Punkt an der Decke des Raumes fixierst und dich somit rüberschwingst. Während du das tust, erkennst du das blaue Data-Seil was aus einer deiner Hände schießt. Als Linkshänder fängt Link daher mit seiner linken Hand an, um das Enterseil zu benutzen. Du kannst, während du dich hin und her schwingst, auch andere Punkte fixieren und dich somit von einem Enterpunkt zum anderen schwingen. Hui, das sieht spaßig aus. Darf ich auch mal? Nein? Na gut....Vielleicht ein anderes Mal....Während ich also mühsam versuche meine Roboter-Tränen zu unterdrücken, die sichtlich nicht durch Gefühle entstanden sind, setzt Link seinen gefährlichen Weg durch den Tempel der Magie fort, der mir eigentlich nicht gerade magisch erscheint, sondern viel mehr giftig. Habe ich schon erwähnt, dass du ebenfalls Energie verlierst, wenn du das "Enterseil" einsetzt? All zu lange solltest du das Seil daher nicht einsetzen, da du abstürzen könntest. Und da kommen wir auch schon zu den nächsten Herausforderungen im Tempel. Es gibt so manch lange Korridore, die mit bösem Data gefüllt sind. Das zerrt zwar an deiner Energie, aber unterwegs kannst du immer wieder, in sicheren Bereichen, kurz verschlafen und ein paar Magieflatterer erledigen, um deine Leiste aufzufüllen. Du könntest die Kämpfe mit den wiederkehrenden Gegnern auch umgehen, wenn du dich ohne Pause weiter von Enterpunkt zu Enterpunkt schwingen würdest, aber das kann dir nur mit dem grünem Elixier möglich sein. Wärest du doch nur zurückgegangen, dann hättest du dir noch ein paar Tränke zusammenbrauen können....Wie, ich bin Schuld? Ist ja auch egal, du und Link, ihr packt das schon.

Unterwegs begegnest du immer wieder mehreren Kobolden, die sich um die neueren Zauber-, sowie den altebekannten Leuchtdekuranhas kümmern. Wieso denn das? Sind das etwa ihre Zierpflanzen? So eine möchte ich nicht im Garten stehen haben, die frisst mir nur meinen Besuch auf oder bespuckt diesen mit magischen Geschossen, bis dieser wie teslanischer Käse aussieht. Die sogenannten "Kobold-Gärtner", die böse Data-Wolken in ihrem Umfeld versprühen, setzen leuchtende Samen in den Boden. Sie sind gefährlich und sollten unbedingt aufgehalten werden, meinst du nicht auch? Sonst wimmelt es in deinem Umfeld nur so von Zauber- und Leuchtdekuranhas. Und als würde das nicht ausreichen, um Link in die Knie zu zwingen, so verstreuen diese auch noch kleine Varianten der bösen Samen auf den Boden. Was für ein gemeiner Gegner. Dazu ist der Gärtner auch noch überaus robust und hält einigen Schlägen stand, sofern du überhaupt noch deine Waffe ziehen kannst, versteht sich. Dabei triffst du schon bald auf einen Sockel, worin du das Data-Schwert stecken kannst, um den "Mastercode" zu erhalten, dein Ticket zu der eigentlichen Prüfung im Tempel: den Boss. Aber war denn nicht der "Kobold-König" der Boss des Tempels? Mir kam es so vor, immerhin befinden sich überall Kobolde. Allerdings hat Salia auch recht, denn die Ursache des Zauberwaldes muss sich immer noch im Tempel befinden. Der König der Kobolde kann es also nicht sein. Du willst der Sache auf dem Grund gehen, überwindest das böse Data, was dir in den Weg gelegt wird und öffnest mit dem Data-Schwert die Tür, die mit einem Bestätigungston geöffnet wird.

Der große Raum, in dem du dich begibst, sieht aus wie ein Garten. Die große Tür schließt sich. Vor dir erkennst du eine Ansammlung an Kobolden, die kniend eine Pflanze anbeten. Das ist in der Tat unheimlich, aber irgendwie auch erstaunlich. Haben die Kobolde eine Bindung zu den Pflanzen aufgebaut? Wahrscheinlich schon, doch zählt eher nur die Gattung "Monsterpflanze" dazu, wie auch diese, die sie anbeteten. Der äußere Bereich des Raumes wird plötzlich mit bösen Data gefüllt, die Kobolde drehen sich zu Link um und greifen ihn an. Jetzt ist es an der Zeit zuzuschlagen! Mit Link's Wirbelattacke schlägst du die meisten von ihnen nieder, denn diese "Kobold-Gläubiger" sind leicht zu beseitigen. Kurz darauf erscheint jedoch der eigentlich Boss, ohje. Was zuerst wie eine einzelne, große Blume aussah, offenbarte sich als "Übler Ursprung: Kaalahambra". Ihr Maul befindet sich unter der Blüte, die offensichtlich ihre Haarpracht darstellen soll. An der Decke siehst du mehrere Enterpunkte. Aber noch gibt es keinen Grund das Enterseil zu benutzen. Leider habe ich falsch gedacht, denn in diesem Augenblick atmet das Monster tief ein, woraufhin dieses einen großen Bereich mit dem bösen Data einhüllt. Link hat es allerdings zu spät gemerkt und steht daher direkt in diesem Data und versucht rauszulaufen. Jede Sekunde, die du in diesem Nebel stehst, zieht dir ein viertel Herz ab. Den Rest kennst du ja bereits: keine Waffen und Items! Renn also so schnell wie du kannst da raus! Nachdem Kaalahambra ihren schädlichen Atem ausgehaucht hatte, bleibt der Bereich eine Weile lang bestehen, außerdem vergräbt sie sich wieder in den Boden, sodass du nur noch die Blüte sehen kannst. Am oberen Bereich des Raumes befinden sich kleine Eingänge, in denen immer wieder ein "Kobold-Gärtner" erscheint und seine Dekuranhas in den Boden pflanzt. Hey, das ist doch unfair! Aber als wäre das noch nicht genug, so gräbt sich auch noch ein mit Zähnen besetzter, riesiger Dekuranha-Kopf aus dem Boden, der eindeutig vom Boss stammt. Das wird ja immer besser. Mit deinem Schwert jagst du dem Gärtner hinterher, da er auf Dauer eine große Gefahr darstellen könnte. Währenddessen versucht dich der Dekuranha-Kopf zu beißen. Als du den Gärtner niedergeschlagen hast, verstreut die Blüte des Pflanzenmonsters "Böse Samen" um sich herum. Jetzt heißt es: in Bewegung bleiben. Du versuchst währenddessen den Teil mit dem Dekuranha-Kopf mit dem Data-Bogen zu treffen, den du auf die Item-Leiste legst, da der Data-Bogen ebenfalls in dem Item-Menü ausgewählt werden muss, um die Funktion der Data-Handschuhe aktiv verwenden zu können. Doch die Pflanze sieht, wohin du zielst, wie auch immer sie das schafft. Ah, sie spürt das Data des Data-Bogens, sofern du ihn benutzen möchtest. Das ist allerdings ein Problem. Schnell, Link, lass dir etwas einfallen, bevor du noch gefressen wirst! Nur aus Neugierde benutzt Link schließlich das Enterseil...und es funktioniert. Leider ist der Dekuranha-Kopf der Pflanze stärker und schleudert dich durch den Raum. Was hast du daraus gelernt? Eisenstiefel, genau. Zuerst wiegst du dich in Sicherheit, nachdem du 1 Herz durch das Schleudertrauma und 3/4 durch das schädliche Data an Schaden erleiden musstest. Mit den Stiefeln an deinen Füßen ziehst du den störenden Kopf heran und schlägst darauf ein. Das sollte ausreichen. Dann zeigt auch sich schon das Maul, samt der empfindlichen Stelle des Bosses. Link stellt fest: die Knolle ist der Schwachpunkt der Pflanze. Mit mehreren Schlägen treibt er die Monsterpflanze wieder in den Boden. Nur kommt ein weiteres Problem auf Link zu: ein weiterer Dekuranha-Kopf. Das macht es schwerer die Zeit zu finden, um sich einen Teil des Körpers von Kaalahambra zu schnappen und diesen zu verletzen. Der Kobold-Gärtner macht diese Angelegenheit ebenfalls nicht einfacher. Das ist schon ein sehr kniffliger Kampf. Du musst Geduld zeigen und das Timing muss sitzen, um Kaalahambra direkt schaden zu können. Zwischendurch wäre ein "Rotes Elixier" die Rettung, denn Link

besitzt nur noch wenige Herzen, aber keinen einzigen Heiltrank. Zwar mag in dem Garten Gras wachsen, was Herzen versteckt hält, dafür wächst es jedoch nicht wieder nach. Du kommst bis zu dem Punkt, bei dem an dem Körper von Kaalahambra ganze 3 Dekuranhaköpfe wachsen. Da gibt es nur wenig Zeit um zu handeln. Schnell versuchst du den einen Kopf heranzuziehen, nachdem du Den Kobold-Gärtner erledigt hast, aber einer der Köpfe beißt zu, wobei du 2 Herzen verlierst, während Kaalahambra die bösen Samen verteilt und einer der Samen in der Nähe von Link zu Boden landet. Ein halbes Herz, ein viertel Herz..., ich gebe es ja nicht gerne zu, aber...du bist gestorben.

Game Over

Kapitel 40: Continue

Nun ist es vorbei, für immer....Wie, das glaubst du nicht? Tatsache. Als sich Link's Körper in Data-Partikel umformte und langsam verschwand, offenbarte sich vor dir das legendäre: "Continue?" Ja, ja, drück das JA! Es ist mein Fehler, ich gestehe es ein. Vorbereitung ist in diesem Zelda überaus wichtig, wie mir scheint. Ich habe es begriffen: laufe nie ohne einen Trank durch Teslan! Man bekommt die Zutaten von den Monstern nicht umsonst. Sie dienen also nicht nur als Trophäen. Aber dazu gleich mehr, denn: Link startet in "Gaium's Labor", die Machtbasis deiner Zauberfähigkeiten, um Tränke herzustellen. Ja, du könntest noch mehr tun, oder? Ich meine: Link ist ein Zauberer. Doch das sollte dir alles nicht zu Kopf steigen, denn du vergisst bereits, dass Zauberei nur dazu dient um nützliche Endprodukte aus Data herzustellen, die nicht, ich wiederhole, NICHT der Welt schaden. Zelda sieht das Ganze jedoch anders, aber sie ist ein besonderer Fall. Alles was sie tut endet immer in einer Katastrophe. Jedenfalls gibt sich niemand auf ganz Teslan mit der gefürchteten, als auch in Terrawat verbotenen "Hexerei" ab. Zauberei positiv, Hexerei negativ, verstanden? Moment mal...! Macht das Zelda dann nicht...zu einer Hexe?!? Das könnte der Grund sein, warum mir immer wieder ein eiskalter Schauer über dem Rücken gejagt wird, wenn ich über sie rede. Natürlich nur im sprichwörtlichen Sinne, ich habe nämlich keine körperlichen Gefühle. Ich bin nur ein Erzähl-Bot.

Sicherlich kannst du es kaum erwarten dieser lästigen Pflanze alles heimzuzahlen. Ja, okay, ich habe auch eine Bestrafung verdient, aber diese sollte erst einmal warten. Die Geschichte muss schließlich noch von jemanden erzählt werden. Meine Lernprotokolle erlauben mir außerdem keine weiteren Fehler dieser Art, keine Sorge. Während ich jedoch weiterhin erzähle, arbeitet Link gerade an seinen Tränken. Bis auf das rote, grüne und blaue Elixier, kann er außerdem noch andere, nützliche Tränke herstellen. Zum einen das "Gelbe Elixier", zum Verbessern der Waffenschärfe. Deine Klinge wird diesen Trank lieben. Natürlich musst du diesen über sie kippen, Dummerchen. Nach mehreren Schlägen ist die Wirkung zwar aufgebraucht, aber dafür verursacht dein Schwert den doppelten Schaden, den es ursprünglich verursacht. Lass dieses Elixier ja nicht deinen Gegnern in die Hände fallen...und auf keinen Fall Zerestro! Du weißt genau warum. Was haben wir denn noch im Herstellungsangebot? Das "Violette Elixier" ist eines der teuersten von allen, aber auch eines der mächtigsten. Für eine bestimmte Zeit lang kannst du deine Energie so oft einsetzen, wie du willst. Nichts von alldem wird verbraucht. Was kann man damit also machen? Viele Wirbelattacken, unendlich viele Pfeile auf die Gegner niederprasseln lassen, das Enterseil unzählige Male nutzen, ohne herunter zu fallen, und, nicht zuletzt: Zelda's magische Angriffe in Anspruch nehmen. Herrlich und bekömmlich in "Data World". Link muss es zwar trinken, aber diesen Effekt können alle Charaktere ausnutzen, die du kontrollieren kannst, durch den "Pakt des Data". Dieser überträgt, zur Erinnerung, auch den Schaden, den du durch einen Charakter erhalten hast. Warum sollte der Pakt nicht auch gut für andere Charaktere sein, die diesem angehören? Es gibt wohl kein besseres Elixier, abgesehen vom "Elixier der Unsterblichkeit". Wie: "Es hat keine Farbe im Namen?!?" So ist es. Dieser Trank wurde schließlich nicht von irgendeinem, dahergelaufenem Teslaner produziert, sondern von der "Großen Fee"! Nur...weiß niemand wo sich diese befindet. Dieses Elixier ist also für dich tabu! Allerdings wusste

Gaium von dessen Existenz, was er wiederum Link verriet. Die Tränke, die dir angezeigt werden, sind alles Resultate von Link's jahrelanger Erfahrung, deren Zusammensetzung er an Gaium's Seite...erfahren hatte.

Kurz, bevor du deine Tränke anfertigen konntest, reichte dein Geld aus, um dir eine neue, "Leere Flasche" zu besorgen, die du durch das Handelsterminal der Handelsgilde, für nur schlappe 500 Rubine, beschaffen konntest. Momentan ist es dir möglich ganze 999 Rubine mit dir zu führen. Ich habe mich schon immer gefragt, wie diese Zahl haargenau in einen Beutel passt, aber diese Frage wird weiterhin eine Frage bleiben. Xuu war jedenfalls hocheifrig dich zu sehen, aber das ist sie immer, denn es geht schließlich ums Geschäft. Ihr Geschäft mit dir ist ihre Programmierung und ihre Lebensaufgabe. Nachdem du diese eine Flasche gekauft hattest, fiel eine neue in das Sortiment. Und das für den vierfachen Preis?!? Nun, ja: die Handelsgilde eben. Die Anfrage an leeren Flaschen scheint zu steigen und somit auch der Preis. Immerhin hast du nun eine dritte Flasche, die du mit etwas nützlichem füllen kannst, was du auch sofort beabsichtigst. Für deine Reise stellst du dir ein grünes und zwei rote Elixiere her. Für das blaue Elixier hast du im Moment leider keine passenden Zutaten. Dass Gaium es dir angefertigt hatte zeugte von großer Zuneigung und Anerkennung! Ich hoffe du hast jeden einzelnen Schluck davon genossen. So ein "Blaues Elixier" ist nur schwer herzustellen, genauso wie das "Violette Elixier". Und über das der Unsterblichkeit liegen nicht einmal Informationen in Link's Wissensspeicher vor! Ob du die "Große Fee" jemals antreffen wirst?

Ja, dieses Kapitel dient vorwiegend zur Vorbereitung auf Kaalahambra. Denkst du, du bist dieser Monsterpflanze nun gewachsen?

Kapitel 41: Zweiter Versuch

Durch den "Paktgesang" ist es dir möglich zum Utop-Wald zurückzukehren, wenn auch nicht genau dahin, wo du hin möchtest. Chicorre tut dir jedoch den Gefallen und führt dich zum verwunschenem Zauberwald, der das Ausmaß von Kaalahambra's bösem Data zu sein schien, was den Utop-Wald schadete. Es ist Zeit, dass dieses Ungetüm zur Rechenschaft gezogen wird! Link strotzt nur so vor Eifer. Dieser Boss muss besiegt werden, damit nicht noch mehr Data zum Opfer fällt. Dabei hat der Utop-Wald schon viel überstehen müssen. Dass dieser Wald überhaupt noch existiert ist ein Wunder.

Ich möchte nicht um den heißen Data-Brei herumreden. Link stürzt in den Tempel der Magie und stellt sich wiederholt Kaalahambra. Um die große Blüte herum, befanden sich neue Anbeter der Kobolde, die zum Angriff übergehen. Woher kommen nur all diese Gläubigen? Schnell entledigt sich Link der "Kobold-Gläubiger", die schnell zu Fall gebracht werden konnten. Danach offenbarte sich das Maul der Pflanze. Du reagierst schnell, da du nun weißt, dass die Knolle die Schwachstelle des üblen Ursprungs ist. Sie holt tief Luft, filtert das Data aus dieser heraus und speit daraufhin ihren giftigen Atem aus, der eine weitreichende Fläche besitzt. Schleunigst aktiviert Link das Enterseil und entkommt dem Atem. So weit, so gut. Nur der Kobold-Gärtner ist ein Problem, was beseitigt werden sollte, während Link auf den Dekuranha-Kopf aufpassen muss. Der Gärtner wurde erschlagen, die bösen Samen werden verteilt, Link bleibt in Bewegung und hangelt sich von einem Enterpunkt zum anderen, um weder von dem Kopf, noch von dem Bereich getroffen zu werden. Der Dekuranha-Kopf kann auch Link öfters in das böse Data stoßen, wenn es ihn ungünstig erwischt. Aber noch gibt es keinen Grund zur Sorge, denn Link schlägt sich tapfer. Er holt selbst den zweiten Kopf, der aus Kaalahambra tritt, heran, um diesen zu zerlegen und die Knolle hervorzulocken. Wenn ich gewusst hätte, dass es so gut laufen würde, dann hättest du auch auf die Elixiere verzichten können, oder? Na gut, es läuft nur besser, da du die Mechanik des Bosses nun kennst. Trotzdem erleidest du ab und an Schaden, doch nicht so viel, dass du einen roten Trank nötig hättest. Sofern dir die Energie ausgeht, erscheinen übrigens mehrere Gläubiger, die grüne Flaschen fallen lassen. Diese füllen deinen Energie-Vorrat wieder auf. Wie praktisch. Die Herzen, die im Gras des Gartens versteckt sind, reichen dir vollkommen aus, um Link am Leben zu halten. Die Phase, in der ganze drei große Dekuranha-Köpfe erscheinen, ist eine hektische Angelegenheit, aber sie stellt, für den fitten Link, keine Herausforderung mehr dar. Mit seinem neuen "Enterseil" und den "Eisenstiefeln", zieht er den letzten Kopf nach unten und schlägt auf diesen mit dem "Data-Schwert" ein. Die Knolle gibt sich zu erkennen. Das ist deine Chance! Mit den letzten Schlägen haut Link die Monsterpflanze aus ihren Wurzeln. Für einen kurzen Moment brüllt sie auf, bis ihr eigener Atem ihr den Rest gibt. Das "Böse Data" umgibt ihren Körper und lässt ihre Blüte verwelken. Anders, als bei den anderen Gegnern, löst ihre Gestalt sich nicht in Data auf. Der violette Giftnebel lässt das Ungetüm regelrecht zerfallen, bis nur noch der Herzcontainer übrig bleibt, der dir ein extra Herz und somit das neunte verschafft. Endlich ist dieser Albtraum vorüber. "Das hast du gut gemacht. Mit der Zeit wird sich der Data-Wald wieder erholen. Jetzt solltest du den Beweis mitnehmen, den der Pilger für sein Wissen verlangt." Sprach Salia zu Link, der den kleinen Samen verwahrte, den Kaalahambra hinterließ, als sie zerfiel. Du hast den "Kaalahambra-

Samen" erhalten! Zeige diesen dem Pilger vor, um ihn von deinem Erfolg im Tempel der Magie zu berichten.

Vor Link's Füße erscheint plötzlich ein Data-Lichtkegel aus sämtlichen Farben des Regenbogens, die sich stetig verändern. Was ist das? Salia erklärt dir, dass es der Ausgang zu sein scheint. Oh, Wunder. Ich hoffe wir müssen nie wieder in diesen Tempel zurück. Jedenfalls warten schon Zelda und Raviv auf deine Rückkehr. "Schau mal, wer wieder da ist." "Das überrascht mich, dass jemand wie du diesen Tempel betreten konnte und wieder unversehrt herauskommt. Der Wächter des Tempels muss ja ziemlich schwach gewesen sein." "Raviv will damit sagen, dass du dich gut geschlagen hast. Nicht wahr?!?" Mit bedrohlichem Blick starrte Zelda ihren Verbündeten an. "...Tse, von mir aus....Das hätte ich besser gekonnt." "Du konntest nicht einmal die Wand bezwingen!" Raviv ballte flüchtig seine rechte Faust. "Sind wir jetzt fertig? Wir haben keine Zeit mehr zu verlieren! Lasst es schnell hinter uns bringen. Die nächste Prüfung wartet, Zerestro wird es jedoch nicht."

Kapitel 42: Der sinnvolle Nutzen der Rubine

Die Helden setzen ihren steinigen Weg fort. Auf diesem befinden sich jedoch nicht nur Steine, sondern auch Teile für den kleinen Roboter: Piep. Mit der "Piep-Schaufel" gräbst du bereits unterwegs immer wieder nach Teilen, die ihm gehören. Das nervige Piepsen lässt dich ansonsten auch nicht in Ruhe, bis du eines dieser Bauteile ausgegraben hast. Piep's Dankbarkeit sollte dir schon bald gewiss sein, denn du besitzt bereits eine beachtliche Summe an Teilen, wie es aussieht. Aber die Frage, die sich mir immer wieder stellt, ist: Wer macht denn sowas? Sicherlich war dies das Werk von Zerestro und seinen Anhänger-Robotern..., oder eine hungrige Wildklaue, die im Nachhinein nur diesen armen, kleinen Roboter finden konnte. Wie auch immer, er wird schon wieder. Du hast vorerst andere Sorgen, als einen kleinen Roboter zu reparieren.

Mit Link, Zelda und Raviv machst du dich zu deinem nächsten Ziel: dem Magnetberg. Hier hoffst du einen weiteren Tempel zu finden. Mit den Fähigkeiten von Zelda und Raviv bieten sich neue Möglichkeiten an geheime Orte zu entdecken. So kannst du neue Herzteile finden. 4 Stück ergeben immer ein Ganzes. Neben den Herzteilen gibt es noch mehr zu erhaschen. Schätze erwarten dich ebenfalls. Es ist wichtig, dass dir dein Feuerstein-Vorrat nicht ausgeht. Die teuren Deku-Nüsse können dir ebenfalls eine große Hilfe sein, sofern Link ohne Raviv in einem Massenkampf verwickelt wird. Es gibt sicherlich auch Gegner, die eine Schwäche gegenüber den raren Deku-Nüssen besitzen. Außerdem kannst du dir Zutaten von "Wandernden Händlern" abkaufen, falls diese für deine Elixiere fehlen. Sei dir versichert, dass du nirgendwo Elixiere kaufen kannst, nein, so leicht wird dir das nicht gemacht. Der Sinn für Rubine ist stets gegeben. Das alles kostet dich jede Menge davon. In diesem Abenteuer sind Elixiere das A und O. Sie stärken dich, füllen deine Energieleiste auf und erhalten deine Charaktere am Leben, falls es knifflig wird. Doch sie fangen auch das Thema der Zauberei in Data-World ein, da die Elixiere ein Endprodukt des Data sind. Neben diesen Händlern gibt es auch noch einen "Fliegenden Händler", wie du einst in einem Gespräch mit einem Teslaner aus Terrawat mitbekommen hattest. Dieser soll seltene Waren verkaufen, die er auf einem fliegenden Teppich mit sich führt. Darunter auch seltene Zutaten für mächtigere Elixiere, die schwerer zu beschaffen sind. Moment mal: fliegender Teppich? Das hört sich doch...interessant an. Ein Grund mehr sich auf ein Parsec zu setzen und den Sternenhimmel zu erkunden.

Wie du mitbekommst wurde der Berg ein Opfer einer Rauschuppen-Invasion. Die Goronen befinden sich, mit den Mogma, im Krieg gegen diese aggressiven Echsen. Oh, was sehe ich da? Auf deinem Bildschirm gibt sich ein Zähler zu erkennen. Warum steht dort: 0/15 ? Bedeutet das etwa, dass du den Bewohnern helfen sollst? Wenn es sein muss. Immer wieder siehst du auf deinem Weg kämpfende Goronen, die tapfer versuchen ihre Heimat zu verteidigen. Die Mogma sind allerdings auch nicht so wehrlos wie gedacht. Sie schießen irgendwelche elektrischen Strahlen, die aus ihren eigenen, zusammengebastelten Schusswaffen entspringen, auf die Rauschuppen, die vor diesen flüchten und Deckung suchen. Noch so ein Chaos, wie im Utop-Wald. Mit deinen Charakteren bekämpfst du die Rauschuppen, manche ergeben sich sogar und rennen vor der Gruppe davon. Immer mehr Goronen und Mogma bedanken sich bei dir für deine Hilfe. Nach einem kurzen Moment, als du den letzten Bewohner retten

konntest, bahnt sich ein rollender Stein auf dem Weg nach unten. Er rollt direkt in deine Richtung! Doch kein Grund zur Sorge, es ist nur der Goronen-Älteste, der die Rauschuppen von Mogmadan aus vertreiben wollte. "Ich wusste, dass dich dein Weg wieder zu uns führen würde, junger Teslaner. Ich habe nie daran gezweifelt." Sprach der alte Gorone aus, bevor er wieder anfang laut aufzuhusten. "Wir dachten, dass die Rauschuppen vertrieben wurden, doch dem ist nicht so. Sie sind wieder da. Eine Präsenz scheint sie hierher zu führen. Du hast zwar den König der Rauschuppen, Baigot, besiegt, aber dieser Sieg hielt nur für kurze Zeit an. Sie folgen, mit Sicherheit, einem neuen König, der sie befehligt. Ich vermute, dass dieser die Präsenz ist, der die Rauschuppen zum Magnetberg lockt. Er muss sich in dem alten Tempel unterhalb des Berges befinden." Kurz darauf gibt sich Salia zu erkennen. "Ich spüre diese Präsenz auch. Sie ist dunkel...und kalt." "Ihr könnt den Tempel erreichen, wenn ihr um den Magnetberg herum klettert und dann in das Innere gelangt. Seid gewarnt: das Gebiet ist nicht sicher. Wir alle zählen auf eure Unterstützung."

Kapitel 43: Einteilung

Mit deinen Charakteren begibst du dich an die Außenseite des Berges. Es müssen noch einige Wege erklommen und Rätsel entdeckt werden, bevor du dein Ziel erreichen kannst. Mit Zelda schwebst du durch die Luft und eröffnest, mit ihren Zaubern, Wege, die ansonsten für Raviv und Link versperrt bleiben. Hierbei helfen dir die "Donnerblumen", die durch heftige Berührungen explodieren und ganze Wege freisprengen. Die besten Wege eine Donnerblume zum detonieren zu bringen, ist der Data-Pfeil von Link und Zelda's "Din's Flamme"-Zauber. Du kannst sie auch mit deinem Schwert entzünden, aber davon würde ich dir abraten. Dir ist es auch möglich diese zu pflücken und zu werfen. Sie dienen den Charakteren also als Bomben. Allerdings hast du nicht viel Zeit die Donnerblumen zu transportieren und diese abzulegen oder zu werfen, da sie überaus schnell detonieren, wenn sie gepflückt werden. Das mögen sie nämlich überhaupt nicht. Dass du dabei Schaden nimmst, falls sie das tun, dürfte dich nicht wundern. Als du einen bestimmten Wegpunkt betreten hast, taucht Salia vor dir auf. "Es wäre wichtig, dass ihr auf alles vorbereitet seid. Link, du solltest die Elixiere mit deinen Verbündeten teilen." Dabei erklärt sie dir, wie du deine Flaschen nun auch Link's Begleitern überreichen kannst. Das ist ja wunderbar! Jetzt können alle Charaktere den Inhalt der gefüllten Flaschen trinken, die Link, durch die ganzen Zutaten, herzaubert. Beachte, dass der Effekt erhalten bleibt, sobald du durch den "Pakt des Data" zu einem anderen Charakter wechselst. Eine Flasche kannst du allerdings nur dann dem bevorzugten Charakter überreichen, wenn dieser in der Nähe desjenigen steht, der ihm die Flasche überreichen soll. Die Flascheneinteilung sollte also dann erfolgen, wenn alle Charaktere an einer Stelle versammelt sind. Dir stehen momentan 3 Flaschen zur Verfügung. Wie, du bist noch nicht bereit die Flaschen aufzuteilen? Kein Problem, du kannst es dir jederzeit anders überlegen. Durch die Datacode-Fähigkeit "Ausbeuter" können außerdem all deine Charaktere Zutaten einsammeln, die deine besiegten Gegner fallen lassen. Scheue dich also nicht davor deine Elixiere zu gebrauchen. Die gesammelten Zutaten können von Link mit dem Data verarbeitet werden, wenn Zelda und Raviv auf Link treffen und ihm die Zutaten, die sie eingesammelt haben, überreichen. Du kannst dir die eingesammelten Zutaten im "Charaktermenü" ansehen, wodurch du kontrollieren kannst, ob nicht doch noch jemand eine Zutat bei sich trägt, die du bei Link abgeben kannst.

Hinter den Rettern Teslans erschienen die wilden Rauschuppen, die sie versuchen aufzuhalten weiter voranzuschreiten. Vor den Recken gibt es keinen weiteren Weg mehr, nur noch eine hohe Wand, an der aber kein Gestrüpp entlang wächst. Weißt du, was das heißt? Es ist Zeit "Hoher Sprung" von Raviv einzusetzen. "Du musst gehen, Raviv!" Fordert ihn Zelda auf, bevor das Menü sich vor deiner Nase öffnet. "Ziehe eine oder mehrere Flaschen in das Charaktermenü von Raviv, um diese für den Charakter, auf seiner Reise, benutzen zu können." Wie freundlich, dass du auf diesem Abenteuer ab und an vorbereitet wirst. Es wäre wohl besser, wenn du Raviv vorerst die zwei Flaschen mit dem roten Elixier überreichst. Das grüne Elixier ist für Raviv nämlich nicht gedacht, da er keinen "Energiebalken" wie Link und Zelda besitzt. Bevor du jedoch die Gruppe mit Raviv verlassen und den hohen Sprung ausführen kannst, muss der Zornbalken aufgefüllt werden. Die Rauschuppen liefern für Raviv die benötigten Ressourcen. Für die Hälfte des Zorns bündelt Raviv seine Kraft in den Beinen und

springt, mit der Unterstützung des Data, in die Höhe. Oben angelangt, blickt er auf Zelda und Link herab. "Worauf wartest du? Geh!" Rief Zelda ihm zu. Raviv nickt ihr leicht zu und wendet sich daraufhin zum Weg, den er ab jetzt allein bestreiten muss. Natürlich kannst du jederzeit auf Zelda und Link zurückgreifen, wie auch zuvor schon, nur kannst du nicht zu Raviv vorstoßen. Außerdem wirst du von den Rauschuppen belagert, die deine Gruppe aufgespürt haben. Da es allerdings keinen Grund gibt zurückzukehren, setzt Raviv seinen Weg zum Tempel fort. Unterwegs wird er mit mehreren Rauschuppen und Donnerbomben-Feldern konfrontiert. Die Rauschuppen versuchen diese wiederum gegen Raviv zu gebrauchen. Eine "Wilde Rauschuppe" kann großen Schaden anrichten. Sie verfolgen keinen Plan, sondern nur das Ziel ihre Widersacher auszuschalten, egal wie. Sie sind völlig unbewaffnet, aber schnell und skrupellos. Diese Gegner benutzen alles, was sich in ihrer Umgebung befindet, als Waffe. Donnerblumen, Steine, selbst Krüge. Wie von einem Dodongo gebissen wuseln sie umher, um den Spieler zu verwirren und dann zuzuschlagen. Sie sterben zwar mit 2 Schlägen von Raviv's Schockklinge, aber du siehst bereits sichtlich genervt aus. Das kann ich gut nachvollziehen. Ich konnte diese Rauschuppen noch nie leiden, aber diese wilden?!? Das sind kleine Teufel. Die lästigsten Gegner, seit es Fledermäuse gibt.

Kapitel 44: Tempel der Stille

Mit Ach und Krach rennst und springst du, mit Raviv, durch die Donnerblumen-Felder. Eine wahrhaft nervenzerreißende Aufgabe, die dir jedoch Spaß zu machen scheint. Man erlebt nicht ständig die Gefahr in einem Bombenfeld unterzugehen..., was jedoch nicht der Grund sein sollte darüber erfreut zu sein. Schließlich erreichst du durch eine mit Felsen verschlossene Höhle, die du dank der Hilfe der Donnerblumen freisprengen kannst. In Stein wurde der Grundriss eines Tempels gemeißelt. Wahrscheinlich ist es genau der Ort, den du gesucht hast. Der "Tempel der Stille" offenbart sich vor Raviv. In ihm ist es sehr dunkel, was wohl bedeuten soll, dass du dich mit der Hilfe von Raviv's "Durchblick"-Fähigkeit fortbewegen sollst. Allerdings Schritt für Schritt. Es existiert nicht viel fester Boden in diesem Tempel. Tiefe Abgründe lauern überall. Fledermäuse und auch die wilden Rauschuppen, die Bomben auf den ehemaligen, jungen Wächter des Utop-Waldes werfen, sind genauso dort anzutreffen, wie die Dunkelheit an sich. Da du mit Raviv kein Inventar besitzt, bis auf die Flaschen, die du nun mit dir führen kannst, bist du auf seine Fähigkeiten und deine eigene Aufmerksamkeit angewiesen. Nicht jede Prüfung kann mit zahlreichen Items bestanden werden. Das ist eine weitere Lektion, die du in "Data World" lernen solltest. Man sollte sich mit dem durchschlagen, was man hat. Raviv hat jedoch, trotz seines fehlenden Inventars, eine ganze Menge. Er ist ein besserer Kämpfer als Link und kann im Dunkeln sehen. Nicht nur das, er ist auch fähig durch Wände zu schauen, was ebenfalls in diesem Tempel zu gute kommt. Helle Räume, falls es diese gibt, sind oftmals nur Schein. In diesen befinden sich versteckte Mechanismen oder Schlüssel, die es wieder zu finden gilt. Manchmal ist es sogar nötig einem bestimmten Lichtkegel zu folgen, der dir den Weg über den Abgrund ebnet, der sich, durch den Lichtkegel und das sich bildende Data über diesen, plötzlich schließt. Was für ein merkwürdiger Tempel, aber zugleich auch erfrischend anders. Wenn da nur nicht die Dunkelheit wäre, die sich offensichtlich zu erkennen gibt, samt der unheimlichen Musik und den zahlreichen Gegnern, die nicht nur aus Fledermäusen und Rauschuppen bestehen. Hier gibt es auch Untote anzutreffen. Darunter die sagenumwobenen "Stalfos", deren knochiges Ableben nur mit den Donnerblumen beizulegen ist, und die angsteinflößenden, Mumien ähnlichen "Gibdo", die Raviv versuchen mit ihrem Schrei zu lähmen. Sofern sie sich Raviv daraufhin nähern, setzen sie ihre mumifizierte Hände an seinem Kopf und schreien laut auf. Ein Bild des Grauens. Mit dieser, sichtbar, gruseligen Aktion entziehen sie ihm sein Leben. Dass du dich von diesen Gestalten nicht erwischen lassen willst ist keine Frage mehr, sondern eine Feststellung. Ich würde ebenso schnell wie der Blitz wegrennen, oder zumindest aus dem Sichtfeld. Ein Gibdo ist immerhin überaus langsam..., was ihn umso unheimlicher macht. Natürlich kannst du die Gibdo auch mit den Schockklingen bearbeiten, aber diese Gegner sind sehr hartnäckig, mindestens genauso wie die Stalfos. Diese Gegner sind übrigens immun gegen den Schock-Effekt von Raviv's Waffen, sie können also nicht gelähmt werden. Außerdem schrecken diese Gegner nicht zurück, wenn du sie angreiffst und verwundest, es ist also stets ein guter Rat einen großen Bogen um diese Gegner zu machen, wenn du nicht als Speise auf dem Silbertablett enden möchtest.

Nach all dieser Belehrung, über den Tempel der Stille, sollte der Respekt, den du dem

Tempel gegenüberbringst, sicher gestellt sein. Vorerst dachte ich noch, dass der "Tempel der Magie" gruselig wäre, doch ich habe mich eindeutig geirrt. Doch meine Leistung erhöht und mein Speicher füllt sich durch die Erfahrungen, die wir durch dieses gemeinsame Abenteuer ansammeln. Zwischendurch entdeckst du einen düsteren Raum, in dessen Mitte ein schwarzes, bodenloses Loch zu sein scheint. Bitte nicht noch etwas erschreckendes, mein Motor hört schon gar nicht mehr auf sich zu überarbeiten. Du wirst zuerst angegriffen. Irgendetwas schlägt Raviv! Schnell, schalte den "Durchblick" ein! Und da siehst du es: körperlose Hände. Gehören diese jemanden? Du findest es schnell heraus, als du versuchst den Händen nachzujagen. Der gräuliche, schemenhafte Körper offenbart sich vor Raviv. Seine erschreckende Fratze, mit den gelben Augen, starrt den mutigen Krieger gierig an. Die Gestalt des Monsters erinnert an einen gehäuteten Stier. "Es ist "Baphomat", der Dämon aus der Tiefe! Wenn du seine Hände verwundest, gibt er sich zu erkennen. Nähere dich ihm nur mit Vorsicht!" Ach, wirklich, Salia?!? Darauf wäre der Spieler auch von selbst gekommen. Dieses Wesen scheint allerdings nur ein Zwischenboss zu sein, aber es ist einer von der "Coolen Sorte". Das ist der, der versucht dich in den Abgrund zu ziehen. Wenn dich seine Hände erwischen, musst du dich so schnell bewegen, wie es nur geht, um dich von seinem Griff zu lösen. Da der Raum einer großen Grube ähnelt und an der Wand entlang sich Donnerblumen befinden, ist es Zeit für eine Runde Bowling. Der Körper von Baphomat erscheint. Das ist die Gelegenheit sich eine Bombe zu schnappen und diese in Richtung mitte zu werfen. Sobald das geschafft und die Bombe beim Gegner explodiert ist, verschwindet der Dämon wieder. Das muss Raviv einige Male wiederholen. Vorwiegend muss er jedoch auf die armlosen Hände aufpassen, sofern der Körper des Dämons verschwindet. Die Art, wie der Dämon versucht Raviv zu erledigen, erinnert mich stark an einen Ameisenlöwe. Solange jedoch der Körper verborgen bleibt, versucht Baphomat Raviv nicht in die Mitte des Raumes zu ziehen, was ihm, beim Fall in die Finsternis, drei Herzen kosten wird. Ein kleiner Trost während des Kampfes. Sobald du in das dunkle Loch gezogen wirst, erhältst du die Chance Baphomat persönlich zu verwunden. Das bedarf mehrerer Hiebe mit Raviv's Schwertern. Sofern du das getan hast, wirst du freigelassen. Wenn nicht, so versucht Baphomat dich mit seinen scharfen Zähnen zu beißen. Sein Blick kann dich, während des Duells, lähmen. Die Chance, dass du von Baphomat in den Abgrund gezogen wirst, ist nicht gerade gering. Jeder sollte die Chance bekommen wenigstens einmal gegen Baphomat in der Dunkelheit zu kämpfen. Nach 4 Treffern, mit den Bomben der Donnerblume, und mehreren Treffern mit deinen Schwertern, ist es dir geglückt den Gegner zu besiegen. Üblicher Weise wäre nach 5 Detonationen der Kampf gegen Baphomat zu Ende, aber es ist nicht gerade einfach sich seinem Griff zu entziehen, sofern sein Körper erscheint. Im Großen und Ganzen fühlte sich der Kampf so an, als wärst du gerade dem wahren Boss des Tempels begegnet. Als er besiegt wurde, verschwand auch das schwarze Loch in der Mitte des Raumes. Moment mal: da liegt ein Item auf dem Boden! "Baphomat's Horn" befindet sich nun in deinem Inventar. Was bedeutet das? Baphomat ist nicht der Grund, warum die Rauschuppen den Magnetberg besteigen wollen. Dann muss es also weitergehen..., noch tiefer in den Tempel hinein.

Kapitel 45: Das Feenproblem

Wenn du denkst, du könntest dich einfach so deiner Aufgabe entziehen, so hast du dich gewaltig geschnitten! Salia sagt dir, sobald du zu Link oder Zelda wechseln möchtest, dass du in dem Tempel eine wichtige Aufgabe zu erledigen hast und dass Raviv's Mitstreiter alle Hände voll zu tun haben. Das alles gilt ab dem Zeitpunkt, wo du Raviv spielen musst. Ich meine: ja, es ist zwar nicht gerade fair, an dieser Stelle, aber was hast du denn bitteschön erwartet? Trotz dieser erschreckenden Feststellung, da dir deine spielerische Freiheit, für einen bestimmten Zeitraum, geraubt wurde, gibt es keinen Grund zur Besorgnis. Baphomat war ein, äußerlich, furchteinflößender Boss, aber den Schaden, den er verursachte, ist nur mäßig. Es gibt keinen großen Anlass dafür, dass du hättest Heiltränke mitnehmen müssen. Du bist zwar auf alles gut vorbereitet, doch ein anderer Spieler hätte vielleicht vergessen Raviv eine Flasche mitzugeben. Wäre es ein sicherer, tödlicher Fehler gewesen? Nein, denn im Tempel befinden sich zwei gut versteckte Kisten. Woher ich das wissen soll? Das Navigationssystem hat es mir verraten. In jedem Dungeon findest du eine "Karte" und einen "Kompass". Oh, das..., das habe ich nicht erwähnt, oder? Was soll das denn auch sonst für ein Dungeon sein, so ganz ohne Schatzjagd? Es gibt doch so viele Schätze zu entdecken, selbst in diesem unheimlichen Tempel. Aber wie dem auch sei: diese beiden Schatztruhen übertreffen jegliche Vorstellungskraft! In der einen, großen Truhe, befindet sich die sagenumwobene "Flasche"! Ja, endlich...! Moment mal: noch eine Flasche? Nun, sie kommt all den Flaschenlosen nur zu recht, denn mit ihr kannst du in diesem Tempel eine "Fee" fangen. Feen sind sehr seltene Geschöpfe in Teslan. Eigentlich sind sie nur Wesen aus Legenden und Sagen, genauso wie die "Feenkönigin", von der du bisher nur lesen konntest..., aber nun bin ich mir nicht mehr so sicher. Ihre leuchtenden, kugelrunden Körper, die von ihren durchsichtigen Flügeln in die Lüfte erhoben werden, umfliegen denjenigen, der schwere Verletzungen erleiden musste. Mit ihrer Magie können sie dem Betroffenen neues Leben spenden, um genau zu sein: die Hälfte deines vorhandenen Lebens. Ja, sie scheuen sich zwar zuerst davor, gefangen zu werden, aber letzten Endes helfen sie dir trotzdem, auch wenn du ein herzloser Feenfänger bist. Sie erkennen das Gute in der Person. Wahrscheinlich ist das der Grund, warum sie das tun. Als Raviv einige Krüge zwischendurch zerstörte, fand er eine Fee und fing sie auch sofort ein. Man kann nie wissen, wann so eine Fee gut sein kann. Sicher ist bisher, dass sie so schnell nicht wiederkommen. Ein "Feenbrunnen" existiert in "Data World" übrigens nicht, was es umso schwerer macht eine Fee zu fangen. Feen werden ebensowenig verkauft, denn sie sind, wie schon bereits erwähnt, Sagengestalten, an denen kaum bis gar nicht geglaubt wird. Kein Einwohner Teslan's erwartet einer Fee zu begegnen. Im "Tempel der Stille" bietet sich anscheinend die beste Möglichkeiten an, sich eine von diesen Feen zu schnappen. Was der Grund ist, warum sich in diesem Tempel mehrere Feen versteckt halten, weiß ich jedoch nicht. Vielleicht wurden die Feen gefangen gehalten, oder sie haben sich vor irgendetwas versteckt..., obwohl ich das eher ausschließen würde. An diesem Ort würde ich keine Minute lang bleiben wollen. Aber wie man es auch sieht: ohne Vorsicht wird diese Herausforderung kaum zu bewältigen sein. Der Tempel beherbergt einige, mächtige Gegner. Ach, du möchtest wissen, was sich in der anderen Truhe befindet? Nur ein Rezept für "Flüssige Wut", ein Elixier für Raviv, dass orange-rot schimmert. Für einen gewissen Zeitraum regeneriert sich die Zornanzeige

von Raviv schneller als gewöhnlich, wodurch du häufiger deinen "Kampfrausch" ausleben, oder deine hohen Sprünge ausführen kannst. Es ermöglicht dir auch nun das Erreichen hoher, entlegener Orte, an denen sich keine Gegner und Möglichkeiten befinden diese zu erreichen. Damit wären die kniffligen Bergsteiger-Rätsel gelöst, nicht wahr? Die flüssige Wut wirst du oft dabei haben wollen, das sei dir hiermit versichert.

Schon bald betrat dein momentaner Charakter, Raviv, einen pechschwarzen Raum. Den "Mastercode" gab es dieses eine Mal nicht zu finden. Es reichte aus, einen Fuß nach dem anderen zu setzen und den unheimlichen Tempel zu durchschreiten, der sich in mehreren Etagen nicht in die Höhe, sondern in die Tiefe erstreckte. Also hat man außerhalb des Einganges nur die Spitze des Turmes sehen können? Ich hätte nicht gedacht, dass dieser Ort so groß, oder auch tief sein würde..., geschweige denn dunkel. Doch die Dunkelheit verschwand, als ein Lichtkegel den Raum erhellte. Eine Stimme spricht zu Raviv und formte zusätzlich eine kleine Welt aus Schatten vor dessen Gestalt, um mit diesen eine Geschichte darzustellen: "Einst erschufen die drei Göttinnen Din, Farore und Nayru den Himmel, die Erde und das Leben dieser Welt. Nach ihren Taten entstand ein mächtiges Relikt, das "Tri Force". Doch das Tri Force war an keinem Ort vor dem Blick der Hungernden sicher. Eines Tages gelang es einem mächtigen Mann, mit dem Namen "Ganondorf", dieses Relikt zu erlangen. Er unterwarf das alte Königreich und herrschte mit Angst und Schrecken. Niemand konnte sich seinem machthungrigem Griff entziehen, bis es, Jahrhunderte später, einem Helden gelang das Volk von Teslan zu entfesseln. Die Unruhe hielt jedoch nicht lange an. Das Volk wurde vollständig unterjocht und der Held eingesperrt. Doch das Data half dem Held aus dieser misslichen Lage. Es befreite und erhob den Held in eine neue Welt, die sich heimlich über Teslan bildete. Dies war das "Neue Teslan". Das Leben konnte durch die Machenschaften, des sich selbst ernannten Königs, nicht mehr gedeihen und so überlistete ihn das Data selbst. Was auch immer es ist..., es vereitelte die Aufgabe des Einen, der alles zu Fall bringen sollte!" Plötzlich formte sich der Schatten in eine große, muskulöse Kreatur mit Dämonenflügeln um, die immer noch so aussah, als würde sie aus der Dunkelheit an sich bestehen. "Mein Fluch wird ewig auf euch lasten!" Mit seinem rechten Arm ruft er eine gezackte Klinge zu sich, mit der er versucht Raviv zu schaden. Der Lichtkegel verschwindet. Der Kampf beginnt gegen den "Schatten der Vergangenheit: Demise"!

Kapitel 46: Der Todbringer

Du siehst in der Dunkelheit des Raumes, der urplötzlich unendlich groß erschien, einen aufleuchtenden Lichtkegel, der dir wohl den Weg weisen soll..., oder? Du bewegst dich auf diesen Lichtkegel zu, aber was soll dir das bringen? Das verstehe ich nicht. Daraufhin folgt der nächste Punkt, zu dem du dich vielleicht bewegen solltest. Doch du bemerkst, dass dich jemand verfolgt. Ein düsteres Flüstern durchdringt deine Ohren. Du rennst so schnell du kannst in den Lichtkegel hinein, dann siehst du nur noch den großen Schatten, wie dieser sich dir nähert. Während Raviv im Lichtkegel steht, kann er sich nicht mehr bewegen. Dieser scheint ihn irgendwie zu lähmen. Das Licht hält zwar den Boss davon ab dich zu erreichen, doch als es verschwindet kommt dir der Schatten, während deines gelähmten Zustandes, immer näher und schlägt zu. Autsch, diesen Fehler büßt du mit 1 1/2 Herzen. Kurz darauf lacht dieses Ding auch noch, mit tiefer Stimme, langsam auf. Das ist deine Chance zu entkommen..., oder ihm zu schaden? Du versuchst mit deinen Klingen den Schatten zu vertreiben, aber er kontert deine Schläge, egal was du tust. Jeder Konter kostet dich ein halbes Herz. Okay, das sollte reichen. Du hast gemerkt, dass dieser Boss sich nicht verletzen lässt und dass der Lichtkegel für dich tabu ist. Diese Schattengestalt ist jedenfalls, ohne das Licht, beinahezu unmöglich zu erkennen. Du hast also nun verstanden, dass du nicht im Lichtkegel stehen, sondern um diesen herum laufen musst. Oh man, das hätte mir doch auch einfallen können. Das Licht lähmt den Schatten der Vergangenheit, was ihn anfällig gegen Raviv's Schläge macht. Daraufhin treten die Lichtkegel zahlreicher, sowie öfter auf. Ihre Fläche wird kleiner, aber sie offenbaren sich in größerer Zahl vor und hinter dir. Das macht den Kampf jedoch nicht einfacher, ganz im Gegenteil. Diese gefährlichen Bereiche werden versuchen Raviv zu erreichen und ihn dann bewegungsunfähig zu machen, damit Demise zuschlagen kann, der Raviv stetig verfolgt. Ein unheimlicher Boss, vor dem du nur eines tun kannst: wegrennen. Eigentlich das genaue Gegenteil, was Raviv tun würde, aber da muss er jetzt durch. Noch erreicht das Licht den kampfwütigen Wächter nicht. Es trifft Demise, der danach Raviv's Angriffen ausgesetzt ist. Kurz darauf sieht es für dich jedoch nicht mehr so gut aus. Demise wird schneller, die Lichtkegel zahlreicher. Bevor sie vollständig erscheinen, siehst du einen kleinen Lichtstrahl an dem Punkt, von wo aus sich auch dann der Bereich bilden wird. Dabei ist es gar nicht so einfach diese Bereiche zu umgehen. Hektisch versucht Raviv, nachdem er Demise bereits 3 mal verletzen konnte, diese Bereiche zu umgehen, doch erwischt es ihn. Der Schatten schlägt zu und verschwindet an eine andere Position. Wo ist er denn hin? Du weißt es nicht, es ist zu dunkel. Nur wenn du durch das strahlende Licht blickst, kannst du seine Position deuten. Manchmal kann es allerdings zu spät sein. Zack, wieder trifft der Schatten Raviv, dem bereits einige Herzen abgezogen wurden. Ohje, hier gibt es ja gar keine Vasen oder ähnliches, wodurch du Herzen erhalten kannst. In diesem Kampf bist du auf deine Reflexe angewiesen. Schnell, du solltest ein "Rotes Elixier" zu dir nehmen! Kurz bevor du die Flasche herausholen wolltest, wird Raviv plötzlich von Demise's Klinge erfasst. Nein, das gibt's doch nicht! Aber keine Panik: die Fee richtet Raviv wieder auf. Du hast noch nicht verloren! Der Boss mag sich zwar simpel anhören, aber der Kampf ist es nicht. 2 weitere Male hast du es geschafft Demise zu verletzen. Wie Laser schießen plötzlich die Lichtstrahlen hervor, die diese strahlenden Bereiche hervorbringen, um Raviv oder Demise damit zu lähmen, während du vom Schatten der

Vergangenheit gejagt wirst. Ich sehe es deinem Gesicht an: du hasst diesen Boss. Er nervt. Aber irgendwie ist es auch mal etwas anderes, da man, in diesem Kampf, sehr defensiv spielen muss. Gerade diese Haltung ist das Gegenteil von dem, was Raviv's Spielstil eigentlich ausmacht. Es würde eher zu Link oder Zelda passen, aber nicht zu ihm. Die Lichtkegel erscheinen nun rasend schnell. Hier hätte man eher einen Trank gebrauchen können, der das Lauftempo erhöht. Doch auch ohne wünschenswerten Tempotrank schaffst du es Demise zu besiegen. Ein Lichtstrahl erfasst den Schatten, während dieser zu Boden geht und gleichzeitig den Raum erhellt. Mit erhobenem Kopf starrt Demise an die Decke, als sich seine Schattengestalt langsam auflöst.

"Kommt sie dir nicht bekannt vor, diese Geschichte...? Sie ähnelt dem Anfang vom Ende. Bei IHR war es genauso. "Hylia" hat es getan und "Data" tut es ihr gleich. Aber sie beide werden versagen. Ich werde NICHT vergehen! Doch...schon bald werdet ihr es! Es ist nur eine Frage der Zeit. Data stirbt. Und du...weißt das ganz genau." Das waren die letzten Worte des Schattens, bevor du dir das zehnte Herzteil beschlagnahmten, den Raum verlassen und zu deinen Kameraden zurückkehren konntest. Siegreich und mit dem Beweis deines Erfolges im "Tempel der Stille", kehrst du zu ihnen zurück, während Link und Zelda Raviv bemitleidenswert anschauten.

Kapitel 47: Ein sekundäres Item

"Wir haben alles mitbekommen, was dir dieses Wesen erzählt hat. Durch Salia sind wir miteinander verbunden. Was sie erfährt, erfahren wir auch. Raviv..., es tut mir leid." "Was tut dir leid? Ich weiß nicht, was du meinst." "Du weißt es ganz genau!...Du hast es miterlebt." "...Zerestro wird seine Strafe bekommen. Er wird dafür büßen, was er dem Utop-Wald und Salia damit angetan hat!" Für einen kurzen Moment verstummte Raviv, als er merkte, dass er ihren Namen unabsichtlich aussprach. Zelda lächelte Link und daraufhin den Wächter frech an, der schnell seinen Rücken zu seinen Verbündeten drehte. "Seid ihr jetzt fertig damit?!? Kommt schon! Es liegt immer noch ein Tempel vor uns." In seiner tapferen, sowie strengen Brust, schlägt also immer noch ein Herz. Gut zu wissen. Und ich dachte, dass Raviv zur eiskalten Sorte gehören würde, doch macht er sich immer noch Sorgen um die Königin des Utop-Waldes.

Die roten Elixiere wurden nicht aufgebraucht. 2 befinden sich immer noch in deinem Inventar. Eines davon erhält Link. Du kannst dich sofort zu deinem nächsten Ziel teleportieren, indem Zelda das "Paktlied des Sumpfes" anstimmt. Du kannst aber auch mit den Goronen, sowie dem Ältesten reden, der sich herzlich bei dir bedanken wird. Außerhalb der "Tempels der Stille", wird es dir außerdem möglich sein noch wenige versteckte Wege und Schätze zu entdecken. Die "Piep-Schaufel" findet auch hier wieder etwas. Die Anzahl der Teile erhöht sich. Es fehlen dir nicht mehr viele davon, um den Roboter, Piep, zusammensetzen zu können. Du entscheidest dich mit dem Goronen-Ältesten, sowie auch dem Mogma-Ältesten zu reden, die sich beide in Mogmadan befinden und auf die Abenteurer warten. "Ah, da seid ihr ja. Der Goronen-Älteste hat mir erzählt, dass ihr euch auf dem Weg machen würdet, um uns allen behilflich zu sein. Wie wir gesehen haben, hattet ihr Erfolg." "Die dunkle Präsenz ist, dank euch, verschwunden, genauso wie die Rauschuppen, die durch diese hervorgelockt wurden. Es mögen sich zwar immer noch einige von ihnen auf dem Magnetberg herumtreiben, aber diese sollten keine allzu großen Schwierigkeiten bereiten." "Um euch unseren Dank auszudrücken, würden die Mogma euch gerne dieses Geschenk überreichen, allerdings sind die Produktionskosten, dieses Geräts, in die Höhe gestiegen. Wir können und wollen die Kosten dieser Entwicklung, die euch sicherlich zum Vorteil sein wird, nicht alleine tragen." Oh, was könnte das sein? Zeig es uns, oh großer Mogma-Ältester! Hm..., keine Reaktion. Der Älteste will dir den Gegenstand nicht zeigen, aber er möchte von dir 500 Rubine haben. Was machst du denn jetzt? Hast du überhaupt so viele Rubine? Ich tu mal so, als hättest du diese. Du hast den "Impulsgenerator" erhalten! Mit seiner Hilfe ist es dir möglich deine Energie in starke Impulsentladungen umzuwandeln, die deine Gegner, in deinem Umfeld, für einen kurzen Zeitraum betäuben. Dieses Gerät kann also die "Deku-Nuss" ersetzen! Allerdings gibt es da zwei Probleme: die Voraussetzung für die Anwendung und die Nebenwirkung. Du musst einen vollen Energiebalken besitzen, um das Item aktivieren zu können. Die Anwendung entzieht dir, im Normalfall, 1/3 deiner vorhandenen Energie. Aber: "Dieses Gerät ist noch in der Entwicklungsphase. Nebenwirkungen sind nicht ausgeschlossen." Das ist also auch der Grund, warum du dir gut überlegen musst wann du den Impulsgenerator einsetzen willst. Deine Energie sinkt mit einer Chance von 50% um 1/3, mit 30% um die Hälfte, mit 15% um 2/3, oder im schlimmsten und seltensten Fällen wird dir mit einer Chance von 5% die gesamte Energie abgezogen.

Im Notfall eine Deku-Nuss bei sich zu tragen ist also immer noch von Vorteil. Auf die Technik der Mogma kann man sich nicht komplett verlassen. Trotz dieser vorhanden Energie-Nebeneffekte kann der Impulsgenerator, in manchen Situationen, entscheidend sein.

Nachdem du dich von den Ältesten verabschiedet hast, machst du dich, mit der Hilfe von Zelda, auf dem Weg zum Funkensumpf. Doch als du ankommst erwartet dich eine weitere, böse Überraschung: der Funkensumpf ist ausgetrocknet. Die Schlicker liegen geschwächt, sowie machtlos auf dem trockenem Flussbett und rätseln über dieses Ereignis. Was ist hier nur passiert?

Kapitel 48: Teslan-See

Schnellstmöglich eilst du mit den Abenteurern zu Leshufdlamontipurkt. Uff, anstrengender Name. "Ihr seid es! Bestimmt habt ihr etwas von diesem Drama mitbekommen und seid hierher geeilt, um uns zu helfen, richtig? Oh..., aber ihr könntet mir trotzdem meine Wunschvorstellung lassen. Wie, ihr möchtet meinem Volk und mir trotzdem helfen? Das ist ja wunderbar! Ihr habt bestimmt von dem Teil des Sumpfes gehört, der diesen mit dem mineralhaltigen Wasser bereichert, der für unser Leben eine bedeutende Rolle spielt, oder? Nein? Das ist ja tragisch! Aber nun wisst ihr ja davon. Am Rande des Funkensumpfes gibt es einen Weg, der versperrt wurde. Wir wissen nicht, ob die Unterwelt-Zoras ihre Finger im Spiel haben, aber wir schließen es nicht aus. Sie sind jedenfalls verschwunden. Ich bin mir sicher, dass sie zu der Quelle gereist und samt dieser eingeschlossen wurden. Jetzt dürfen sie ein glückliches, mit Wasser erfülltes Leben führen...und wir nicht. Unsere Zeit ist jedoch ohne Wasser nur sehr begrenzt. Doch das ist nur ein geringes Übel. Wir Schlicker sind wichtig, für den Lauf des Data. Wenn wir vergehen, wird das Data instabil und die Welt wird mit ihr Stück für Stück brüchiger. Wir brauchen das Wasser, was uns der "Tempel der Gezeiten" beschert."

Du willst das Problem, was die Schlicker besitzen, schnell lösen, damit keiner von ihnen dauerhaft zu Schaden kommt. Wie edel von dir. Zuerst erreichst du den verschlossenen Bereich, an dem einst das Wasser nur so hervorsprudelte. Es gab zuvor keinen Weg zu diesem Teil des Sumpfes, das sollte dir gesagt sein. Doch da jetzt alles trocken gelegt wurde, ist all das kein Problem mehr. Mit dem "Zertrümmerer" schlägst du dir den Weg durch das Geröll, was dir diesen versperrte. Vor deinen Augen offenbart sich der "Teslan-See". Er scheint noch einiges an Wasser zu besitzen, na das sieht doch schon ganz gut aus. Durch die Schlicker ist das Wasser auch nicht elektrisch geladen, ein weiterer Pluspunkt, doch die Unterwelt-Zoras beschützen den riesigen Bereich, auf dem selbst ein Fischer und sein junger Sohn festsitzen, die von diesen Kreaturen festgehalten werden. Die Rettungsaktion lässt du dir doch nicht entgehen, oder? Da, schon wieder! Die Anzeige erscheint, die uns ebenso beim Magnetberg entgegengekommen ist. 0/30? Oh, so viele?!? Nun, wie gesagt: der Bereich ist groß. Es Leben einige Feinde an diesem Ort, die besiegt werden sollten. Am Teslan-See hast du viel Freiraum. Raviv allein wird allerdings nicht alle Gegner erreichen können. Du musst von Ufer zu Ufer schwimmen, Zauber mit Zelda ausführen oder den Data-Bogen von Link benutzen, um auch wirklich jeden Zora zu erwischen, die nicht gerade sehr begeistert zu sein scheinen. Wie auch immer: nach zahlreichen Kämpfen, sind die Unterwelt-Zoras geschlagen. Die Leute auf dem Boot jubeln den Helden zu. "Vielen Dank, dass ihr uns gerettet habt! Bitte: besucht uns doch in unserem schönen Zuhause, sobald die Fische wieder anfangen zu beißen. Wir besitzen nicht viel, also...kann ich euch leider nichts geben, bis auf Wissen, was ihr eventuell benötigen könntet." Ah, das ist doch interessant. Anstatt in einem Lösungsbuch zu starren, kannst du den Fischer um Rat fragen, den du gerettet hast. Es ist eine einzigartige Belohnung, die wir hier nicht nutzen werden oder gar nutzen wollen..., wahrscheinlich. Er weiß vieles über deinen jetzigen Spielstand und wo du dich zur Zeit befindest. Er wird dir nichts über die Zukunft verraten, so viel sei gesagt. Du könntest ihn jetzt z.B. um den Aufenthaltsort des Tempels fragen, aber ich weiß bereits wo dieser sich

befindet: nämlich unter dir. Der See ist nur zur Hälfte gefüllt, ungefähr, aber der große Tempel steht immer noch im Wasser. Irgendwie solltest du das Wasser zu den Schlickern leiten können, indem du dem Tempel einen Besuch abstattest. Dabei wäre es gut zu wissen, warum das Wasser nicht mehr in den Funkensumpf fließen kann. Um jedoch den Tempel betreten zu können, benötigst du nicht nur Kenntnisse im Besiegen von Gegnern, sondern auch im Bereich der Rätsellösung. Es ist dir nämlich nicht möglich in den Tempeleingang hinunter zu tauchen, denn keiner deiner Charaktere kann so tief tauchen und gleichzeitig auch noch die Luft anhalten. Wenn ich ehrlich bin: KEINER deiner Charaktere kann tauchen! Jeder von ihnen ist fähig zu schwimmen..., aber das war es auch. In allen 4 Himmelsrichtungen befindet sich jeweils ein Pfeiler, der sich in der Nähe des Tempels befindet. Du hast wahrscheinlich schon herausgefunden, was es mit diesen Pfeilern auf sich hat, oder? Nein? Ich auch nicht. Es ist zumindest sicher, dass du die Pfeiler nur erreichen kannst, indem du zu diesen hinschwimmst. Allerdings ist es dir nicht möglich deren Mechanismus zu aktivieren. Das Boot, was Vater und Sohn hinterlassen haben, als sie ihr Zuhause am See erreicht haben, scheint nicht grundlos da zu sein.

Kapitel 49: Eine Bootstour

Mit deinen Charakteren schnappst du dir das alte, hölzerne Boot, mit den zwei Paddeln, was nicht ins futuristische Schema zu passen scheint. Raviv rudert, da er viel Stärke besitzt, während Zelda und Link sich um den Rest kümmern. In diesem Fall sind es die Pfeiler, die du mit ihnen erreichen möchtest. Während der Fahrt tauchen jedoch kleinere Artgenossen der Unterwelt-Zoras auf. "Es ist ein schlüpfriger "Z.0"! Sie treten oftmals in Schwärmen auf und haben das Bedürfnis sich zu entladen. Pass auf, dass du keinen elektrischen Schlag kriegst!" Warnt Salia vor. Am besten sollte sich Link darum kümmern. Während du Raviv also weiterhin die Richtung vorgibst, musst du zwischen Zelda und Link hin und her schalten, um das Boot effektiv gegen diese kleinen Monster verteidigen UND gleichzeitig das Rätsel absolvieren zu können. Hey, sie versuchen sich am Rand des Bootes festzuhalten und das hölzerne Konstrukt zu beschädigen! Und da: eine weitere Anzeige! Das scheint die Haltbarkeit des Bootes darzustellen, die stetig abnimmt. Das ist doch ein schlechter Scherz, oder? Aber: keine Panik! Falls die Z.0's es schaffen das Boot wegzunagen, kannst du dir am Ufer der Fischerhütte ein neues holen. Wie lieb vom Fischer, dass du seine Boote klau..., ähm, ausleihen darfst. Das Rätsel ist auch nicht so kompliziert, wie du denkst. Durch Zelda's Reichweite kannst du, mit ihren Zaubern, besser einen Pfeiler erwischen. Jeder von ihnen senkt den Wasserpegel. 3 Pfeiler verringern den Wasserstand um 1/3 der maximalen Auffüllmenge des Sees. Der andere Pfeiler füllt den See wieder auf. Du musst also nur die drei Pfeiler treffen, die diese 1/3 des Sees leeren. Aber falls du falsch liegst, füllt sich der See wieder mit Wasser und das ganze Spiel geht von vorne los. Du kannst keinen Pfeiler mehrmals treffen, das sollte dir bewusst sein, nachdem du es versucht hast einen der Pfeiler 2 mal zu aktivieren. Du siehst das bläuliche Leuchten, als du einen von ihnen aktiviert hast. Leider hattest du das Pech gleich den Pfeiler zu erwischen, der den See zur Hälfte leert. Dieser blinkt rötlich auf. Und so füllt sich der See wieder....Zumindest kennst du jetzt den Aufenthaltsort des Pfeilers....Warte mal! Das gibt es doch nicht! Der Pfeiler, der den See wieder füllt, hat seine Position geändert?!? Es gibt also auch noch ein Muster, was du versuchen musst zu erkennen, während dir die Z.0's das Boot unter den Füßen wegknabbern. Doch was das für ein Muster ist, ist von Spielstand zu Spielstand unterschiedlich! Dieses geht gegen den Uhrzeigersinn. Nachdem du nun schon 1 Boot verloren hast, holst du dir das zweite und löst das Rätsel. Endlich kannst du den Tempel betreten. Doch, ohje, die Helden werden von Z.0's umzingelt! Link, Raviv und Zelda stehen Rücken am Rücken. Zelda fixiert den Eingang zum Tempel. "Lasst mich das erledigen." "Von mir aus." Link sieht Zelda an und nickt ihr zu. Du hast nun Gelegenheit ihr eine Flasche in das Inventar zu legen. Wenn du die Funktion noch nicht zu diesem Zeitpunkt besitzt, wird dir diese freigeschaltet. Du gibst ihr ein "Grünes Elixier" und ein "Rotes Elixier". Man kann ja nie wissen, was einem in diesen Tempeln auflauern wird. Zelda rennt vor und schleudert die kleinen Monster-Zoras mit Din's Feuer-Magie durch die Luft, während sie sich von Nayru's Macht beschützen lässt. Raviv und Link halten ihr währenddessen den Rücken frei.

Das Tempel-Tor öffnet sich, nach einem kurzen, goldenem Aufleuchten, schnell für Zelda und wiegt sie in Sicherheit, indem es sich sofort hinter ihr schließt. Für einen kurzen Moment dreht sie sich zurück und erinnert sich flüchtig an das Zeichen des

technischen Tores. Salia vernimmt ihre Frage, die sie sich selbst schweigend stellt. "Dieses Zeichen am Tor..., dies war das heilige "Tri Force", das mächtige Relikt der drei Göttinnen. Die Reise, auf die euch der Pilger geschickt hat, unternimmt ihr nicht ohne Grund." "Das stimmt. Wir sind hier, um Beweise unseres Aufenthaltes zu sammeln." Schweigend verschwindet Salia wieder in Zelda's Körper.

Kapitel 50: Tempel der Gezeiten

Die Fähigkeit "Farore's Rettung" verblasst in diesem Tempel. Dieser ist nun ein Zauber, den Zelda nicht mehr anwenden kann. "Sie verlassen sich auf mich." Spricht Zelda aus, wenn du versuchst Farore's Kraft zu nutzen. "Ich kann nicht fliehen." Oder: "Es gibt kein Zurück mehr." Sind zwei weitere Sätze, die du lesen musst, wenn du es nicht sein lassen kannst. Genau wie bei Raviv, kann dieses eine Mal auch Zelda nicht aus diesem Tempel herauskommen. Das hast du den Z.0's zu verdanken, die währenddessen mit Link und Raviv beschäftigt sind. Ganondorf scheint viel Einfluss in den Reihen der Monster dieser Welt zu besitzen. Doch anstatt sich weiter darum Gedanken zu machen, solltest du Zelda dabei helfen den Tempel zu durchqueren. In diesem befinden sich nur wenige Gegner, aber dafür einige Rätsel, die gelöst werden müssen. Ihr Datacode erlaubt es ihr für eine kurze Zeit lang über den Abgrund zu schweben und das wird auch oft gebraucht. Du hast schon von außen gesehen, dass der "Tempel der Gezeiten" ziemlich groß ist. Das Wasser befindet sich immer noch in diesem. Hat etwa der Tempel die Wassermenge gespeichert? Hört sich eher unwahrscheinlich an. So viel Volumen kann dieser doch gar nicht fassen. Ist ja auch egal. Noch plätschert Zelda im seichten Wasser von Raum zu Raum. In der Mitte des Tempels erstreckt sich eine stillstehende Säule, die rotiert, wenn der Wasserstand steigt oder sinkt. Zelda muss jedenfalls auf weitere Unterwelt-Zoras und Z.0's achten. Zwischen den Rätseln, die existieren um den Wasserstand zu heben oder zu senken, gibt es auch mehrere Teslan-Spulen, die im Tempel verteilt sind und deaktiviert werden müssen, damit Zelda durch das Wasser schwimmen oder laufen kann. Schalter befinden sich an den merkwürdigsten Orten. Manchmal muss unsere Heldin auf eine bestimmte Plattform warten und daraufhin von dieser zu einer anderen schweben. Manchmal befinden sich mysteriöse Kristalle an der Decke eines Raumes, die durch Zelda's Magie erreicht werden müssen. Diese wiederum können verschiedene Zeiteffekte auslösen, die den Raum betreffen, wie das hervorheben bestimmter Plattformen, die nur dann, in diesem Augenblick, betreten werden können. Oder es wird ein Stromfluss unterbrochen, der Zelda schaden könnte. Na, kommt dir das nicht etwas bekannt vor? Er gleicht wirklich stark dem Wassertempel aus einer anderen Zelda-Saga, doch ich denke dass es hier nicht vonnöten sein dürfte zu tauchen, da Zelda es nicht kann. Dafür müssen jedoch Höhen und Tiefen überwunden werden, ob mit oder ohne hohem Wasserstand. Im "Tempel der Gezeiten" befinden sich nur wenige Krüge, die oftmals eher grüne Flaschen freigeben, anstatt Herzen. Da es kaum Herzen in diesem Tempel gibt, musst du aufpassen nicht an dem Schaden zu sterben, den dir der harte Aufschlag, auf dem Boden, oder ein elektrischer Schlag einer Spule, verpasst. Mehrere Fehler, sowie Unvorsichtigkeiten, können in diesem Tempel, mit Sicherheit, tödlich sein. Doch bevor du weitermachst, nimmst du zur Sicherheit ein "Rotes Elixier" ein. Erst dann möchtest du den nächsten Raum betreten. Und wie du es schon geahnt hast, so findest du einen Zwischenboss hinter dieser technisch verriegelten Tür, die sich dir ohne weiteres öffnet.

In diesem Raum findest du 5 Teslan-Spulen. In der Mitte steht starr ein Ritter, in hochmodifizierter Rüstung, die mit ihm verschmolzen zu sein scheint. Ein Roboter? Nein, dieser Ritter scheint ein älteres Modell zu sein. Du würdest dich schon gerne diesem nähern, aber du traust dich nicht, stimmt's? Zur Sicherheit lässt du eine

Flamme auf diesen zufliegen, doch nichts passiert. Langsam nähert sich Zelda der merkwürdigen Gestalt, bis die Teslan-Spulen aufleuchten und sich diese auf den Ritter entladen. Mit einem leuchtenden, gelben Auge, was durch die Hälfte seines kaputten Helmes zu sehen ist, starrt dieser Zelda an. Wah, bloß keine Panik jetzt! In seiner rechten Hand führt er ein altes Schwert mit sich, was er auf dem Boden nahezu schleifen lässt. Seine Funktionen sehen etwas instabil aus, sein rostiger, alter Körper schlägt Funken, während sich dieser zu Zelda bewegt, wie ein Sack teslanischer Kartoffeln. "Das ist ein uralter "Kriegsgolem". Ich dachte sie wären schon vor Jahrhunderten zerstört wurden, als Data die Unterwelt verließ." Schon hast du etwas über die Geschichte von "Data World" dazugelernt. Der Kriegsgolem sollte gar nicht erst an die Oberfläche treten. Wahrscheinlich genausowenig wie dieser Tempel? Darüber kann man sich ja später Gedanken machen. Der Golem ist nicht leicht aufzuhalten. Er mag zwar langsam sein, aber wenn dieser ausholt und zuschlägt..., jedenfalls sollte man es vermeiden. Er zieht dir, mit einem Schlag, 5 ganze Herzen ab. Den Rest holen sich die Spulen, wenn sich diese auf Zelda entladen, die dir jeweils ein halbes Herz nehmen können. Noch lässt du dich nicht von dem Kriegsgolem oder den Spulen treffen, die abwechselnd ihre Entladungen durch den ganzen Raum schießen. Ohje, tu doch was! Ja, deine Zauber wirken bei diesem Gegner nicht. Denk nach! Es muss irgendetwas mit den Spulen auf sich haben. Schließlich trifft dich doch mal eine Entladung. Du wirkst nicht mehr so ganz konzentriert. Für einen kurzen Moment ist Zelda wie gelähmt. Der Kriegsgolem kann ungehindert zu dir trampeln. Er holt nur langsam aus, somit kannst du dich noch vor seinem harten Angriff retten. Die Spulen wechseln sich mit den elektrischen Entladungen auf Zelda ab. Aus Reflex hältst du "Nayru's Schild" vor dir, in der Hoffnung keinen Schaden zu erleiden. Anstatt jedoch den Stromschlag einzustecken, reflektierst du diesen durch die Hilfe des Schildes. Ist es das, was du solange gesucht hast? Ja, du wartest auf die nächste Entladung und lenkst diese auf dem Kriegsgolem um. Endlich hast du es herausgefunden, doch die Spulen entladen nun schneller. Außerdem versuchen dich diese auszutricksen! Schnell blinkt eine Spule auf, während sich eine andere entlädt. Was für ein mieser Trick. Der Golem erscheint zusätzlich schneller zu sein. Es ist wichtig großen Abstand zwischen dir und dem Kriegsgolem zu halten. Mit dieser Strategie kann dir auch nicht mehr viel passieren. Du bist vorsichtig und entfernst dich stets vom Kriegsgolem, bis dieser von den Spulen zerstört wird. Mit einer kleinen Explosion liegt der Golem auf dem Boden. Die Explosion hat den Golem in einige Teile gesprengt. Unbegeistert hebt Zelda ein kleines Stück des Golems auf. "Das wird schon reichen." Du hast ein "Altes Stück Metall" erhalten! Wunderbar..., da wird sich der Pilger sicherlich...freuen. Ich hoffe dass es ihm als Beweis, für deinen Aufenthalt im Tempel, ausreichen wird.

Kapitel 51: Nach der Ebbe

Du hast den Golem zerstört und ein "Altes Stück Metall" gefunden. Jetzt ist es an der Zeit weiter zu gehen. Nach dieser Auseinandersetzung, mit einem uralten Kriegsgolem, gelangst du zu einem länglichem Bereich, der dir eine Kiste vor die Füße legt, in der sich eine weitere Flasche, samt "Blaues Elixier" darin befindet. Das scheint dein Glückstag zu sein. Es ist bereits deine fünfte Flasche und dennoch nicht die letzte in "Data World". Wahrscheinlich ist diese gefüllte Flasche aber auch die einzige Rettung vor den weiteren Gefahren, die dir im Tempel auflauern werden. Es geht immer weiter nach oben. Ein Ende ist immer noch nicht in Sicht. Doch langsam nähert sich Zelda der großen Tür, die sich beinahe an der Spitze des Tempels befindet. Die Zeichen der Tür leuchten kurz auf, bis sich diese vor Zelda öffnete. Sieht so aus, als wäre dieser Raum ziemlich hoch. Wie groß war denn dieser Tempel von außen? Das kommt mir langsam komisch vor. Zumindest steht in der Mitte des Raumes eine Art...Totem. Als du dich diesem näherst, wird es aktiviert und schießt auf dich mit einem Laser, der dich verfolgt! Vorerst stoppte die Musik des Tempels, als dich der blaue Kristall des Totems erfasste und den Laser freigab. Auf dem Boden, um das mechanische Totem herum, befinden sich vier Krüge, die du noch schnell erreichen und zerstören willst. Mehrere Herzen und eine große, grüne Flasche, fliegen aus den Krügen, die dir etwas Leben und Energie beschaffen. Als du dem Laser entkommen kannst, lädt sich das Totem auf. Das ist deine Chance! Mit "Din's Flamme" zerstörst du den blauen Kristall, der den Angriff ausführt. Das war's!...Oder auch nicht. Der ganze Raum füllt sich langsam mit Wasser. Plötzlich ertönt wieder ein musikalisches Stück, jedoch hektischer als zuvor. Ein Weg offenbart sich dir Richtung Tempeldecke. Das Totem ist größer als du dachtest. Als du einen Fuß mit Zelda auf den Wendelgang legst, erscheint die große Schrift, ab dem ersten Abschnitt des Totems: "Gezeitentotem: Flut". Die Kamera zoomt schließlich bis an die Decke. Boah, was für ein Koloss! "Das ist "Flut", das Gezeitentotem, was zur Kontrolle des Wasserstandes von einem uralten Volk Teslans erbaut wurde. Jeder Abschnitt des Totems besitzt einen eingebauten Verteidigungsmechanismus, der die Eindringlinge des Tempels vernichten soll." Wie schön, ein weiterer, uralter Vorfahre von mir. Als sich die Pracht des Totems dir zu erkennen gab, tauchen, um das Totem herum, Bilder von Zerestro auf, die von einem anderen Ort aus übertragen werden! "Du hättest nicht herkommen dürfen, Mädchen. Das Totem, wie auch der Tempel, gehört nur mir allein! Ich befehle die Maschinen, nicht Gaium und nicht sonst wer! Gaium war nur eine Marionette, die ihr Leben für eine große Sache verschrieben hatte, nichts weiter! Bleib stehen und ich verspreche dir dich von deiner traurigen Existenz zu erlösen." Wie freundlich von ihm. Währenddessen schießen die unterschiedlich farbigen Kristalle weiter auf Zelda ein, die du versuchen musst zu zerstören, wobei das Wasser, was durch das Totem elektrisch geladen wird, weiter nach oben steigt. Berührt Zelda das Wasser, ist es vorbei, also: spüte dich! Erst muss der Flammenwerfer ausgeschaltet werden, den der zweite Abschnitt des riesigen Totems freigibt. Dazu vernichtest du mit Zelda den roten Kristall, aus dem das Feuer schießt, was dir den Weg nach oben versperrt. Danach ist der gelbe Kristall dran, der Zelda gefährlichen Strom entgegenschießt. "Was willst du damit bezwecken? Ihr könnt mich nicht aufhalten! Die Wildklauen sind unter meiner Kontrolle! Die Schlicker werden sterben und Teslan wird untergehen, wie es schon längst hätte passieren sollen." Ein weiterer

Abschnitt besitzt keinen Kristall, doch dafür musst du weiter nach oben laufen, ohne dich von dem elektrischen Gitter treffen zu lassen, was im Kreis und somit um das Totem herum rotiert. Weitere Abschnitte folgen. Insofern du versagst und stirbst, wirst du in dem Raum des Bosses zurückversetzt, ohne den ersten Kristall zerstören zu müssen. Die Bilder, sowie der Text von Zerestro, tauchen übrigens auch nicht mehr auf, nachdem sie dir übermittelt wurden. Noch einmal Feuer, daraufhin ein weiterer, blauer Kristall, der einen Laserstrahl auf Zelda ansetzt. Vor Zelda bündelt sich daraufhin ein Eisstrahl, der von dem Totem abgegeben wird. An dieser Stelle befindet sich ein weißer Kristall, der von "Din's Flamme" erfasst werden sollte. Ich hoffe du hast noch etwas Energie zur Verfügung. Diese ist ein wichtiger Begleiter für Zelda. Ohne Energie schaffst du es nicht die Kristalle zu zerstören, um an die Spitze des Tempels zu gelangen. Du würdest feststecken und ebenfalls gegen Flut verlieren. Ein äußerst schwieriger Boss, bei dem Vorsicht und Genauigkeit mit dem "Din's Flamme"-Zauber geboten ist. "Warum kämpfst du? Dein Vater hat dich verraten, du bist allein!" Zelda weiß genau, warum sie kämpft. Sowohl für Teslan, als auch für ihre Kameraden und Freunde, die sie begleiten. Als würde sie Teslan Zerestro überlassen. Niemals! Es gibt außerdem immer noch Fragen aufzudecken, die Zelda beantwortet haben will. Sie erreicht letztendlich die Spitze des Tempels, bei der sich der Kern des Totems befindet. Zwei "Wachbots", die dir einst in der "Mechanischen Festung" begegnet sind, müssen nur noch ausgeschaltet werden, bevor Zelda den Kern, mit der Flamme von Din, zerstören kann. Um den Kern stehen dir ein paar Gefäße mit grünen Flaschen zur Verfügung, die dir deine Energie auffrischen können. Als Zelda diese Gegner und daraufhin den Kern zerstört, fließt das Wasser komplett aus dem Tempel und wohl auch aus dem Untergrund, von wo aus es sich angesammelt hatte.

Das Wasser floss wieder in den Funkensumpf. Die Unterwelt-Zoras wurden von den Helden vertrieben. Hinter Zelda erstrahlt ein weiteres Herzteil, sowie auch der Lichtkegel, der dir den Weg in die Freiheit zeigt. Zelda setzt ein Lächeln auf, während du sie, mit einem knappen Überlebensergebnis, in den Lichtkegel schickst. Beinahe wäre es um sie geschehen, doch du konntest immerhin dem steigenden Wasser enttrinnen. Mit erhobener Brust erscheint sie auf der kleinen Fischerinsel, am Rande des Sees, vor Link, Raviv, dem Fischer und seinem Sohn. Der Teslan-See ist nun wieder komplett mit Wasser gefüllt, was wieder in den Funkensumpf fließt. Die Unterwelt-Zoras wurden vertrieben und die Schlicker müssen nicht mehr auf ein Wunder hoffen, um vor diesen üblen Kreaturen, sowie vor dem Austrocknen, gerettet zu werden.

Kapitel 52: Reperatur

Mit nun 11 ganzen Herzen im Gepäck kannst du deine Reise weiterführen. Und sofern ich in dein Inventar schaue, so ist es dir geglückt unterwegs weitere Herzteile zu ergattern. 2 Stück, um genau zu sein. Nochmal 2 und du kannst dich auf einen weiteren Hercontainer freuen, der dir deine Lebensleiste ein weiteres Stück erhöhen wird. Wow, du bist bereits viel herumgekommen! Jetzt kannst du sogar angeln gehen. Das hört sich doch nach Spaß an, oder? Der Fischer besitzt nämlich einen großen, selbstangelegten Teich, bei dem du mit einem seiner Boote hinausfahren und für 20 Rubine solange angeln darfst, bis du den Laden wieder verlässt. Aber vergiss nicht dem Fischer seine Angelrute wiederzugeben, wenn du abhauen willst, sonst meckert dich sein Sohn aus! Er schiebt jederzeit Wache und wirft stets ein Auge auf dich, sowie auch auf deine Begleiter. "Hey, fass das nicht an!" Okay? "Das darfst du nicht! Das ist der größte Fang meines Papas!" Ist ja schon gut, Kleiner. Man, ist der Junge hysterisch. Er scheint stolz auf seinen Vater zu sein. "Wenn ich mal groß bin, übernehme ich die Hütte meines Papas!" Na das scheint ein guter Grund zu sein die Gäste bei jedem Bisschen auszumeckern. Der kleine Kerl heißt übrigens "Teik" und sein Vater "Balo". Komische Namen, aber natürlich nicht für Teslaner, nein.

Ich weiß, du würdest gerne bleiben und angeln, aber: hast du denn nichts besseres zu tun? Anowis wartet in der Unterwelt auf dich und du hast endlich alle 3 Beweise für den Aufenthalt bei den Tempeln. Außerdem, wie du bereits gemerkt hast, so wird Zerestro nicht mehr lange zögern, bis er das bekommt, was er will. Insofern wir nun mitbekommen haben, will Zerestro den König der Unterwelt, der schon längst als "Ganondorf" bekannt ist, wieder zu seinem alten Stand verhelfen. Doch noch weißt du nicht, was mit ihm eigentlich los ist. Auf der einen Seite wollten die Roboter Teslan das Data entziehen und auf der anderen waren die letzten Angriffe, auf Teslan, Beweise dafür, dass der König der Unterwelt nicht mehr daran interessiert ist sich das Data einzuverleiben. Hm, die Entscheidungen, die der König fällt, sehen unsicher aus, bis auf die Tatsache, dass Teslan vernichtet werden soll. Gut, vielleicht ist das einfach, im Großen und Ganzen, der Plan des verrückten Königs. Doch das kannst du letzten Endes nur herausfinden, wenn du auch zu ihm gehst. Doch bevor du das tust, suchst du noch nach dem letzten Teil von "Piep", der dir fehlt. Mit der "Piep-Schaufel", die ihrem Namen eine Ehre macht, findest du das vermisste Teil des kleinen Roboters. Juhu, endlich kann mein Artgenosse wieder repariert werden! Ich meine: wie schön für dich. Für deine Mühen sollst du auch dementsprechend belohnt werden. Du reist zu dem Ort, an dem du Piep gefunden hast. Die bunten Felsen verraten dir sofort seinen Standort. Als du in das Loch fällst und dem kaputten Roboter begegnest, fängt der kleine Roboter an mit dir zu reden. Uff, ich merke wie piepsig gerade meine Stimme wird. Ich glaube das Piep-Syndrom kehrt zurück. "Piep ist erfreut, dass du seine Bauteile gefunden hast. Metallmann kann sie Piep bestimmt wieder einbauen, dann ist Piep wieder ganz der Alte." "Muss ich das wirklich?" "Keine Widerworte. Tu es!" Brüllt Zelda Raviv an. Woah, in seiner Haut möchte ich nicht stecken. So macht sich Raviv an die Arbeit. Kurzes Ausblenden des Bildschirms, dann wird dir der frisch reparierte Roboter komplett angezeigt. Moment mal..., dieses Modell kommt mir von irgendwoher bekannt vor! Propeller auf dem Kopf, große Hände, kleiner Körper, keine Füße...? Dieses Modell ist älter, als ich gedacht habe. "Piep ist euch zu Dank

verpflichtet. Nehmt dieses Geschenk an euch und denkt an die gute Tat." Daraufhin fliegt Piep aus dem Loch. Auf und davon. Pass auf dich auf, mein Freund! Du hast die "Große Geldbörse" erhalten! Jetzt kannst du noch mehr Rubine mit dir herumtragen. Ganze 2000 Rubine passen jetzt in deinen Beutel! Endlich kannst du dir noch mehr nützliche Sachen leisten. Nachdem das erledigt ist: ab mit dir zum Pilger!

"Wie ich sehe, seid ihr zurückgekehrt." "Wir haben das, was du willst." Link zeigt dem Pilger den "Kaalahambra-Samen", Raviv holt aus seinem verzierten Hemd "Baphomat's Horn" und Zelda hält in ihren Händen...ein "Altes Stück Metall". "Was soll denn das sein?" "Was? Das ist ein Stück des Golems." "Ich verstehe. Gut, du meinst dass es von ihm ist, also werde ich gewillt sein dir zu glauben." "Wieso solltest du daran nicht glauben wollen, kleiner Mann?" "...Also gut, ihr habt nicht nur Beweise aus den Tempeln geholt, ihr habt auch gleichzeitig mehrere, ernsthafte Bedrohungen verhindert, die ganz Teslan ins Chaos gestürzt hätten. Das ist sehr beeindruckend. Aber...." "Aber?" "Eine letzte Prüfung steht euch noch bevor." Genervt sieht Raviv zu Zelda und daraufhin zum Pilger. "Und was soll das für eine Prüfung sein? Ich will keine Zeit mehr vergeuden!" "Du bist sehr ungeduldig, Wächter des Utop-Waldes. Ihr müsst gegen mich antreten und als Sieger hervorgehen." "Gegen dich kleinen Kerl?" So wächst der "kleine Kerl" zu einem stattlichen Koloss heran, dessen Kopf immer noch so klein war, wie zuvor. Während seiner Mutation zerreit er seine Kutte. Nur ein Teil seiner Hose, die er unter seiner Kutte trug, bedeckt den Unterkörper vom "Torwächter"!

Kapitel 53: Der Torwächter

Oha, das hätte ich nicht erwartet. In diesem kleinen Gnom steckt wortwörtlich etwas Großes. Was hat denn Salia dazu zu sagen? "Dies ist der "Torwächter". Tut mir leid, aber ich kann keine Informationen über diesen Gegner preisgeben." Was?!? Warum denn nicht? Zumindest kann dieser Boss schon mal schnell laufen. Er schlägt und tritt deine Charaktere, wie ein Spielball, durch die Gegend! Das ist ja mal ungehobelt! Die netten Zeiten sind wohl etwa schon wieder vorbei? Wie sieht es mit den Elixieren aus? Solange sich deine Charaktere gegenseitig unterstützen, kannst du die Flaschen unter ihnen aufteilen. Außerdem solltest du deinen Körper wechseln. Das Data muss von einem Körper in den anderen überfließen. Der "Pakt des Data" ist hier wieder einmal von großer Wichtigkeit. Mit einem einzigen Charakter kannst du den "Torwächter" keinesfalls besiegen. Zuerst musst du jedoch zusehen, wie du diesem Boss überhaupt Schaden zufügen kannst. Sein Körper scheint aus hartem Datium zu bestehen. Keine deiner üblichen Waffen kann diesem etwas anhaben. Du hast so viele Möglichkeiten, abgesehen mit Raviv. Zelda und Link stehen für dich und deinen Plan bereit, doch vorerst bist du vorsichtig und wechselst eher viel umher, damit dich der Boss nicht schon wieder durch die Gegend tritt. Das Schlachtfeld ist übrigens riesig! Es erstreckt sich über einen Teil der Ebene von Teslan und wird durch eine magische, aus Data bestehende Barriere, abgegrenzt! Aber das hat nur etwas damit zu tun, dass die Treffer des Bosses dir nicht nur 2 Herzen abziehen, sondern dich zusätzlich noch viele Meter nach sonstwohin schleudern können. Hui, und da fliegt Raviv. Was versuchst du auch den Boss mit seinen Schwertern anzugreifen? Ich dachte wir haben das geklärt? Das lässt den Torwächter völlig kalt. Vielleicht hilft ja Magie? Zelda ist die richtige Wahl. Mit "Din's Flamme" bringst du den ehemals schwächtigen Pilger zum Taumeln. Doch was dann? Er stabilisiert sich wieder. Sieht nicht so aus, als hättest du dem Boss schaden können. Da müssen wohl mehrere Versuche vonnöten sein, um den Torwächter gegen deine Angriffe anfällig zu machen. Allerdings muss es auch nicht so geschehen. Du erinnerst dich bestimmt, was mit hartnäckigen Bossen passiert, oder? Sie bekommen eines mit dem "Zertrümmerer" auf die Rübe, so wie auch hier. Nachdem Link den taumelnden Riesen schaden konnte, kommt dieser wieder zu sich und springt auf dich zu. Dazu nimmt er seine Hände zusammen und lässt diese so kräftig auf dem Boden aufkommen. Der ganze Boden wird aufgewühlt. Die Erschütterung lässt selbst unsere Helden taumeln, was sie für kurze Zeit außer Gefecht setzt, insofern sie sich in der Nähe des Torwächters befinden. Der Schlag selbst hätte dich direkt 3 Herzen gekostet. Durch diese ganzen Versuche, den Torwächter zu Fall zu bringen, steht deine Energie beinahe auf dem Punkt der Niederlage, genauso wie deine Herzen, die du mit Zelda's Hilfe auffrischen willst. Insofern dein Leben auf 1 Herz sinkt, erscheint auf dem Bildschirm ein dickes "Unwürdig!" und der Kampf endet abrupt, während sich der Pilger in seine Ursprungsform zurückverwandelt. Möchtest du jedoch wiederholt gegen ihn kämpfen, so musst du ihn nur ansprechen. Dieser Boss will dich nicht umbringen, sowie die anderen Bosse des Spiels. Dennoch: schleunigst wechselst du zu Zelda, um dir das blaue Elixier einzuverleiben, was sie in dem "Tempel der Gezeiten" erhalten hatte. Du siehst somit wieder vollkommen fit aus. Der Boss sollte kein Problem mehr darstellen, auch wenn er schnell und körperlich äußerst stark ist. Mit Zelda's "Din's Flamme"-Zauber und Link's "Zertrümmerer", kannst du über den Hüter des Portals zur

Unterwelt triumphieren. Aber auch Raviv's Hilfe ist viel Wert, denn mit dessen Unterstützung kannst du den rasenden Torwächter täuschen und ihn somit auf die falsche Fährte locken, damit er sich von Zelda, sowie auch Link, fern hält. Erschöpft bleibt der Torwächter am Boden. "Ich gebe mich geschlagen! Ihr seid wahrlich würdig durch den "Data-Strom" durchzuschreiten. Die "Unterwelt" erwartet euch." "Wurde auch Zeit. Das hat lange genug gedauert." Erwähnt Raviv leicht gereizt. "Ich musste mir sicher sein, dass ihr euch nicht in unnötige Gefahr begeben. Und: da ist noch etwas. Diese Prüfungen...waren nicht umsonst." "Wie meinst du das, Torwächter?" Fragte Zelda ihn neugierig. "Mein Name ist "Fabus". Ich bewache schon seit Jahrzehnten diesen Strudel, seitdem ich aus dem "Alten Teslan" hierher kam. Im Grunde...kommen wir alle aus dem Reich, was sich unter uns befindet und was als "Unterwelt" bezeichnet wird." "Was? Soll das ein Witz sein?" Ungläubig schaut Raviv auf den Torwächter, der seine Gestalt wieder verändert. "Der "Utop-Wald" war ein Teil von dem, was sich unter uns befindet. Alles, was die Göttin Data als wertvoll ansah, rettete sie durch ihren Segen." Salia, die sich zu erkennen gab, als die Helden mit Fabus sprachen, sagte kein Wort. Raviv starrte sie nur stillschweigend an. Sie hatte ihm nie etwas davon erzählt, auch nicht, dass die Welt, Teslan, so neu war. Den drei Recken kam es so vor, als würde es diese Welt schon ewig geben, doch dabei entstand sie erst vor kurzem. Eines wissen sie alle jedoch ganz genau: sie werden ihre Heimat verteidigen. So betraten sie den "Data-Strom", der ihre Körper zuerst in umherschwirrende Data-Partikel auflöste und diese daraufhin in die Unterwelt übertrug.

Sie trafen in der Mitte eines hellen Fleckes ein. Heller, als der gesamte Rest, den sie erblickten, nachdem sich ihre Körper, aus den Data-Partikeln, wieder zusammensetzten. In der "Unterwelt" herrscht nur finsterste Dunkelheit. Kein Stern leuchtet, nur die drei Sonnen geben ein grelles Licht ab, was immer noch in weiter Ferne zu sehen ist. Dieses, scheinbar, künstliche Licht ist das einzige, was die Umgebung der Unterwelt erhellt. Vorwiegend finden sich bereits bekannte Kreaturen in der Unterwelt wieder, die in prächtigen Farben erstrahlen, wodurch sie das schwarze Gebiet mit Leben und Helligkeit erfüllen. Viele Lichter gibt es auch in einem anderen Gebiet der Unterwelt zu bestaunen. Dieser Bereich ist ein Freizeitpark. Aber noch kannst du nicht eintreten. Da steht "geschlossen". Mit großen Buchstaben steht über dem Eingang "Roboland". Vom Eingang aus kannst du schon einen deutlichen Blick, dank der Kameraführung, riskieren. Hier ein Riesenrad, da ein Schießstand und dort hinten befindet sich ein merkwürdiges Gebäude, was wie ein grinsender Mond aussieht. Moment mal?!? Kommt dir dieser nicht bekannt vor? Die Geschichte wird immer verrückter und merkwürdiger, oder? Als die Recken sich die Umgebung begutachteten, erschien, vor ihren Augen, ein neues, übertragenes Bild von Zerestro. Neben seiner Gestalt hält er die gefesselte, ohnmächtige Anowis, mit seinen Roboterklauen, vor das Übertragungsgerät, was Link und seine Kameraden fassungslos aufschrecken lässt. "Ihr habt es weit gebracht, doch die Wildklauen werden euch nicht mehr helfen. Die kleine Verräterin hat sich zu erkennen gegeben. Wegen ihr mussten bereits viele Wildklauen ihre Leben lassen. Schon bald wird auch sie auf dem Scheiterhaufen landen. Danach...seid ihr dran! Ich würde mich an eurer Stelle beeilen. Die Sonnenlaufbahn besitzt, in diesem Land, einen sehr kurzen Zeitraffer!"

Kapitel 54: Land der drei Sonnen

Du kannst jederzeit an die Oberfläche und somit nach "Teslan" zurückkehren. Vielleicht wäre es auch vonnöten, da dir die Elixiere ausgehen. Die Monster haben dir einige Zutaten überlassen, wodurch du weitere Elixiere herstellen könntest. Derzeit besitzt du 5 Flaschen. Davon ist eine Flasche mit rotem Elixier gefüllt, die Raviv besitzt. Eine andere ist in Zeldas Besitz. Vielleicht könnte das grüne Elixier für sie noch wichtig sein, man weiß ja nie. Doch anstatt neue Elixiere herzustellen, bist du fest entschlossen und willst Anowis aus den Klauen von Zerestro retten. Das alles soll für dich so schnell wie möglich geschehen. Das kann ich gut nachvollziehen. Zerestro ist nicht gerade ein Roboter vieler Worte. Er benutzt viel eher seine eingebauten Waffen als Kommunikationsmittel. Mit diesem Wissen willst du noch schneller vorankommen. Schön, dass ich meinem Teil zur Rettung beitragen kann. Ist dir übrigens das riesige Schloss in der Mitte der Unterwelt aufgefallen? Ich schätze schon, denn es wurde dir zu Anbeginn deiner Ankunft präsentiert. Es ist das Schloss des Herrschers der Unterwelt, doch ist das Tor des Schlosses zu. Es wäre unmöglich dort einzudringen. Hm, ob sich Ganondorf in diesem Schloss ebenfalls aufhält? Vielleicht ist es einfach nicht die Zeit dafür, um herumzurätseln. Aber insofern du dir das Gebiet ansehen willst: nur zu. Allerdings bemerkst du sofort, dass die Unterwelt nicht so frei begehbar ist wie Teslan. Bis auf ein karges, dunkles Ödland existiert bisher nur der geschlossene Vergnügungspark und eine riesige, schwarze Wüste. Diese ist auch dein Ziel. Kurz bevor du die Grenze überschreitest, um in das Wüstengebiet zu gelangen, entdeckst du einen alten Händler, der von merkwürdigen, schwebenden Schiffen umgeben ist. "Ah, wenn das nicht endlich Kundschaft ist. Oder etwa nicht? Ihr wisst ja nicht wie einsam es hier ist, so ganz ohne Personen, die sich hierher trauen. Früher war dieser Ort hell, genauso wie der Sand. Doch jetzt ist es eine schwarze Wüste. Die Sonnen, die einst über diesem Land strahlten, sind nun Waffen der Natur, die alles Leben, oberhalb des schwarzen Sandes, in wenigen Sekunden zu Asche verbrennen. Hehe....Aber was sage ich da? Ich vertreibe ja noch meine Kundschaft. Glaubt mir: ihr möchtet in diesem Gebiet nicht zu Fuß reisen. Das Licht, was diese Kugeln abgeben, ist tödlich. Seitdem unser König das Land, sowie auch die Sonnen verdarb, ist niemand mehr sicher." "Warum bist du dann noch hier?" Fragt ihn Zelda neugierig. "Es gefällt mir hier einfach. Es ist mein Zuhause, seitdem ich denken kann. Auch wenn es sich verändert hat. Ich weiß noch wie schön "Teslan" einst war. Jetzt ist es nur noch ein Schatten seiner selbst....Hach, wem will ich denn etwas vormachen? Niemand möchte mehr meine "Wüstensegler" kaufen. Und selbst wenn sie gekauft werden, so kann ich all die Rubine nicht mehr ausgeben. Es gibt keine Stände und Läden mehr. Die Teslaner sind alle verschwunden, nur ich bin noch hier und warte auf...irgendetwas. Ihr könnt die Segler ausleihen, wenn ihr wollt. Sie sind im guten Zustand. Dass ihr hierhergekommen seid bedeutet vielleicht Veränderung. Ob es gut ist wird sich noch zeigen. Seid vorsichtig da draußen, junge Reisende...und hütet euch vor den "Wildklauen". Sie mögen keine Eindringlinge. Teslaner umso weniger." Was für ein netter, alter Herr. Zwar sieht sein runenbesetzter Poncho etwas staubig aus, aber er möchte dir die "Wüstensegler" ausleihen! Du kannst sie jetzt für deine Charaktere nutzen. Es sind schwebende Boote, die dazu gebaut wurden um die Wüste schnell und sicher durchqueren zu können. Auf einem dieser Boote haben alle Charaktere ausreichend Platz. Sie sind nicht nur flink und wendig, sondern auch vor den Strahlen

der drei Sonnen sicher, der wohl größten Gefahr der schwarzen Wüste. Durch das Drücken eines bestimmten Knopfes, kannst du deine Charaktere in das Schiff zurückziehen, insofern sich dir das schädliche Licht der Sonne nähert. Das hört sich keineswegs gut an, was auf dich zukommen wird. Diese Reise wird Nerven aus Datium erfordern.

Mit deinen Charakteren steigst du auf das Boot und steuerst auf das "Land der drei Sonnen" zu. Manche Leute haben dir schon an der Oberfläche davon erzählt, doch für einige war es nur ein Märchen. Aber das waren Feen auch. Jetzt weißt du immerhin, dass beide Dinge in "Data World" existieren. Während du dich durch die Wüste bewegst, entdeckst du große, grelle Flächen, die sich bewegen. Das sind die Bereiche, die du unbedingt vermeiden musst! Notfalls kannst du deine Charaktere auch verstecken. Wenn nicht, so brennt dir die Strahlung deine Herzen in null Komma nichts weg. Solltest du das Pech haben in der Unterwelt zu sterben, so startest du wieder am Eingang. Doch ich hoffe für dich nicht, dass das eintreffen wird. Auch in der schwarzen Wüste gibt es viele, interessante Orte zu entdecken. Darunter unterirdische Höhlen und, vor allem, die Lager der Wildklauen. Sie sind gut bewacht, aber auch reichlich an Schätzen. Allerdings sind die Wildklauen nicht gut auf dich zu sprechen. Eigentlich sprechen sie überhaupt nicht mit dir, sie fauchen nur auf und greifen dich an. Viele von ihnen besitzen schwarzes Fell, sowie Anowis. Zudem tragen sie schwarze Überwürfe, um sich im schwarzen Sand zu tarnen. Unter ihnen gibt es also viele "Wilde Attentäter". Sie springen hervor, nutzen das Überraschungsmoment und schlagen schnell zu. Auch auf dem Boot bist du nicht sicher. Während jedoch ein Charakter das Boot steuert, kannst du mit deinen anderen Charakteren gegen Gegner vorgehen. "Wilde Werfer" sind ebenfalls anzutreffen, die oftmals auf irgendwelchen Sandhügeln, Felsvorsprüngen oder auf Wachtürmen stehen, die die Wildklauen, aus Gestein, selbst errichtet haben. Wie ihr Name schon sagt werfen sie sehr viel, doch vorwiegend sind es Steinschleudern die sie benutzen. Von diesen Wachposten aus kannst du übrigens ebenfalls die Gegend erkunden und unerwünschte Besucher von dir fernhalten. Mit Raviv's "Durchblick" ist es dir möglich versteckte Widersacher zu entdecken. Somit kannst du auch deine Routen planen, ohne auf gemeine Hinterhalte stoßen zu müssen. Habe ich erwähnt, dass es auch auf Gundis reitende Wildklauen gibt? Das sind riesige Nagetiere, mit weiß leuchtenden Augen. Die Reiter stehen oft auf den Biestern, um ihre Speere besser gegen die Eindringlinge führen zu können. An den angelegten, ledernen Seitentaschen der Riesengundis, befinden sich mehrere Wurfspere. Diese werden auch benutzt, um deine Helden zu verletzen und diese gar vom Boot zu stoßen. Da musst du wohl oder übel anhalten, um den vom Boot gefallenem Passagier wieder einzusammeln. Vor den Wurfspereen der "Wilden Reiter" solltest du dich in Acht nehmen. In der Wüste ist äußerste Vorsicht geboten.

Nachdem du schon so viel erforscht hast, führt dich dein Weg in die Nähe einer Ruine, die jedoch noch etwas von dir entfernt ist. Als du den Punkt erreichst, erscheint eine Scene, in der neben deinem Boot eine riesige, fächerartige Rückenflosse aus dem schwarzen Sand ragt. Link entdeckt diese zuerst, starrt sie an und zieht sein Schwert.

Kapitel 55: Das Wüstenmonster

Dieses Wesen wird dir noch gar nicht vorgestellt. Ist es ein Boss? Wenn ja, so ist dieser noch nicht anwählbar. Was ist zu tun? Ausweichen wäre, garantiert, eine sichere Variante. Vorerst ist es nur wichtig von diesem Wesen zu entkommen. Es stößt gegen das Boot, um diese zum kentern zu bringen! Dreimal versucht es gegen das Boot zu stoßen, beim 3. Versuch ist die Gruppe dem Untergang geweiht! Pass bloß auf, dass es dich nicht frisst! Sofern du verlierst, ist für einen kurzen Zeitraum das Maul des merkwürdigen Haifisch-Wüstenkrokodils zu sehen. Was für ein Monster! Seine Schuppen schimmern in der Dunkelheit der Unterwelt. Wie eine Forelle springt es über die Köpfe der Recken hinweg, während das Ungetüm, beim Auftreffen, Sand in die Luft schleudert. Es ist größer und länger als das Boot. Hey, hast du das gesehen? Wenn es über das Boot springt, kannst du es anvisieren. "Ein riesiger "Burakka"! Das sind seltene Wüstenmonster, die im "Land der drei Sonnen" leben. Ihre Schuppen schützen sie vor Angriffen von außen, doch ihr Bauch ist frei von Schuppen und somit empfindlich." Spricht Salia zu dir, als du ihre Hilfe in Anspruch nimmst. Während also das Monster über dich springt, ist es an der Zeit zuzuschlagen. Dieses scheint ein Miniboss zu sein..., jedoch von der etwas größeren Sorte. Da du nur wenige Fernkampf-Waffen besitzt, sind Zelda und Link die Charaktere, die dir sofort in den Sinn kommen. Doch trifft die Wahl eher auf Link, da er die schnellen Pfeile des Data-Bogens besitzt. Du versuchst den Ramm-Angriffen des Monsters weiterhin auszuweichen, um dann mit Link's Bogen die Pfeile auf die Unterseite des Monsters zu verschießen. Treffer! Wenn du gut bist und schnell zielen kannst, ist es dir möglich den Burakka sogar zweimal zu treffen. Doch ist dieser nun etwas sauer. Er lässt Sandfontänen nach oben schießen. Diese werden an zufälligen Orten generiert. Die Wüstenstrecke kommt dir außerdem wie eine Ewigkeit vor. Kein Wunder: es ist Absicht, dass du dich der Ruine kein Stückchen näherst. Wahrscheinlich ist es Hexerei. Das Werk von Ganondorf? Wohlmöglich. Die Sandfontänen können das Boot zum taumeln bringen. Bei 2 Treffern, hintereinander, fällt die Heldengruppe in den Wüstensand. Das ist ja echt gemein! Nach deinem Versagen kannst du dich immerhin entscheiden dich von der Wüste abzuwenden, vorerst. Früher oder später musst du dich dem Burakka stellen. Tut mir echt leid, aber das will so die Geschichte. Bei Zerestro hattest du auch keine Wahl, obwohl er so stark war. Trotzdem konntest du ihn besiegen, indem du vorbereitet warst. Da du, überwiegend, das Boot in Sicherheit manövrieren musst, heißt es: üben, üben, üben! Deine Gruppe wird zwar auch einmal gefressen, aber du machst immerhin weiter. Du näherst dich mit dem Boot wieder der Burakka-Zone. Es ist jedoch nicht so, dass dir die Passagen des Spiels unmöglich oder zu schwer erscheinen. Die Bosse und Gegner sind überaus fair gehalten. Man hat stets genug Zeit zu reagieren und es befinden sich auch Heilmittel in der unmittelbaren Nähe vieler Kampfschauplätze. Ich muss einen etwas beruhigenderen Ton anschlagen, falls es Spieler gibt, die meinen, dass dieses Zelda schwer sei, da es Momente und Kämpfe gibt, bei denen man sofort sterben kann. Doch diese sofortige Wirksamkeit, auf das Ableben, muss zuerst eintreten. Und dies geschieht nur, wenn man des öfteren den Fehler mehrmals hintereinander begeht. Das beste Beispiel liefern die Sandfontänen. Das Boot mag zwar keinen Lebensbalken besitzen (denn es ist stabil und sehr widerstandsfähig, da es gute Qualität ist), aber man hat immer die Möglichkeiten den Angriffen des Monsters erfolgreich auszuweichen. Während man mit Link, Zelda und

Raviv unterwegs ist, verwendet man hingegen die Elixiere, die sie mit sich führen. Sie finden beinahezu überall Verwendung, um Charaktere zu stärken oder Gebiete zu erforschen. Daher sind diese auch so wichtig. "Data World" ist also kein Abenteuer, was Perfektionismus erfordert um es durchspielen zu können. Wie dem auch sei: dein nächster Versuch das Ungeheuer zu vertreiben, ist ein Erfolg. Nach deinem sechsten Schuss mit dem Data-Bogen, fällt es zu Boden und löst sich, samt Data-Partikel, auf. Die Sandwolke, die das Wesen verursacht, als es fiel, versperrt den Helden kurz die Sicht. Der Zauber scheint gebrochen zu sein. Der Weg, zu den "Sandruinen", ist nun frei.

"Die Wildklauen sind in diesem Gebiet zahlreich vertreten. Wir sollten einem Kampf aus dem Weg gehen, da die Wachen Alarm schlagen werden." Spricht Salia zu ihren Gefährten, als du die Sandruinen betrittst. Natürlich darfst du dich dieses Mal auch frei durch die Ruinen bewegen, nur halt auf eigene Gefahr. Die Kämpfe, die du durch Unvorsichtigkeit verursachen könntest, werden dich ins Schwitzen bringen, glaube mir. Schritt für Schritt musst du dich dem Ort nähern, der durch Zerestro übertragen wurde. Dort hält er Anowis gefangen. Die "Wilde Wache" steht überall herum, kann jedoch durch die "Feuersteine" und "Deku-Nüsse" gut abgelenkt werden. Leider kannst du diesem Feind keinen Schaden zufügen, außer du beschädigst das Kraftfeld, was diesen umgibt. Dieses beziehen die Wachen aus einem Stein, den sie in ihren Pfoten halten. Schon beeindruckend, muss ich zugeben. Der Stein mag zwar den Träger schützen, doch der Stein selbst ist schutzlos. Du kannst den Stein aus der Hand der Wache schießen und diese sofort kampfunfähig machen, indem du diese mit einem weiteren Schuss überwältigst. Oder du stichst so schnell wie möglich zu, allerdings auf eigene Gefahr. Wenn die Wache schnell reagiert, oder überlebt, erscheinen 5-8 Wildklauen, die über die Gruppe herfallen. Besiegst du diese zuerst, ruft die Wache eine weitere Welle von Wildklauen herbei. Das wäre das Risiko nicht wert. Die sicherste Variante ist daher Abstand zu halten. Raviv kann dir mit seinem "Durchblick" dabei behilflich sein.

Kapitel 56: Klingentanz

Trotz einiger Schwierigkeiten, mit der wilden Wache, gelangst du zu dem Gebiet, an dem sich die ohnmächtige und zugleich angekettete Anowis befinden sollte..., was leider nicht so ist. Halt, warte! Da, auf dem steinernen Podest des runden Platzes, der von hohen, schwarzen Steinmauern umgeben ist, erscheint Zerestro, der Anowis in seinen metallischen Klauen hält. "Lass sie gehen!" Ruft Zelda dem Roboterfürst zu. Herzlos schmeißt Zerestro Anowis zur Seite, die schmerzlich hustend aufkommt. Link sorgte sich derweil um sie, würde am liebsten sofort zu ihr rennen, doch der Roboterfürst lässt keines seiner Opfer aus den Augen. In der schwarzen Wüste kommt es wohl nun zum Showdown. Ohne eine große Show abzuziehen, geht der Kampf schon los. Kein Titel, nichts. Jeder weiß wer Zerestro ist. Es wird einiges von dir erwartet. Du kennst seine Schwäche, du kannst sie wieder ausnutzen..., oder? Die vier Klingen schnellen hervor. Zerestro ist gleich zu Beginn gefährlich und schnell. Doch: halt, er schleudert dir nicht mehr seine Kabelarme entgegen und er dreht sich auch nicht mehr auf einer Stelle! Er rennt auf dich zu! Du solltest zwischen den Charakteren hin und her wechseln, um nicht von den Klingen Zerestro's erfasst zu werden. Diese Neuerung ist in diesem Abenteuer unglaublich wichtig, sonst wirst du deinen Feinden wohl kaum entkommen können. Doch Zerestro schießt mit seinem Waffenarm, wenn du zu einem weit entfernten Verbündeten wechselst. Außerdem trickst er dich dazu noch aus, falls du schnell wieder deinen Charakter wechseln willst. Er hält seine Kabelarm-Klaue bereit und will einen Charakter ergreifen, den du noch nicht kontrollierst. Währenddessen schreitet der Anführer der Roboter auf dich zu. Solange er seinen Kabelarm in der Nähe des von ihm ausgewählten Charakters hält, kannst du nicht zu diesem wechseln, da er dich sonst ergreifen und sich zu dir ziehen würde. Aber das habe ich wohl zu spät gesagt. ZACK, er krallt sich Raviv, als du zu ihm wechseln wolltest, und spießt ihn für einen kurzen Moment auf. 4 Herzen weg, einfach so. Bah, ich kann ihn nicht ausstehen! Doch lass dich nicht unterkriegen! Die andere Person, die nicht von Zerestro anvisiert wird, sollte sich beeilen und zu Anowis eilen. Das lenkt den Roboterfürst ab, wie du es später feststellst, nachdem du mehrmals versucht hast Zerestro zu schaden. Er blockt deine Angriffe einfach ab. Momentan ist er einfach nicht anfällig. Doch seine Sorge, dass du Anowis befreist, lässt ihn unvorsichtig werden. Mit Link versuchst du den "Zertrümmerer" bei Zerestro einzusetzen, während er dir dem Rücken zudreht. Schleunigst dreht jedoch Zerestro seinen Oberkörper zu Link, während er ihn mit seinen Klingen verletzt. 2 Herzen lösen sich in Luft auf, woraufhin Link von Zerestro's langen Armen erfasst und weggeschleudert wird. Die Landung zieht dir noch ein halbes Herz ab. Wow, was für ein Kampf. Die Kämpfe mit Zerestro sind bisher sehr einfalls- und abwechslungsreich, aber auch überaus herausfordernd gehalten. Von seinem Schaden, den er verursacht, möchte ich gar nicht erst reden. Als Nahkämpfer hast du es momentan schwer Zerestro's Gestell zu beschädigen. Oder man muss anders an die Sache herangehen. Doch egal was du versuchst, nichts scheint zu wirken. Aber vielleicht ist es die Kombination der Items, sowie damals, als du die mechanischen Festungen aufhalten konntest. Noch einmal willst du Zerestro ablenken. Anowis würdest du zwar gerne befreien, doch lässt der Roboterfürst es nicht zu. Eher würde dich dieser ergreifen und versuchen zu töten. Mit Link legst du die Eisenstiefel an, daraufhin benutzt du das "Enterseil" und ziehst Zerestro zu Boden. Ha, es funktioniert! Aber: halt, er richtet sich

wieder auf! Da hat etwas gefehlt. Wahrscheinlich ist mehr Einsatz vonnöten. Du scheinst mich schon zu verstehen. Raviv kann dir dabei behilflich sein. Noch einmal bringst du Zerestro zu Fall, dann wechselst du zu Raviv und schlägst mit den Schockklingen auf Zerestro ein. Es funktioniert wirklich! Der Roboterfürst erleidet Schaden. Während Link und Raviv mit Zerestro beschäftigt sind, befreit Zelda Anowis von ihren Fesseln. Sie stellt sich dazu bereit dir zu helfen. Jetzt geht der dritte Kampf gegen Zerestro erst richtig los! Sei vorsichtig und weiche den Angriffen des Roboterfürsten aus. Wenn es soweit ist, springt Anowis auf Zerestro, um diesen mit ihren bloßen Klauen zuzusetzen. Auch ohne Waffe ist diese Wildklaue gefährlich. Hätte Zerestro es sich mal nicht mit ihr verscherzt....Das Beste kommt allerdings noch: Dir wird die Lebensleiste von Anowis angezeigt! Wenn Anowis stirbt hast du verloren? Was?!? Du musst mit deinen Charakteren die Aufmerksamkeit von Zerestro sichern und Anowis Deckung geben, damit sie ihn anspringen und diesen beschäftigen kann. Sofern das geschieht, kannst du mit Link, Raviv oder Zelda Zerestro den Rest geben. Ja, alle können Zerestro verletzen, sobald Anowis den Kampf betritt und der Gruppe hilft. Doch dabei musst du, wie schon erwähnt, auf Anowis und auf deine Gruppe aufpassen. Zerestro schnappt sich die Wildklaue oder einen deiner Charaktere. Er wird versuchen dich auszutricksen und dir dein Leben zu nehmen. Insbesondere der Charakter, den du kontrollierst, sowie auch Anowis, sind seine Ziele, die er ausschalten will. Nebenbei klettert Zerestro, mit seinen Waffenarmen, die er zu Krallen umformt, auch noch an der Wand entlang und springt auf Anowis zu, wenn du den Roboterfürst nicht von dieser herunter holst! Dabei kannst du ihn mit dem "Data-Bogen", "Din's Flamme" oder aber auch während Raviv's Sprung von der steinernen Wand holen. Du schaffst es jedenfalls nicht ohne deine Elixiere diesen Boss zu besiegen. Zelda und Link benötigen Energie. Deine Herzen gehen ebenfalls zu neige, denn Zerestro's Angriffe verringern dein Leben immens. Nach jedem harten Treffer fallen Zerestro's Einzelteile jedoch ab. Das ist dein Ziel in diesem Bosskampf: Zerestro entwaffnen. Igitt, das ist ja schrecklich! Irgendwann kann er nichts mehr tun und fällt zu Boden. Seine 4 Klingendarme und die Kabelarme wurden von seinem Körper gelöst. Nur noch seine beiden Waffenarme bleiben ihn erhalten, mit denen er zuvor noch wenige Flammenstöße und Geschosse abgab, um der Gruppe, aus der Ferne, ordentlich einzuheizen.

Als er am Boden liegt offenbart sich dir eine Zwischensequenz. "Lange habe ich auf diesen Augenblick gewartet...." Spricht Raviv aus, als er zu Zerestro vor trat. Dann erhebt sich der Fürst aller Roboter. Er öffnet seine Hände und zieht die Klingen, die an seinen kaputten Klingendarmen angebracht waren, wie ein Magnet zu sich. Während der Szene werden diese paarweise zu jeweils einem Schwert umgeformt. "Komm her, Teslaner! Nur du und ich!" "Meine Name ist Raviv! Merk dir das, wenn ich dich in deine Einzelteile zerlege!" "Du bist nur ein weiteres Hindernis, was mir den Weg versperrt. Dein Name...bedeutet mir nichts." Sicher, dass Zerestro nicht der letzte Boss ist? Mit Raviv musst du nun gegen den Roboterfürst bestehen. Es ist ein schlichtes Duell. Beide Charaktere führen zwei Schwerter mit sich. Deine Ausweich-, Block- und Angriffsmanöver müssen sitzen, um den Roboterfürst in die Knie zu zwingen. Leider hast du kein weiteres Elixier dabei, was den Kampf zu einer heiklen Angelegenheit macht. Das Auftreffen der Schwerter, von Zerestro und Raviv, lässt die Waffen Funken sprühen. Direkte Angriffe auf den mechanischen Körper des Fürsten wird dir leider nicht viel nützen, wie du feststellst, da Zerestro deine Angriffe blockt, oder diese gar pariert und daraufhin zuschlägt. Sein Schaden, den er verursacht, scheint schwächer

als zuvor zu sein. Du verlierst 1 Herz pro Schlag, doch diese Schläge werden von ihm schneller ausgeführt. Mit deinen Sprüngen ist es dir bestimmt möglich den Roboterfürst zu verwirren..., das hoffe ich zumindest. Aber ja, es scheint zu funktionieren. Baue genügend Zorn auf, damit du den "Supersprung" gegen Zerestro einsetzen und somit hinter ihn gelangen kannst. Sein Rücken ist ungedeckt, jedoch nur durch den Supersprung zu erreichen. Die "Entladung", die du ebenfalls für die Hälfte Zorn ausführen kannst, bringt dir nicht viel. Der Schaden, den diese Fähigkeit von Raviv verursacht, ist eher für kleinere Gegnergruppen gedacht und nicht für hartnäckige Ziele. Der "Kampfrausch" kann dir leider ebensowenig von Nutzen sein, denn dieser drängt Zerestro nur in die Defensive. Er lässt in dieser Zeit kaum einen deiner Schläge durch. Es reicht nicht aus, blind auf diesen Kerl einzuprügeln. Um den Roboterfürst besiegen zu können, musst du Köpfchen beweisen. Ab und zu lässt er seine Hände mit den Schwertern rotieren. Das ist wohl deine Zeit um zu verschwinden oder hinter Zerestro zu springen. Aber du kannst auch die "Entladung" einsetzen. Ich weiß zwar nicht warum, aber er nimmt deinen Angriff wie ein Schwamm in dem Moment auf, wo er seinen ausspielen will. Dass du außerdem, wie es auch bei Link der Fall ist, seitlich und rückwärts umherspringen kannst, wird dir ebenfalls eine große Hilfe gegen Zerestro sein. Du schaffst es mit deinen letzten Atemzügen den Fürst zu entmachten. Von deinen 11 Herzen besitzt du nur noch 2. Dabei hast du äußerst vorsichtig gespielt. Das musstest du auch, denn ohne Trank ist es nur sehr mühselig all diesen gemeinen Angriffen auszuweichen.

Vor Raviv's Füßen bricht Zerestro zusammen. "Jetzt wirst du für das büßen, was du dem Utop-Wald und meinen Freunden angetan hast!" Raviv möchte zum letzten Schlag ausholen, aber Anowis hält ihn davon ab. "Nicht! Diese Klinge wird zwar den Körper zerstören, doch NUR das Data-Schwert kann das Böse, was von diesem Roboter Besitz ergriffen hat, vertreiben." Für einen Augenblick zieht Link sein Schwert, sieht es sich an und schreitet auf Zerestro zu. "N...Nein...!" Unser Held ruft laut aus sich heraus: "HIAAA!" und sticht zu. Rotes Data umwickelt das Schwert. Die leuchtenden Augen von Zerestro verblassen, sein Körper schaltet sich aus. Link zieht das Schwert wieder aus dem Roboterkörper heraus und hält es leicht in die Luft, bis sich das Schwert von Link's Hand löste und es in eine andere überging. Eine Hand, die Link selbst nicht gehörte. Wie ein Bumerang fliegt das Schwert zu demjenigen, der es dazu veranlasst hatte sich das Data-Schwert zu nehmen. "Ha...ha...ha...."

Kapitel 57: König der Unterwelt

Du hörst plötzlich eine Melodie. Kann das sein? Für dich hört sie sich so an wie die "Hymne der Zeit". Die gepanzerte, linke Hand, der Gestalt, umklammert die Schneide des legendären Data-Schwertes. Mit seiner bloßen Kraft zermalmt der Unbekannte die Klinge mit der Hand. Das rote Data, was durch das Schwert absorbiert wurde, löste sich von den Trümmern und stieg in den schwarzen Himmel der Unterwelt empor. "Ganondorf!" Rief Zelda aus. "Ganondorf?...Ein Name, den ich schon lange nicht mehr gehört habe." Ein Lächeln überzieht einen Teil der Lippen der Person, die aus dem düsteren Wüstenschatten hervortrat. Die Fackeln, die an den schwarzen Wänden durch die Wildklauen angebracht waren, vertrieben die Dunkelheit aus dem Gesicht der mysteriösen Gestalt. Mit langen, orangenen Haaren, dunkler, exotischer Haut, sowie den gelben, stechenden Augen, offenbarte sich diese Person in schwarz-silberner Rüstung, die dem hohen, technischen Standart der Mogma entsprach. Der Umhang, den die Person trug, schien wie gepalten zu sein. Eher zerrissen und uneben, getaucht in einem weinroten Farbton, verziert mit den Zeichen eines längst vergessenen Volkes. Mit seinem imposanten, muskulösen Körper, nähert sich der Ritter der Finsternis unseren tapferen Recken. Es wäre wohl jetzt besser an der Zeit zu fliehen, würde ich meinen.... "Ich bin Prinz "Kurgondoru", Sohn des Königs von Teslan!" "Wie konnte deine Präsenz so lange unentdeckt bleiben?" Fragte Salia überrascht, als sie vor den Augen der Helden erschien. "Dann bist du der "Sohn von Ganondorf"?" Mit seiner Hand, die den Geist des Mädchens nicht berührte, schlug er Salia nieder. Eine Macht ergriff die Königin des Utop-Waldes. Raviv ging zum Angriff über, wurde jedoch von Kurgondoru niedergeschlagen. Seine Waffen fielen zu Boden. Anowis, Link und Zelda schauten hilflos zu, kurz davor für ihre Freunde einzuschreiten. Doch dann erblickte Zelda das Schwert, was Kurgondoru in seiner rechten Hand hielt. Der Griff, der Knauf, die Schneide. Alles kam ihr so vertraut vor. "Das "Master-Schwert"...!" Schwer atmete Zelda ein und aus. Kurgondoru starrte mit ernster Mime die Helden an und entschied sich zu gehen. "Hey! Bleib...hier!" Forderte Raviv den dunklen Prinz auf, der stattlich und unbeeindruckt von Dannen läuft. "Du hältst dich wohl...für besonders toll? Feigling! Komm zurück!" Für einen kurzen Augenblick bleibt der Prinz stehen. "Ich werde zurückkommen. Dann, wenn die Zeit gekommen ist, werdet ihr mir gegenüberstehen. Und das neue Teslan...wird fallen!" So verschwand der Prinz, vor den Augen der Helden, ins Nichts. Starker Auftritt. Das war wohl ein Gegner, den ich nicht erwartet habe. Salia ist sich jedoch nun im Klaren, dass das Ziel, was sie alle beinahe erreicht hätten, in große Entfernung rückte.

Link sammelt vorerst die großen Stücke des Data-Schwerts ein. Ohje, das schöne Schwert. "Ich kenne da jemanden....Diese Person hat auf euch gewartet." Spricht die Wildklauen-Lady aus. Raviv hebt derweil seine Waffen auf. Er hält sich bereit, da er nun sieht, dass auch die Wildklauen sich ihn und seinen Kameraden näherten. "Lass es gut sein! Sie werden uns nichts mehr tun. Wir haben Zerestro besiegt und sie wissen nun, dass Ganondorf wahrscheinlich tot ist." Raviv sputet sich etwas, damit er dicht neben Anowis gehen kann. "Weißt du etwas über diesen Prinz?" Flüstert er in ihr Ohr. "Ich weiß wahrscheinlich mehr, als euch bewusst ist." Du hast die Aufgabe Anowis zu folgen. Während du das tust müssen verschiedene Rätsel gelöst werden, damit du zu deinem Ziel vorstoßen kannst. Da das Gebiet überaus dunkel ist, da es in der

Unterwelt nur wenige Lichtquellen gibt, musst du verschiedene Fackeln anzünden, Klippen überwinden und sogar dem Wüstenwind trotzen. Woher auch immer dieser kommen mag...Vor deiner Gruppe siehst du schon eine Art Gebäude aus Burakka-Knochen und dem gegerbten Leder verschiedener Kreaturen der Unterwelt. Na ja, das ist nicht so mein Geschmack. Anowis geht vor, die Anderen laufen ihr nach. Vor ihnen sitzt eine uralte Wildklaue mit einer Kristallkugel, die sichtlich nichts sehen kann. Ihre Augen sind glasklar und blass. Freudig nimmt sie die Hand von Anowis. "Ich wusste du würdest zurückkehren." "Großmutter, ich habe ihnen den Weg gewiesen und sie hierher geholt, wie du es von mir verlangt hast." "Gut gemacht. Aber wir haben jetzt keine Zeit, um uns besser kennenzulernen, was wirklich schade ist. Ihr seid hier um zu erfahren, was passiert ist." "Das wissen wir doch bereits." Ein Blick von Zelda genügt, um Raviv zum Schweigen zu bringen. "Ich hoffe ihr seid dafür bereit. Ich werde nun anfangen." Du kannst natürlich "ja" oder "nein" auswählen, insofern du für die Geschichte noch nicht bereit bist.

"Ganondorf, ein mächtiger Mann aus dem untergegangenen Reich der Gerudos, kam vor Jahrhunderten an die Macht in Hyrule. Es gab niemanden, der ihn aufhalten konnte. Der "Todbringer" setzte seinen Fluch, den er vor langer Zeit aussprach, in die Tat um und Ganondorf veränderte das Land von Hyrule, als er das "Tri Force" in die Finger bekam. Zuerst versteckte er das "Master-Schwert", was ihn gefährlich werden konnte, sicher an einem Ort. Danach suchte er nach den zukünftigen "Auserwählten" der Göttinnen. Er ließ die Kinder zu sich bringen, um sie auf seine Seite zu ziehen oder sie gefangen zu halten, wenn sie sich ihm weigerten. Alle aufsteigende Helden, fielen dem Bösen in die Hände. Ganondorf machte sich ihre Fähigkeiten zu nutze und unterdrückte das Volk weiterhin. Eine entsetzliche Zeit des Schreckens brach an. Dann erschien "Data", die Göttin, die den Lebewesen zu Hilfe eilte. Sie erschuf eine Zuflucht, ein Land für alle Völker von Hyrule: "Teslan". Der Kampf um Hyrule war verloren, doch Teslan wurde nicht aufgegeben. Der dunkle Fürst brach mit einer Armee in das Land der Hoffnung und Träume ein, um es an sich zu reißen. "Holt mir die Kinder!", befahl er seinen Schergen. Doch sie versagten und Ganondorf musste sich einem Held stellen, den die Göttinnen auserkoren und das Volk versteckt hatte. Zwar wurde der Held gefangen genommen und das Volk unterworfen, doch die Hoffnung keimte wieder auf, als Data den Held und das Volk erneut rettete. Ganondorf schien gefangen zu sein. Gefangen in einem untergegangenen Land. Der König entwickelte einen Plan, um die ewige Jagd nach den Auserwählten für immer aus der Welt zu schaffen. So opferte er, mit Hilfe seiner Zauberkräfte, seinen eigenen Körper, um das Handwerk eines Teslaners zu manipulieren. Sein Name war..."Gaium". "Ganon" wurde erschaffen. Der Virus, den nur das "Data-Schwert" aufzuhalten vermag. "Zerestro" befahl es als erstes. Solange Ganon existiert, ist keine Maschine sicher vor ihm. Ihr habt Ganon und somit auch den schrecklichen König, Ganondorf, versiegeln können, doch er war nicht unvorbereitet. Ganondorf hat einen Nachfolger gezeugt, der seine Aufgabe vollenden wird, wenn Ganon es nicht schafft Teslan zu zerstören und die Bewohner für ihren Verrat zu bestrafen.

Salia hat euch nicht grundlos aufgesucht. Sie war dabei, als die Welt Teslan und der Krieg seinen Anfang nahm." "Darf ich fragen...was mit meinem Vater, Gaium, und mit Link's Vater passiert ist? Hat er ihn wirklich...umgebracht?" "...Er hat ihn gerettet." "Wie?...Ich verstehe nicht." "Gaium's Schwert mag zwar vom Data seines Freundes benetzt wurden sein, doch er tat es aus Mitgefühl. Seine Verletzungen, die die

Roboter ihm zugefügt haben, waren schwer. Sieh nur..." Neugierig schaute Zelda in die Kristallkugel. "Arh..., bitte, kümmere dich um meinen Sohn! Er wird der nächste Auserwählte sein!" Zerestro ist auf dem Weg zu der nicht erkennbaren, schwarzen Gestalt. Ihre Umrise sehen jedoch so aus, als würde sie ein dir bekanntes Heldengewand tragen. Vielleicht ist es ja auch nur Zufall. "Du weißt, was du zu tun hast, mein Freund. Schnell, töte mich!" "Was sagst du da?" "Wenn Zerestro mich bekommt, war alles umsonst! Pass auf meinen Jungen und auf die kleine Zelda auf...Versprich es mir!" Weinend nickte Gaium ihm zu. Zelda's Augen weiteten sich, als sie sah, dass ihrem Vater die Tränen kamen. Die Seherin verhinderte weitere Einblicke in die Vergangenheit, um Zelda und Link den Anblick zu ersparen. Link stürmt daraufhin aus der Behausung. Reumütig dreht die alte Seherin ihren Kopf zur Seite. "Wir müssen das beenden." Meint Raviv entschlossen. "Deswegen seid ihr hier....Jeder von euch muss eine Prüfung der "Verlorenen Göttin" abschließen und die Kraft erhalten, die dazu nötig ist, um Ganon endgültig zu vernichten." "Und was ist mit Kurgondoru?" "Der Gegenstand, der ihn aufhalten kann, befindet sich bereits in seinem Besitz." Antwortete Salia ihrem einstigen Wächter. "...Das Master-Schwert...? Aber, woher...?" "Du weißt davon, weil du etwas ganz Besonderes bist..., Zelda."

Kapitel 58: Volle Gruppe

"Anowis, dein Schicksal kann sich endlich erfüllen." "Ja, Großmutter." "Was soll das bedeuten?" Fragte Zelda die hübsche Wildklaue. "Ich komme mit euch und helfe euch dabei, Kurgondoru und Ganon zu bekämpfen." "Dafür haben wir nicht zugestimmt." "Raviv!" "Sie begibt sich in große Gefahr, wenn sie mit uns kommt!" "Sie hat uns geholfen. Es ist ihre Entscheidung. Ich werde sie nicht aufhalten." Schweigend blickt Raviv Zelda in ihre Augen. "...Gut, von mir aus. Macht doch was ihr wollt." Zelda reicht Anowis ihre Hand. "Es ist soweit." Erwähnt ihre Großmutter gespannt. "Der "Pakt des Data." Sowie es Anowis aussprach, ging es auch schon los. Das schimmernde Data umgibt die Wildklaue und die taffe Zelda. Immer wieder ein tolles Schauspiel, bei dem ich gerne zusehe. Glückwunsch! Du kannst jetzt auch Anowis steuern! Sie begleitet nun die Gruppe auf ihren flinken Pfoten. Damit hast du alle Charaktere erhalten, die sich deiner Gruppe anschließen können! Was besitzt sie denn für Fähigkeiten? Zum Einen kann sie sehr schnell rennen, dank ihrer "Mobilität"-Fähigkeit, indem sie sich, nach einer kurzen Strecke, auf ihre vier Pfoten begibt. Somit bist du auch an Orten mobil, an denen du weder dein Parsees, Seja, noch den Wüstensegler nutzen kannst. Anowis kann außerdem schneller klettern als Link, was diese Fähigkeit ebenso aussagt. Durch "Balanceakt" kann sich Anowis auf gespannten, dünnen Seilen grazil fortbewegen. Sie ist also, allgemein, sehr athletisch veranlagt. "Sichere Landung" erlaubt es dir außerdem aus großen Höhen zu springen, die für deine Charaktere den sicheren Tod bedeuten würden. Diese Fähigkeit halbiert den Fallschaden, den Anowis erleiden würde. Wie es aussieht, stehen dir mit Anowis neue Türen offen. Dabei gibt es in Teslan noch so viele Rätsel, die gelöst werden müssen, vor allem mit der Hilfe dieser wunderbaren Wildklaue. Als wäre das noch nicht genug, so kann sie auch im Kampf überzeugen. Mit ihrer "Doppelklinge" ist es dir möglich ganze Gegnergruppen effektiv zu bekämpfen. Dafür macht Anowis jedoch nicht so viel Schaden, wie Raviv's Schockklingen. Oh, apropos Klinge: das "Data-Schwert" wurde zerstört. Was machst du denn jetzt? Ich hätte da eine Idee. Vielleicht kann Arnold, der Kauzige, die Klinge wieder reparieren? Das wäre doch wunderbar! Aber anscheinend war das nicht meine alleinige Idee. Zelda rät dir auch dazu die Klinge reparieren zu lassen. Mist, dabei habe ich an meiner guten Programmierung appelliert. "Bevor ihr geht, muss ich euch eine Melodie beibringen, die euch wieder zurück zu mir bringen wird." Da bin ich aber mal gespannt. Sofort fängt die ältere Dame an zu singen. Obwohl sie alt ist, singt sie richtig gut. Mit satten 12 Tönen ist es das längste und zugleich bedrückendste Paktlied in "Data World". Die Traurigkeit der verlorenen Welt sieht man in der Szene an, in der die Großmutter von Anowis dir die 12 Noten vorsingt, woraufhin auch Salia mit Zelda auftritt und es mit der Seherin in einem Terzett vollständig beendet. Währenddessen fängt die Kamera die Bilder eines untergangenen Reiches ein. Der ramponierte Freizeitpark, die schwarze Wüste, mit den tödlichen Lichtern der drei Sonnen, vor denen sich die Wildklauen in Acht nehmen müssen, und der sandberührte Wind, der durch dieses karge Land fegt. Zum Abschluss gewährt dir die Szene einen letzten Blick auf die imposante Festung des Feindes. Jetzt hätte ich wirklich Lust diese zu stürmen und es den üblen Individuen heimzuzahlen, die dieses Land und Hyrule zerstörten! Du hast das "Paktlied der schwarzen Wüste" erlernt! Mit diesem Paktlied ist es dir möglich zur "Seherin" und somit in das "Land der drei Sonnen" zurückzukehren.

Jetzt, wo du die dramatische Geschichte kennst und eine neue Begleiterin hast, willst du dich kopfüber ins Abenteuer begeben, was? Das kann ich nur zu gut verstehen. Diese Geschichte hat mich ebenfalls sehr nachdenklich gemacht. Ich kann froh sein, dass der Virus, Ganon, mich nicht übernommen hat. So viel Glück muss man erst einmal haben. Es kann sein, dass immer noch ein paar Roboter in Teslan umherschwirren. Sie sind ebenfalls vom Virus besessen. Ganon kontrolliert sie und zwingt sie dazu die Einwohner von Teslan zur Strecke zu bringen. Du solltest sie besser aufhalten, damit Teslan wieder in Ruhe schlafen kann. Das ist zumindest eine Empfehlung von mir. Ob du das tust liegt ganz allein in deiner Hand. Zur Belohnung lässt jeweils der letzte Boden- oder Flugroboter ein Herzteil für dich fallen. Nicht nur das: du erhältst außerdem weitere Schrottteile für die Rüstung von Raviv. Das lässt du dir nicht zweimal sagen, wie? Du bist zumindest der Meinung, dass die Rüstung dir eine große Hilfe im Kampf gegen unsere Feinde sein wird und willst die restlichen "Roboterschrott-Teile" einsammeln, die dir noch fehlen. Dazu musst du die Roboter aber erst einmal finden. Außerdem brauchst du das Schwert von Link. Ohne Waffe ist unser Held den Gegnern ausgeliefert. Schnell kümmerst du dich um dieses Problem und gelangst in die große Stadt "Terrawat". Die Einwohner freuen sich Zelda und Link zu sehen. Wusstest du, dass die Einwohner immer etwas anderes sagen, wenn du mit einem anderen Charakter unterwegs bist? Raviv trauen sie, größtenteils, nicht und vor Anowis fürchten sie sich meistens. Bei den Goronen ist es eher anders rum. Die Mogma mögen allgemein keine Besucher und den Schlickern ist beinahezu alles egal, solange sie in Ruhe vor sich...hinschlickern können. Die Balleras, aus dem Utop-Wald, heißen wiederum jeden willkommen, abgesehen von denen meiner Art. Hast du gewusst, dass du mit ihnen sogar fangen und verstecken spielen und damit sogar Preise gewinnen kannst, wie z.B. Rubine und Zutaten für Elixiere? Langweilig wird es dir in "Data World" so schnell nicht werden.

Kapitel 59: Einstimmig

Du suchst mit deiner Gruppe die Schmiede von Arnold auf. Er und die Bewohner von Terrawat freuen sich Link und Zelda wiederzusehen. "Wenn das nicht Gaium's Tochter, Zelda, und sein Lieblingslehrling, Link, sind? Aber..., wer seid ihr? Es tut mir leid, was passiert ist. Ich hoffe, ich kann euch irgendwie behilflich sein." Link zeigt dem Schmied die Bruchstücke des Schwertes. "WAS?!? Wie ist DAS denn passiert? Hm, vielleicht sollte ich lieber nicht fragen. Nun gut, ich kann es wieder reparieren. Dadurch, dass ihr den Handel vorangetrieben und unsere Stadt gerettet habt, ist das alles kein Problem mehr. Ich bin mir sicher, dass die Goronen, Mogma, Balleras und Schlicker das Gleiche denken. Wenn ich sage, dass ich die Materialien für die Helden benötige, werden sie mir sicherlich zustimmen und die Kosten für diese übernehmen...Überlasst mir den Rest. Ihr solltet euch in der Stadt weiterhin umsehen, bis ich das Data-Schwert wieder auf Vordermann gebracht habe. Ich habe gehört, dass der Handelsgildenleiter "Basil" wieder zurückgekehrt sei." Ist das wahr? Du solltest der Handelsgilde einen Besuch abstatten, findest du nicht auch? Doch kaum kommst du an, schon findest du ein neues Problem vor. Der grünlich, elegant gekleidete Gildenleiter, Basil, scheint einen riesigen Aufstand zu verursachen. "Hier wird nicht mehr gesungen, Malon! Wie oft habe ich dir das schon gesagt?" "Entschuldige, Onkel...." "Dass mir das ja nicht wieder vorkommt! Und du...! Was soll das sein? Wer ist das? Schlicker?!? Habe ich erlaubt Schlicker in die Handelsgilde aufzunehmen? Was ist nur los mit euch? Ihr ruiniert unsere schöne Handelsgilde! Kaum bin ich weg und schon sehe ich, wie hier gefeiert, gelacht und gefaulenzt wird. Hier wird gearbeitet! Es geht um Profit! Profit erlangt man nicht durch nichts tun!" "Entschuldige mal, Herr Wichtig!" "Was? Ach, ja, natürlich: Die kleine Zelda ist hier. Wer hat die hier reingelassen?" "Was soll dieser Ton Ihren Kunden gegenüber?" "Es ist eure Schuld, dass wir uns mit diesem Pack abgeben müssen! Wir brauchen keine Unterstützung von Nicht-Teslanern!" "Teslan gehört allen Völkern, nicht nur DEN Teslanern, Basil. Wie oft hat mein Vater dass Euch schon vorgetragen?" "Ich denke nicht, dass eine Frau mit einem so großen Mundwerk, die einen Waldburschen und dieses...Ding an ihrer Seite mit sich führt, das Recht besitzt mir etwas zu erklären." "Sie ist eine Wildklaue und ihr Name ist Anowis!" "Und was ist mit mir?" "Du bist ein unwichtiger Rüpel, Raviv!" "Tse, wieso war mir das klar?" "Als Ihr nicht hier, sondern krank wart, Basil, ging es der Handelsgilde noch gut." "Oh, nein. Ihr wird es besser gehen wenn ich, der große Basil, wieder die Führung übernehme, die mir zusteht!" "Ach, ja? Machen wir doch eine Wahl. Wer ist für Talon, der Vater der fröhlichen Malon, die euer Herz stets mit ihrem Gesang erwärmt?" Die Händler und anwesenden Käufer jubeln den Recken, als auch Talon und Malon zu. "Und wer ist für den großen Stinkstiefel: Basil?" Stille. Nicht einmal teslanische Grillen scheinen sich für Basil zu interessieren. Halt, da klatscht doch jemand für Basil! Es ist Fido, dem das Klatschen jedoch schnell vergeht, als die Anwesenden diesen unbegeistert anstarren. Fido räuspert kurz auf. "Verzeihung..." Nach einer kurzen Ausblende, in der Basil flüchtig aufschreit, wird dieser gefesselt und von den Goronen in ein Lagerhaus gebracht. "Es ist meine Handelsgilde! Die Produkte, nein, ihr alle gehört mir! Talon, so tu doch was!" "Es tut mir leid, Bruder, es war einstimmig. Ruhe dich weiterhin aus. Malon und ich erledigen den Rest." Tja, das war wohl das erste und letzte Mal, dass wir Basil begegnet sind. "Wir müssen euch wieder einmal danken. Ihr kamt zur rechten Zeit, zum linken Ort, hoho. Hier, nehmt dieses bescheidene Geschenk von mir an." Seit

wann trägt Talon sowas um den Hals? Das habe ich ja noch gar nicht gesehen. Du erhältst die "Pulverkugel"! Für was dieses Schmuckstück gut sein soll weißt du jedoch nicht. Du weißt nur, dass sich in diesem gläsernen, runden Gefäß merkwürdiges, blaues Pulver befindet. "Es ist mein Geschenk an euch. Ich weiß: für all das, was ihr für uns getan habt, und vielleicht noch tun werdet, ist es nicht genug. Du erhältst außerdem meine persönliche Dankbarkeit, sowie Anerkennung, Zelda. Was mit deinem Vater geschehen ist..." "Er war...ein guter Vater. Ich will nur, dass er als ein guter Mann in Erinnerung der Bewohner von Teslan bleibt. Das, was er getan hat, hat er für euch getan. Dass die Roboter das Land verwüstet haben, war nicht seine Schuld!" "Glaube mir, Zelda: viele sind sich dessen bewusst, auch wenn sie es nicht zugeben mögen. Du brauchst dir keine Sorgen mehr darüber zu machen. Wir werden uns erkenntlich zeigen und für Gaium hier, an unserem Platz, ein Denkmal bauen. Trotz des Vorfalls, hat er und sein Freund uns einst gerettet, sowie ihr uns mehrmals gerettet habt." Dabei steht die Statue des Helden, der das Volk vor den Robotern gerettet hat, in der Stadt Terrawat, insofern du sie schon gesehen hast. Zwar gingen beide in die Geschichte von Teslan ein, doch Gaium lebte noch und musste als Erbauer derjenige sein, der bei diesem dramatischen Vorfall Schuld an allem war. "Die Einwohner Teslans brauchten einen Sündenbock, um das Geschehene zu verarbeiten..." Warf Zelda in die Runde, als sie vor Talon stand, der den Vorfall mit Gaium bedauerte. Link legte seine Hand auf die Schulter seiner guten Freundin, die ihm zulächelte. Das ist das Zeichen um aufzubrechen. Ja, zwar mag Teslan ein schönes Land sein, doch der schöne Sternenhimmel trägt das wahre Bild dieser düsteren Geschichte. Vielleicht ist es an der Zeit das Data-Schwert von Arnold abzuholen und zu der alten Seherin zurückzukehren, um deine nächste Quest anzufangen, damit du Teslan retten und das Böse auf ewig von Teslan vertreiben kannst. Doch zuvor solltest du noch einige Vorbereitungen treffen, denn: man weiß nie, welche Gefahren der Gruppe noch auflauern werden.

Kapitel 60: Vorbereitungen

"Hier ist es: das "Data-Schwert"! So gut wie neu. Was auch immer es zerbrochen hat: nun wird es nicht mehr so leicht sein die Klinge zu beschädigen. Ich habe es mit einem stabilen Endprodukt des Data überzogen und die Waffe somit verfeinert." Stolz präsentiert Arnold dir sein neues Meisterwerk. Puh, es ist, zum Glück, wieder in Link's Händen. "Pass bitte besser darauf auf, Link." Waren seine letzten Worte, bevor du dich auf den Weg begibst, um dir die restlichen Zutaten zu holen, die dir für wenige Elixiere noch fehlen. Ich hätte dir auch geraten das zu tun. Immerhin willst du in die Unterwelt zurück und die Kreaturen auf oder unter Teslan sind überaus gefährlich. Mit Link's Kenntnissen bereitest du dir ein "Blaues Elixier", zweimal "Rotes Elixier", ein "Violettes Elixier" und einmal "Flüssige Wut" zu. Das sind ganz schön viele Tränke, die du nun mit dir führen willst. Möchtest du etwa in den Krieg ziehen? Dabei sieht Teslan, oberflächlich betrachtet, doch noch ziemlich friedlich aus. Jedenfalls entscheidest du dich dafür, ein rotes Elixier Anowis zu geben. Das blaue bekommt Link, ein weiteres rotes Raviv, sowie auch die flüssige Wut, wobei Zelda das violette Elixier erhält. Du kannst die Elixiere zwar zwischendurch neu verteilen, aber das scheint dir, vorerst, die beste Entscheidung zu sein. Zumindest bist du dir sicher, dass du mit Raviv und Anowis sehr viel kämpfen wirst. Aber mache dir keine Sorgen: jeder Charakter bekommt seine Chance eingesetzt zu werden. Jeder Held besitzt Stärken und Schwächen, die ein anderer Held ausgleichen kann, sowie auch einzigartige Fähigkeiten oder Items.

Bevor du aufbrichst möchtest du die verbliebenen 30 Roboter finden und zerstören. Das funktioniert auch wunderbar, obwohl sich manche von ihnen im "Magmaschrein", "Mondglanz-Schrein", auf der "Bergspitze" und im "Funkensumpf-Labyrinth" versteckt haben. Die 2 Herzteile sind dir sicher, wodurch du einen halben Herzcontainer erhältst, der dir jedoch nicht viel nützt, trotz der 120 Roboter, die du insgesamt zerstört hast.....Schade! Schon vor den beiden Herzteilen erhältst du jedoch schon das hundertste "Roboterschrott-Teil"! "Das sollte genügen. Mit dem Schrott sollten wir zu "Arnold" gehen und ihn darum bitten die Rüstung herzustellen. Obwohl ich die Rüstung einst allein zusammengebaut habe, konnte sie den Angriffen von Link nicht standhalten. Diesmal soll es jedoch anders sein." Was? Schon wieder zurück zum Schmied? Ach, dabei wollten wir doch das Abenteuer fortsetzen. Aber es stimmt schon: ohne angemessene Vorbereitungen sollte man sich nicht soweit in die Höhle der Bestie vorwagen, sonst wird man gefressen. "Ja? Ich soll aus Roboterschrott eine Rüstung zusammenbauen? Was ist das denn für eine merkwürdige Idee? Nun, das Material ist angemessen, aber es fehlt an Feinschliff. Ich würde euch ja gerne helfen, aber diese Hilfe hat ihren Preis. Für 1000 Rubine werde ich euch eine hervorragende Rüstung anfertigen. Was sagt ihr dazu?" Ich bin mir nicht sicher, ob du die Rubine schon hast....Sieht nicht danach aus, da du zuvor schon deine Rubine für die Zutaten der Elixiere ausgegeben hast. Da musst du vorerst auf Raviv's Rüstung verzichten. "Sparen" ist daher nun angesagt.

Ohne Rüstung, dafür mit 5 Elixieren, begibst du dich durch Zelda's Gesang in die Wüste, wo auch schon die Seherin auf dich wartet. "Ihr seid zurückgekehrt. Und wie ich es gesehen habe, seid ihr nun im Besitz der Kugel, die euch Talon übergeben hat.

Eines führt zum anderen. Es war das Schicksal, dass euch zur Handlungsgilde geführt hat, oh ja...Das ist eine "Zeitkugel". Das Pulver in ihr wird euch durch die Zeit schicken, damit ihr die Tempel aufsuchen könnt, in der ihr die Prüfungen ablegen müsst." "Was soll das bedeuten? Sie wussten, dass die Orte, an denen die Prüfungen der Auserwählten stattfinden sollten, zerstört sind?!?" Warf Raviv der Seherin ihr außer sich vor. "Beruhige dich bitte, Raviv." Sprach Anowis sanft zu ihm. "Alles, was wir tun, dient einem Zweck. Manches kostet Zeit und Zeit ist der Schlüssel zu vielen Schicksalen, die durch diese geschmiedet werden können. Das Pulver in der Kugel besteht aus einem großen Teil der von der zeitgeprägten Geschichte Hyrules. In ihr befindet sich die "Okarina der Zeit", die einst der "Held der Zeit" mit sich führte. Nun ist sie wieder in den Händen derer, denen sie gehören soll. Eine der Prüfungen befindet sich im "saftigen Grün". Eine weitere Prüfung wartet "in der untersten Ebene" auf euch...und die letzte ist geformt aus "klarem Kristall". Geht nun und stellt euch den Prüfungen, doch wisset eines: ER wird euch beobachten, auf Schritt und Tritt!" Du hast gehört, oder eher gelesen, was sie gesagt hat: eine Prüfung befindet sich in der Wüste. Es ist Zeit diesen Ort zu finden.

Kapitel 61: Tief im Dschungel

Nicht weit von der Hütte der Seherin entfernt, befindet sich ein Weg, der dich direkt in ein unbekanntes Wüstengebiet führt. Der sandige Wind ist dort besonders stark. Der Weg hört mitten im Nichts auf, doch weiter vor deiner Gruppe stecken wenige Stein-Pfeiler im Sand, die dich sicherlich führen werden..., das denke ich zumindest. Kein Gegner weit und breit, nur dein Team, Sand, Wind und die Stein-Pfeiler, an denen du dich mit dem "Enterseil" heranziehst und diese sogar umschubsen kannst, wenn die Situation es erfordert. "Warum" fragst du? Da dich auch diesmal Hindernisse erwarten werden. Du musst somit den Pfeiler als sicheren Übergang benutzen, um mit den Helden voranschreiten zu können. Neben diesen, eher weniger schwerwiegenden, Störfaktoren, erhellt nur wenig Licht dein Umfeld. Dieses besteht aus merkwürdigen, sich bewegenden Funken, die Lebewesen zu sein scheinen. Doch diese zeigen sich nur, wenn der starke Wüstenwind nachlässt. Er kommt und geht wie er will. Felsen können dir Deckung vor den späteren, spontan auftretenden Stürmen gewähren, die es echt in sich haben und dir sogar Schaden verursachen. Je mehr du dich dem Ziel näherst, desto stärker bläst der Wüstenwind. Was für eine nervige Angelegenheit. Geduld und Timing sind hierbei deine besten Verbündeten. Oh: und das Enterseil, mit dem du Link an die ungewöhnlichsten Orte bringen musst, um deiner Gruppe helfen zu können. Da du nun an einem steinernem Altar angekommen bist, stellt sich jetzt die Frage: Was nun?

Zelda untersucht den Altar, auf dessen Beschaffenheit das Zeichen des Triforce abgebildet ist, und entdeckt einen Sockel inmitten des Zeichens. Entschlossen nimmt sie Link den Stein weg, den er in seiner Hand bereit hält. Er passt genau in das Loch des Sockels hinein. Die Seherin weiß sehr viel und das machte Zelda schon beinahe skeptisch dieser, sowie Anowis, gegenüber. Mit scharfem Blick starrt sie Anowis an, die sich über ihren Ausdruck wundert. "Was ist denn mit ihr los?" Flüsterte sie Raviv zu. "Sie verhält sich immer so...eigenartig." Um die Gruppe herum beginnt sich das Land zu verformen. Überall wächst lebendes Grün. So sehen sie direkt vor ihren Augen, wie sich das "Land der drei Sonnen" in einen herrlichen Dschungel verwandelt. Die Sonnen dieses Landes sind nicht so aggressiv wie die im Wüstenland, ganz im Gegenteil. Sie befinden sich hoch über dem Dschungel und erhellen das gesamte Gebiet. Link nimmt die Zeitkugel von dem Sockel des Altars wieder in die Hand. Während er das tut, betrachtet er die Zeitkugel und bemerkt, dass sie bläulich aufleuchtet. "Wenn du wieder in die Gegenwart zurückreisen möchtest, so musst du die "Zeitkugel" in den Sockel des Altars legen." Spricht Salia zu dir. Du bemerkst nun, dass um dich herum ein neues Gebiet existiert, was entdeckt werden will. Das Erste, was du erspähst, sind die freundlich gesinnten Wildklauen, deren Felle heller sind als die der Wildklauen aus der Zukunft. Sie mögen sich zwar über die Fremden wundern, aber sie greifen die Gruppe nicht an. Außer den Wildklauen, existieren gefährliche Dekuranha in dem Gebiet, die sich von ihren Artgenossen unterscheiden. Hm, ich würde sagen, dass es ihre Wildheit ist. Sie bewegen sich mehr, sind aggressiver und leben selbst dann weiter, wenn du ihre Stiele beschädigst. Außerdem halten sie mehr aus als ihre Artgenossen. Mit einem "Dschungel-Dekuranha" ist nicht zu spaßen. In größeren Gruppen können sie dich auf Trab halten und sich sogar an deinem Körper festbeißen, insofern sie dir zu nahe kommen. Hier, im Dschungel, gibt es ebenfalls

einen Weg, den du bestreiten musst. Die Hindernisse sind allerdings nicht nur die Dekuranha's und gefährliche "Raubkatzen", sondern auch aufgestellte Fallen der Wildklauen, die für die Raubkatzen ausgelegt sind. Einige von den Raubkatzen werden auch von den Wildklauen gezähmt, die diese dann als Reittiere benutzen. In wenigen Abschnitten des Dschungels ist es dir sogar möglich eine Raubkatze zu reiten. Mit Lianen schwingst du dich von einer Seite zur anderen, überwindest Höhen und Tiefen. Wenn jeder deiner Charaktere dazu imstande ist, folgen sie dir automatisch. Da es im Dschungel oft der Fall ist, gibt es keine großartige Pausen einzulegen, in denen du deine Charaktere wechseln musst, da diese keinen Umweg nehmen müssen.

Bald schon siehst du einen großen Tempel aus hellem Gestein vor dir. Dabei ist das Gestein der schwarzen Wüste dunkelgrau. Was ist nur passiert, damit selbst das Gestein sich farblich so sehr von dem aus der Zukunft unterscheidet? Der eher kleine Eingang des Tempels wird von einem steinernem Tor versperrt. Wer möchte vortreten? "Haltet ein, Sterbliche!" Die Abenteurer blicken um sich. Über ihren Köpfen erscheint auf einmal eine leuchtende Gestalt, dessen Körper mich an einem Wolf erinnert, der ein leuchtendes Geweih auf seinem Kopf trägt, in dessen Mitte sich eine strahlende Lichtkugel befindet. "Ich bin "Latoan", der Wächter dieses Tempels. Es kann nur einer diesen Tempel betreten. Die Göttin, "Farore", will es so. Sterbliches Wesen, was den Mut verkörpert: tritt vor und stelle dich deiner Prüfung!" Zelda und Raviv treten beide vor und schauen sich daraufhin gegenseitig an. Latoan schüttelt den Kopf, während sein Maul sich öffnet und es so aussieht, als würde diese Kreatur grinsen. Das Licht, was er daraufhin aussendet, strahlt unseren wackeren Held Link an. Verärgert macht Raviv Platz für Link, der sich langsam dem Tempel nähert. Eine Ecke des dargestellten Triforce, was auf dem Tor abgebildet ist, leuchtet grünlich auf. Der Eingang öffnet sich für Link.

Kapitel 62: Prüfung des Mutes

"Du musst in der "Prüfung des Mutes" deine Fähigkeiten als Auserwählter unter Beweis stellen. Schreite voran, stelle dich der Gefahr und erlange Farore's Segen!" Sprach die Stimme von Latoan unserem Held in Grün zu. Vor dir erstreckt sich ein langer Korridor aus hellem Gestein und Wildwuchs. Die Umgebung gleicht eher dem Inneren einer Ruine. Dekuranha's, Spinnen und die Wildklauen der Vergangenheit wollen dir den Weg zum Ziel erschweren. Obwohl sie dir außerhalb des Tempels freundlich gesinnt sind, erheben sie im Tempel ihre Waffen gegen dich. Anstatt sie jedoch direkt im Kampf zu töten, schlägst du die Wildklauen in die Flucht. Die Waffen der Wildklauen gleichen nicht der Waffen, die sie in der Zukunft verwenden. Vieles was sie besitzen besteht aus Holz. Vorwiegend sind es Speere, darum stellen sich dir ausschließlich die "Wilden Speerträger" in den Weg. Im steinernem Tempel gilt es nicht nur an Wänden entlang zu klettern, Link mit dem Enterseil fortzubewegen und Gegner zu besiegen, nein, es gibt noch ein besonderes Element, was diese Prüfung ausmacht. Der Altar ist ebenfalls in diesem Tempel eingebaut. Aber warum? Neugierig blickt Link diesen an und setzt die "Zeitkugel" in den Sockel. Das Umfeld verändert sich plötzlich! Der Tempel wird von dem zerstörerischem Licht heimgesucht, AHH! Hinter Link verwandelt sich alles zu Asche! Du musst um dein Leben rennen und dabei Hindernisse überwinden, damit du nicht auch noch gegrillt wirst! Deine Beweglichkeit und dein Enterseil sind in diesem Sinne gefragte Mittel. Säulen, Wände und enge Pässe müssen überwunden werden. Manchmal kommst du erst nach so einem Kurzzeit-Event in den nächsten Raum, wobei du schleunigst wiederholt die Zeitkugel in den Sockel legen musst, um zu einem anderen Zeitpunkt zurückzugelangen. Da, hinter dir befindet sich plötzlich eine Wand! Ohne die Kugel würdest du den Tempel nicht durchqueren können. Nicht einmal der "Zertrümmerer" könnte die stabilen Wände des Tempels beschädigen. Du setzt deinen Weg erschrocken weiter fort. Wow, kommt sowas öfters? Ja, scheint so.

Nach nur wenig Zeit erblickst du eine Wildklaue, die sich außerhalb des Tempels befindet. Sieht so aus, als hätte dieser eine Art Innenhof. Um diese Gestalt herum befinden sich zahlreiche Speerträger, die sichtlich ihre Stellung halten. "Wir haben dich erwartet, Jüngling. Mal sehen, ob noch etwas mehr in dir steckt, als das, was du uns bis jetzt zeigen konntest." Die Wildklaue macht sich dir gegenüber kampfbereit. Sieht so aus, als wäre das ein Duell..., doch leider etwas gefehlt. Die Speerträger greifen ebenfalls mit an. "Dieser "Wilde Schamane" setzt seine Klauen gegen dich ein! Du musst dich schützen und diesen Gegner angreifen, wenn sich die Gelegenheit ergibt." Meint Salia zu Link, sobald du den "Wilden Schamanen" anvisierst und ihre Hilfe benötigst. Sieht wie ein gewöhnlicher Kampf aus, doch die Speerträger allein gehen dir schon eindeutig auf die Nerven. Mit Schwert und Schild stürmst du in den Kampf. Mit deinen Hieben vertreibst du zuerst die Speerträger. Erst dann willst du den Schamanen verwunden, der sich daraufhin in Sicherheit wiegen will. Arh, er springt davon! Lass ihn nicht enkommen! Um dich herum befinden sich 4 Säulen, auf der sich die Wildklaue begibt und sich anfängt zu heilen. WAS?!? Das heißt: du benötigst mehr Schläge, um diesen Zwischenboss zum Fall zu bringen? Du musst ihn irgendwie aufhalten! Aber...die Speerträger ermöglichen es dir kaum. Zuerst versuchst du dich mit dem "Data-Bogen", aber dieser Schamane scheint beim Anblick

des Bogens diesem auszuweichen. Die Speerträger erleichtern dir übrigens nicht einmal das Zielen. Daraufhin sucht er sich eine neue Säule, auf die er draufspringen kann. Mit dem "Zertrümmerer" sollte es besser gehen. Aber: weit gefehlt. Du benötigst zu viel Zeit, um mit dem Item zuzuschlagen. Die Säule wird dabei übrigens nicht beschädigt. Vielleicht hilft ja das Enterseil? Nun, da der "Data-Bogen" nichts gebracht hat, wird das "Enterseil" dir auch nicht viel nützen. Da bleibt wohl nicht mehr viel übrig. Die "Deku-Nüsse" bewirken nichts. Der Schamane ist von dir zu weit entfernt, und der "Impulsgenerator" ist dir zu riskant, der, wie schon erwähnt, einen ähnlichen Effekt besitzt wie die Deku-Nuss. Das gleiche Prinzip auch mit den "Feuersteinen". Stürmisch rennst du ohne Item auf die Steinsäule zu, auf dem sich der Schamane befindet, rollst dich ab und triffst mit dem Kopf das Gestein. Autsch, das sah schmerzhaft aus. Und das Ergebnis? Der Schamane springt davon und Link ist betäubt, bis ein Speer ihn erwischt und ihn dabei ein halbes Herz abzieht. Doch noch haben wir ein Item, was wir noch nicht benutzt haben: den "Kreisel"! Mit Boost rammst du die Säule und der Schamane fällt. Endlich! Moment..., das hatten wir doch schon mal gehabt! Egal: jetzt ist der Schamane geliefert. Dieses Spiel wiederholt sich nur wenige Male, doch die Speerträger werden immer mehr, je schwerer der Schamane verletzt ist. "Das reicht, ich gebe auf! Brüder: legt eure Waffen nieder! Er muss es sein: der auserwählte Held Farore's! Lange haben wir auf diesen Augenblick gewartet. Schreite voran und bestehe nun auch die letzte Hürde dieser Prüfung. Doch bevor du gehst, haben wir ein Geschenk für dich." Der Schamane konzentriert sich. Ein grüner Schleier aus Data umgibt unseren Helden, der sich nun stärker fühlt. Deine "Energieleiste" hat sich erweitert!

Kapitel 63: Unerwartete Begegnung

Der Schamane und die anderen Wildklauen lassen dich passieren. Du betrittst einige Stufen, an deren Ende sich ein weiterer Altar befindet. Ohje, du weißt was das bedeutet. Schleunigst legst du die "Zeitkugel" in den Sockel und nimmst sie flüchtig wieder auf. Woah, da sind 2 tödliche Bereiche, die auf dich zurasen, RENN! Ein Lichtkugel kommt von vorn, ein anderer von hinten. Du musst einen Weg finden, der sich seitlich befinden müsste. Kaum erspähst du den Weg, der dich weiterführen soll, schon erscheint der dritte, tödliche Lichtstrahl. Die Umgebung zerböckelt und wird nach oben gerissen, während du Zuflucht finden willst, doch da erwischt es dich doch noch. Nein! Ist es vorbei? Puh, zum Glück nicht. Du darfst am selben Ort starten, an dem du die Zeikugel hineinlegen kannst. Nur ist es nun so, dass dir 2 Herzen fehlen. Das Licht der Sonnen mag zwar seinen Preis haben, aber er ist immerhin nicht tödlich. Das wäre auch absolut unfair gegenüber denen, die das Spiel genießen wollen. Zur Not hast du immerhin dein "Blaues Elixier" dabei. Allerdings ist es auch das einzige. Du wirst es mit Bedacht für Link aufheben. Diese 2 Herzen kannst du auch ohne weiteres im Tempel erholen, indem du welche in den antiken Krügen oder Gegnern findest, sobald du sie erschlagen hast. Da dich der letzte Kampf auch etwas an Lebenskraft gekostet hat, überlegst du dir doch schon das Elixier einzuverleiben. Aber: nein, du willst durchhalten und die Sache zuende bringen. Mit 1 1/2 Herzen vielleicht nicht so eine gute Idee, aber hey: es ist dein Spiel.

Dieser Weg, durch Raum und Zeit, ist der schwierigste und längste Weg von allen. Wenn du runterfällst wird dir 1 Herz abgezogen. Wenn du vom Licht von einer der drei Sonnen erwischt wirst, verlierst du 2 Herzen. Egal, wie es endet: der Gang durch die Zeit fängt von neuem an. Es könnte eine langwierige Prozedur werden, aber ich bin mir sicher, dass du es schaffen wirst. Wenige Versuche waren zwar nötig, aber: du schaffst es auch dieses Hindernis zu überwinden. Wie bei einem Ticket nimmst du die Zeitkugel und führst sie kurz in den Sockel, damit deine irre Fahrt an Gültigkeit gewinnt. Vor dir steht nun ein Thron, der sich innerhalb des Tempels befindet, dessen Decke den Himmel freigibt, woraufhin der Schamane vor den Stufen des Throns erscheint. "So stehst du nun vor mir. Du scheinst wirklich der Auserwählte Farore's zu sein. Doch noch musst du dich einem weiteren Test stellen. Er wird uns die Antwort liefern." Aus einem Lederbeutel holt der Schamane einen schwarzen Kristall hervor, der ein flüchtiges, grelles Licht absonderte. Für kurze Zeit blieben Link's Augen verschlossen. Seine Sehfähigkeit wurde geschwächt. Auf dem Thron befindet sich nun jedoch eine schwarze, mysteriöse Gestalt. Link's Augen fahren die Stufen hoch, deren schwammiges Sehvermögen sich allmählich normalisierten. Dann betrachtet er die Gestalt von Fuß bis zum Hals, gaaanz langsam, während sie mit ihrer weiblichen Stimme anfängt zu reden. "Zeig uns, was in dir steckt!" Vor Link entsteht eine schattenhafte Gestalt, die dich an den Todbringer erinnert, den Raviv bekämpfen musste. Und genau da fixiert die Kamera wieder das Geschehen. Du weißt nicht wer auf dem Thron sitzt, aber das, was du gesehen hast, kommt dir vielleicht vertraut vor. Im Hintergrund kannst du immer noch den unteren Körperteil der Person sehen. Die Kamera verbietet es dir allerdings weiterhin zu der Gestalt zu zoomen. Du hast zuerst einen Boss zu bekämpfen, nämlich: "Schattendoppelgänger: Phantom Kurgon"!

Mit dem schattenhaften Masterschwert in der Hand und der pompösen Rüstung, sieht der Boss nicht nur einschüchternd aus, er kann auch hart zuschlagen. Dafür bewegt sich dieser langsam. Dein Schwert kann dir, während des Kampfes, kaum behilflich sein, wie du soeben feststellen musstest, als du den Boss angegriffen hast und dieser dein Schwert mit seinem zu Boden schlug, was Link zusätzlich taumeln ließ. Der Gegner hat ordentlich Wumms hinter seinen Schwüngen. Zwischendurch bildet er, in seiner linken Hand, dunkle Kugeln, die er auf Link schleudert. Dein Schild kann sie zwar blocken, aber mehr ist da auch nicht drin. Mit deinem Bogen und den Zertrümmer versuchst du zwar den Boss anzugreifen, doch dieser läuft weiterhin unbekümmert zu dir. Durch deinen Mut, den du aufbringst, während du den Zertrümmerer gegen das Phantom einsetzen willst, schlägt dich dieses, mit seinem Masterschwert, zu Boden. Ganze 3 Herzen sind weg! Das ist mehr als übel. Der Schamane und die Person auf dem Thron sehen dir zu. Es ist nicht der richtige Zeitpunkt um schlapp zu machen. Letztendlich kommt dir die Idee die Kugeln mit dem Data-Schwert zu dem Phantom zurück zu schleudern, was ihn Schaden bereitet. Salia empfiehlt es dir ebenfalls wärmstens. Warum hast du sie nicht schon vorher gefragt? Was solls. Mehr hast du in diesem Kampf auch nicht zu tun, doch die Schritte des Phantoms werden schneller und im späteren Verlauf setzt es außerdem noch einen ganzen Kugelhagel gegen Link ein. Doch weißt du nicht, wie du diesen kontern kannst. Deine Schwertschwünge erreichen nichts, stattdessen steckt du den Hagel ein, was wohl ein Fehler ist. 5 Herzen zieht dir dieser Hagel ab. Dein Schild nützt dir dagegen kaum etwas, aber du kannst ein halbes Herz retten, wenn du versuchst diese heftige Fähigkeit mit diesem Schild zu blocken. Es bringt nichts sich diese Situation schön zu reden: das blaue Elixier muss getrunken werden, damit Link sich retten kann. Der Schaden, den manche Bosse verursachen, ist nicht gerade wenig. Doch das hier ist eine Prüfung, die diejenigen aussortieren soll, die es nicht wert sind "Auserwählter von Farore" betitelt zu werden. Das hat schon einiges zu sagen. Unser Held kann jedoch Phantom Kurgon besiegen, indem er die Geschosse die ganze Zeit auf ihn zurückprallen lässt. Ja, mehr muss Link nicht tun, außer das...und den starken Angriffen des Phantoms ausweichen, oder diese zu vereiteln. Die Rüstung des Gegners zerfällt und löst sich in schwarzem Rauch auf. Scheint Magie zu sein, die nicht aus Teslan zu stammen scheint. Zumindest lebt das Wesen noch, doch als die Rüstung zerfällt, lässt das Phantom das Masterschwert fallen, was die Hand des Phantoms verletzt. Beinahezu wütend stürzt sich die Schattengestalt auf Link, der seine linke Hand vor sein Gesicht hält. Das Wesen verpufft vor seiner Nase.

Das weibliche Wesen klatscht in die Hände. "Endlich bist du hier. Ich habe lange darauf warten müssen, Held. Wo hast du nur solange gesteckt? Ich weiß: wir sind uns eigentlich nie begegnet, du und ich. Aber: ich kenne jemanden, der einst so war wie du." Allmählich erhebt sie sich vom Thron und läuft auf Link zu. Die Kameraführung erlaubt dir den Blick auf ihre Gestalt. "Das ist allerdings schon Ewigkeiten her. Ich bin "Midna", die Herrscherin der "Schattenwelt". Nachdem Hyrule von Ganondorf angegriffen wurde, wollte ich helfen. Doch...er nahm mir alles, was mir wichtig war. Ich war ja so dumm....Ich habe den "Schattenspiegel", der einzige Übergang nach Hyrule, zerstört und damit auch mich selbst. Ich war egoistisch und dachte nicht an die Zukunft von Hyrule. Während Hyrule fiel, litt ich an dem, was in dem Land desjenigen geschah, der mein Volk und mich rettete. Es tut mir immer noch weh...." Betrübt sah Link die schöne und zugleich mystische Frau, die aus einer anderen Welt zu kommen vermag, an. Nun ja, im Prinzip kommt sie ja auch aus einer anderen Welt. Ihre gelben

Augen mit der roten Iris, die dunkelbläuliche Hautfarbe, das orangene Haar, die fragwürdige, schwarze Kleidung mit den grünen Zeichen, die mich etwas an die Kleidung erinnert, die auch die Teslaner tragen...."Der Schamane und Anführer der Wildklauen, "Ukshir", öffnete mir, mit einem schwarzen Kristall, ein Portal nach Teslan." "Ich sah die Herrscherin der Schattenwelt vor meinen Augen. Es war eine Vision. Data bat mich um Unterstützung. Farore war bei ihr. Geschwächt, gebrochen, verloren. Farore erzählte ihr von einer Verbündeten aus vergangener Zeit. Ich musste diese Person nach Teslan befördern, um mit ihr auf den Auserwählten Farore's zu warten." "Der Anfang ist getan. Wir haben auf denjenigen gewartet, der diese Bürde auf sich nehmen würde und die Chance erhält das Land, in ferner Zukunft, zu befreien." "Komm zu mir, wenn du bereit bist deine Bestimmung zu erfüllen." Spricht Ukshir zu Link, mit dem du zuerst das Herzteil aufnimmst, was vor deinen Füßen liegt. Deine Lebensleiste erweitert sich um ein weiteres Herz. Nun besitzt du 12 Stück davon!

Kapitel 64: Ruf des Schicksals

Das Herzteil, was vor dir lag, hast du mit Freude aufgenommen. Als du dich zu Ukshir und der im Schatten wartenden Midna begibst, verschwindet der Thron, der von einer dunklen Energie umgeben wird, mit der Hilfe Midna's Macht. Ein Durchgang offenbart sich, den Midna zuerst passiert. Ukshir bittet dich darum ihr zu folgen. Hibbelig folgst du der sonderbaren und zugleich hübschen Frau, die dich zu einer Statue der Göttin geleitet. "Hebe deine Hand!" Fordert dich Ukshir auf. Und das tut Link auch. Mit Freude erhält Link das "Fragment des Mutes" auf seinem linken Handrücken. Es ist das erste der drei Triforce-Stücke, die ein Ganzes ergeben sollen. "Du bist von nun an "Farore's Auserwählter"! Ukshir hat zwar uns den Weg zueinander geebnet, aber unser beider Aufgabe ist noch nicht erledigt. Ich werde dich zu einem anderen Zeitpunkt erwarten, Link. Bis dahin solltest du versuchen nicht zu sterben." Hm, wenn das nicht ein Ansporn ist? Sie sieht in dem neuen Helden den alten Helden aus früherer Zeit, der ihr einst zum Sieg verholfen hatte. Vielleicht ist das der Grund ihrer Zuneigung zu Link gegenüber. Doch obwohl du einen friedvollen Abschied erwartet hast, passiert etwas. Ein unbekannter, schwarzer Recke, der ein ähnliches Gewand besitzt wie unser Link, stürzt sich auf den Anführer der Wildklauen und ersticht diesen mit einer dunklen Kopie des Master-Swertes! Midna schreckt auf und will reagieren, doch der...dunkle Link verschwindet auf der Stelle im schwarzen Nebel. "Das ist Ganondorf's "Dunkler Ritter"! Seine Macht ist bereits zu spüren. Wir haben keine Zeit für Erklärungen. Die Sonnen werden sich gegen dieses Land erheben, genauso wie sich die Wildklauen gegen die Teslaner erheben werden. Ukshir wusste dass es dazu kommen würde. Hier: nimm den teslanischen "Schattenkristall" und benutze ihn, wenn du mit mir kommunizieren und mich zu dir rufen möchtest. Jetzt: lauf und kehre mit deinen Freunden in deine Zeit zurück!" Sieht so aus als müsstest du den Rückwärtsgang einlegen. Schnell versuchst du aus dem Tempel zu flüchten, der droht einzustürzen. Die Sonnen, die das Gebiet in einem angenehmen Licht erhellen ließen, durchbrachen mit ihren nun plötzlich intensiven Lichtstrahlen das Gemäuer des Tempels, so wie du es schon in den Zeitreise-Abschnitten der Prüfung kanntest.

Die Zeitkugel schickt dich dieses Mal in die Gegenwart zurück: ins karge Wüstenland. Hier herrscht bereits die Dunkelheit, doch die Lichtkegel der Sonnen setzen ihre Wege weiter fort und äschern alles ein, was sie berühren. Interessant, dass Midna in einem Wüstensegler auf dich wartet. Dabei muss sie ja eigentlich vom Reich der Schatten aus beschworen werden, um nach Teslan gelangen zu können. "Hierher, Link! Wir müssen von hier verschwinden und die Anderen aus der Vergangenheit zu uns holen. Sie schweben in großer Gefahr!" Du hast wohl wirklich keine Zeit zu verlieren. Verschwinden kannst du sowieso nicht. Weder ist Zelda bei dir, die dich mit ihren Melodien an verschiedene Orte transportieren kann, noch kannst du vor Midna fliehen, die auf dem "Sandsegler" auf dich wartet. "Was tust du da? Wir müssen uns beeilen!" Während Link mit Midna durch einen Teil der Wüste fährt, der mit Flaggen gekennzeichnet ist, redet sie mit ihm. "Ukshir wollte nicht, dass die Seherin und ich seinen Tod aufhalten oder betrauern. Es sei gut so, wie es ist. Sein Volk muss diese Erfahrung durchstehen. Sei unbesorgt: ich kann Teslan, mit der Hilfe der Seherin und ihrem Schattenkristall, stets betreten....Wenn das alles vorbei ist, zeigst du mir hoffentlich mehr von deiner Welt." Obwohl Midna sich mit dir unterhält, musst du auf

das schädigende Licht aufpassen. Du kannst durch den Sandsegler im rechtzeitigen Moment in Deckung gehen. Die Flaggen markieren dir den Weg zur nächsten Ruine, in der sich ein funktionstüchtiger Altar befinden sollte. Um zu diesem zu gelangen musst du allerdings Hindernisse mit dem "Zertrümmerer" aus dem Weg räumen, oder mit dem "Enterseil" und dem "Kreisel" höher gelegene, sowie versteckte Stellen erreichen. Die Wildklauen erschweren dir dem Weg zum Sockel. Midna hilft dir jedoch mit ihren magischen Kräften. Diese halten dir die Wildklauen, teilweise, vom Leib. Sobald du die Zeitkugel wieder hineinlegst beginnt das große Rennen von vorn. Ein weiterer Abschnitt muss bezwungen werden. Das wäre wirklich nichts für mich und meine Schaltkreise. Ohje, wann hört der Stress bloß auf? Zumindest wartet nach jedem bezwungenem Abschnitt Midna mit dem Sandsegler auf dich. Fast wie bestellt. Nach dem dritten Abschnitt siehst du deine Verbündeten, die sich gegen die aggressiven Wildklauen zur Wehr setzen müssen. "Ihr habt unser Land ins Verderben gestürzt!" "Ihr habt unseren Häuptling ermordet!" "Die Teslaner müssen dafür bezahlen!" "Tötet sie alle!" Riefen die Wildklauen durcheinander. "Link, was ist passiert?" Fragte Zelda ihn, als er sich zu seinen Kameraden begibt und sich mutig gegen die Wildklauen stellt. Deine Aufgabe ist es nun mit deinen Charakteren den nächsten Altar lebend zu erreichen. Nichts leichter als das.

Kapitel 65: Dunkler Ritter

Es dauert nicht lang, bis du dich durch die Truppen der wild gewordenen Wildklauen vorarbeitest. Die "Raubkatzen" warten schon auf dich, um geritten zu werden. Zwangsweise wirst du in den Körper von Link transferiert. Wieso das? Ah, du musst deine Freunde beschützen. Die Wildklauen verfolgen euch durch den Dschungel! Dazu benutzen sie ebenfalls ihre gezähmten Raubkatzen, um der Gruppe hinterher zu jagen. Sie versuchen auf die Raubkatzen deiner Verbündeten zu springen oder diese mit ihren Speeren zu Fall zu bringen. Mit deinem Data-Schwert und dem Data-Bogen wirst du sie, von deiner Raubkatze aus, verhindern können. Natürlich sind deine Verbündeten ebenfalls nicht wehrlos, doch es sind viele Gegner, samt Dekuranha's, die wie aus den Boden schießen und selbst die Wildklauen von ihren Raubkatzen stoßen. Kommst du einem deiner Freunde nicht rechtzeitig zur Hilfe, startet das Event vom neuen. Doch all das sollte machbar sein. Action und Spannung kommt jedenfalls nicht zu kurz, wie es aussieht. Dann, wenn du es geschafft hast, springen die Raubkatzen aus einer großen Höhe auf die andere Seite des Dschungels. Es ist ein Bereich, den du normalerweise nicht betreten kannst. Auf der anderen Seite befindet sich ein weiterer Altar. "Wir benutzen diesen da...!" Als Zelda sich dem Altar zuwendet, blickt sie hinter sich. Der dunkle Ritter erscheint erneut. Als er nach einem hohen Sprung auftraf, stieß er sein Schwert in den Boden, was dunkle Magie freigab und um Link, sowie um den Ritter selbst herum, einen riesigen Kreis andeutet. Alles außerhalb des angezeigten Kreises stürzt plötzlich ein. Die Recken müssen sich beeilen. "Link!" Rief Zelda ihm zu, der die Zeitkugel zu seiner Gruppe wirft. Anowis fängt die Zeitkugel und packt Zelda am Arm, doch sie zögert und will Link nicht allein lassen. "Wir haben keine Zeit!" "Ich lasse ihn nicht im Stich!" Ohne zu zögern packte Raviv Zelda und trug sie zum Altar, während das Land hinter den drei Helden einstürzt, bis auf die hohe, runde Säule aus Wildwuchs, Gestein und Erde, die übrig blieb. Das zerstörte Land lässt nur noch die Bestandteile des Data zurück, die dir sichtbar ins Auge fallen und in den Himmel aufsteigen, während du zum Altar blickst und hoffst, dass deine Verbündeten heil angekommen sind. Link stellt sich gegen sein dunkles Ebenbild und erinnert sich an die Worte der Seherin: "Alle aufsteigende Helden, fielen dem Bösen in die Hände. Ganondorf machte sich ihre Fähigkeiten zu nutze und unterdrückte das Volk weiterhin." Da steht ein Recke des Bösen genau vor deiner Nase. Es ist anscheinend einer der Auserwählten der Vergangenheit, die sich Ganondorf geschnappt hatte, um sie zu gehorsamen Werkzeugen zu machen. Mit der Überschrift von "Dark Link", die der eines Bosskampfes würdig ist, wird die Auseinandersetzung eröffnet.

Im Hintergrund ertönt eine dramatischere Variante von "Zelda's Wiegenlied", einer bekannten Melodie des alten Königreiches von Hyrule. Als würde das nicht schon genügen, passt die düstere Umgebung mit den Sonnen, die im Hintergrund alles Land verwüsten, perfekt überein. Ist das vielleicht der letzte Kampf? Oh, was frage ich denn da? Kurgondoru und Ganon sind deine Ziele, doch all diese Kämpfe lassen einen oft vermuten, dass das Ende dieses Abenteuers bevorsteht. Es passiert so vieles, was mein Speicher erst einmal verarbeiten muss. Es ist ein Kampf Schild gegen Schild, Klinge gegen Klinge, das dunkle Master-Schwert gegen das Data-Schwert. Mit deinen Manövern versuchst du dich etwas von Dark Link zu entfernen. Doch: vorsicht! Je weiter du dich von ihm entfernst, desto öfter wird er dir seine düstere Kraft zeigen,

die er von Ganondorf erhalten hat. Sein Schwert erzeugt einen violetten Schnitt in der Luft, der dich bei Berührung nach hinten stößt und dir ein halbes Herz abzieht. Dazu muss ich allerdings fragen: Seit wann kann er das? Es ist sicher, dass dieser dunkle Streiter nicht das ist, was du meinst zu kennen. Dieser Gegner ist viel mehr. Der Kampf dauert seine Zeit. Immerhin siehst du die Herzen von Dark Link, die deinen zu gleichen scheinen. So ist es auch. Je mehr Herzen du besitzt, desto mehr besitzt auch dieser Gegner. Da, er lädt sein Schwert auf, was violett schimmert, woraufhin er einen Sprung in die Luft wagt. Du solltest vielleicht ausweichen. Als der dunkle Ritter aufkommt und sein Schwert in den Boden rammt, stürzt ein Teil der Säule in die Tiefe, als dieses in einem schmalen Bereich von der schwarzen Magie erfasst wurde und in violetten Flammen aufging. Ohje, das ist nicht gut. Es wäre wohl besser am Rand zu kämpfen, würde ich gerne sagen, aber selbst im Nahkampf besitzt Dark Link einen mächtigen Angriff, der dich in die Tiefe reißt. Das wäre dein sofortiges Ende. Diesen erkennst du, wenn sich sein Schild auflädt und eine violette Explosion freigibt. Während er das tut hast du 3 Sekunden Zeit dich von ihm zu entfernen, da du sonst von der Explosion weggeschleudert wirst. Das zieht dir jedoch nur 1 Herz ab. Da du allerdings keine Möglichkeit besitzt deine Lebensanzeige aufzufrischen, solltest du es vermeiden, vor allem wenn du in der Nähe des Randes stehst. Es wäre wichtig den Gegner zum Rand hin zu locken, wenn er zum Sprung ansetzt, damit er nicht gleich das ganze Restland auseinander nimmt. Oder du hinderst Dark Link daran diesen Angriff auszuführen, indem du deinen eigenen Schildstoß ausführst, doch dann wird er dich greifen und dich hinter sich werfen. Der Kampf dauert eine Weile, da du vorsichtig sein musst. "Dark Link" kann außerdem sehr gut parieren und deine Schläge blocken. Mit deinen Items kann es dir jedoch möglich sein ihn auszutricksen. Dieses Mal wäre es sehr wohl angebracht die "Deku-Nuss" oder den "Impulsgenerator" zu benutzen, um den Gegner zu blenden. Mit deinem letzten Schlag zwingst du deinen Widersacher nach hinten auszuweichen, wo es kein Entrinnen mehr gibt. Seine Füße erreichen den Rand. Taumelnd lässt der Feind das dunkle Master-Schwert fallen, was im Boden stecken bleibt. Das Rot in seinen Augen verschwindet. Während die Person nach hinten in die Tiefe fällt, lächelt sie dir mit blauen Augen zu, die wie deine zu sein scheinen. Seine Arme breitet er so aus, als würde er fliegen, während er seine Augen langsam schließt. Dieser Ritter, im schwarzen Gewand, scheint sein Ableben zu genießen, anstatt es zu betrauern oder zu fürchten. Während er fällt, zeigt dir das Bild, wie frei er doch nun ist. "Freiheit" ist das einzige Wort, was dir die Szene vermitteln will. Sein Tod brachte ihm die Erlösung.

Alles was davor geschah wirst du in "The Legend of Zelda: Era of Darkness" erleben, in der du "Dark Link", den Ritter des Bösen spielen und dich auf die Seite von Ganondorf schlagen darfst, während dir der junge Kurgondoru seine Befehle erteilt, die du ausführen wirst. Erlebe wie die Ära der Dunkelheit hereinbricht und sei bei Hyrule's Untergang hautnah dabei!

Was war das? Ach, nur etwas einprogrammierte Werbung. Wo waren wir stehen geblieben? Zögernd versucht Link das dunkle Master-Schwert aufzunehmen, doch schadet es ihm, als er es berührt. Tja, jetzt sitzt du auf einer einsamen, hoch gelegenen Insel fest. Doch du erinnerst dich an den "Schattenkristall" und benutzt diesen, wodurch du Midna herbeirufen kannst. "Du hast es geschafft und Ganondorf's "Dunklen Ritter" besiegt. Er war für vieles verantwortlich, was den Untergang von Hyrule herbeiführte. Er hat bekommen, was er verdiente. Schnell, nimm meine Hand!

Ich bringe uns hier weg." Während deiner Flucht, mit Midna, zerbröckelt das dunkle Master-Schwert zu schwarz-violetterm Data.

Kapitel 66: Tod von oben

Midna und Link treten aus dem merkwürdig schwarz-gelblich schimmerndem Portal und erreichen die andere Seite, auf der Zelda, Raviv, Anowis und die Seherin auf sie bereits warten. "Ich danke Euch, Ukshir. Euer Geist war stets an meiner Seite." Flüsterte die Seherin sich zu, nachdem sie Link willkommen hieß. "Und ich danke Euch, Midna. Ohne Eure Hilfe wäre Link von den Sonnen des "Teslan-Dschungels" erfasst wurden." Das lässt Link etwas bekümmert aufstoßen. "Es war sein letzter Befehl. Der "Dunkle Ritter" wurde von einem wahren Helden des Data bezwungen. Doch lasst euch nicht täuschen: Hyrule lebt weiter...in euch." Sprach Midna zu den anwesenden Recken. "Ihr habt die erste Prüfung bestanden, doch es folgen noch zwei weitere. Findet und absolviert die Orte in der Unterwelt, an denen die Prüfungen stattfinden. Nun: geht und wisset, dass ihr der Schlüssel zum Sieg gegen das Böse seid." "Auf bald, Großmutter." "Kehre wohlbehalten dorthin zurück, wo man auf dich warten wird." Anowis blickt ihrer Großmutter in ihre leeren Augen, die dem Anschein nach Anowis' Gestalt betrachten. Als Anowis als letztes den Ort verließ und du als Spieler abwarten musst, bis die Szene zuende ist, flüstert die Seherin erneut leise zu sich: "Nur ein letztes Mal...." Mit ihren Händen und einer Fähigkeit, die ihr das Data verleiht, vernichtet sie den Schattenkristall, mit dem sie Midna zu sich rufen konnte. Aus dem Schatten tritt daraufhin, im Hintergrund, eine große Gestalt hervor. "Wie du siehst, bin ich kein schrecklicher Herrscher, wie mein Vater es einst war." "Deine gnädige Einstellung ändert nichts an deinen schrecklichen Zielen, Kurgondoru." ""Prinz Kurgondoru", wenn ich bitten darf. Bald schon: "König"!" "Tu, wozu du hergekommen bist. Entziehe mir den Datacode!" "Aber mit Freude werde ich das tun, jetzt wo dir dein letzter Wunsch erfüllt wurde." Das letzte Bild, was du siehst, ist, wie Kurgondoru die alte, hilflose Seherin mit dem Masterschwert durchbohrt, auch wenn du es nur durch den Schatten an der Wand sehen kannst, was das lodernde Feuer des Ortes wiedergibt.

Deine Lebensanzeige hat sich nach dem Kampf gegen Dark Link wieder aufgefüllt. Du hast dein nächstes Ziel, "die unterste Ebene", was auch immer das zu bedeuten hat, vor deinem Auge. Sicher ist nur, dass du die Zeitkugel besitzt und dass du für diese einen der Altäre auffinden musst. Während deiner Suche verlässt Midna die Gruppe, leider. "Nun ist der Ritter des Bösen verstorben und ihr könnt euren Weg weiterhin fortsetzen. Link hat dafür gesorgt, dass er euch nicht mehr verfolgen wird. Ich werde auf euer aller Erfolg warten." Midna scheint mit ihrer Umgebung zu verschmelzen. Na ja, warum auch nicht? Die ganze Unterwelt ist ein düsterer Ort. Das muss ein Paradies für die Schattenwesen des Schattenreiches sein. Während du dich auf den Wüstensegler begibst, erwähnt Anowis etwas von den Altären. "Ich bin mir sicher, dass ich schon "mehrere Altäre in der Unterwelt" gesehen habe. Wenn wir die Zeitkugel und einen Altar dazu benutzen uns wieder an dem Zeitpunkt zu begeben, an dem die Unterwelt noch Teslan war, so können wir die anderen Orte der Prüfungen finden." Gemeinsam mit deinen Kameraden begibst du dich auf die Suche nach so einem Altar. Du durchstreifst das "Land der drei Sonnen", was einst als "Teslan-Dschungel" bekannt war, hältst dir die Wildklauen vom Leib und betrittst wieder die Ebene der "Unterwelt". Du siehst zwar, dass die Unterwelt leer aussieht, da sich keine Gegner auf deinem Weg befinden, doch als ein Ungetüm aus Metall vom Himmel

hinabsteigt, verfliegt das leere Bild dieser gräulich-schwarzen Einöde. Ist es ein Parsec? Ist es ein Vogel? Ja, es ist ein riesiger Vogel aus Metall, mit einem roten Auge und mehreren Lichtern an seinem Körper, die ebenfalls rot erstrahlen und die Dunkelheit der Einöde vertreiben. Immerhin siehst du nun gut, wo sich dieses Wesen befindet. "Ihr törichten Helden seid verdammt! Ich zeige euch die Macht, die ich mir selbst durch das Data verliehen habe!" Kreischt das Wesen mit krächzender Stimme auf. "Es ist Ganon!" Ruft Zelda zu ihrer Gruppe. Hm, so wie es aussieht werden es immer mehr Bosskämpfe. Der "Cyberfalke" fliegt über die Köpfe unserer Helden und schießt rote strahlen aus den Lichtquellen seines Körpers. Sicherlich hast du gleich die Idee ihn mit Link's Data-Bogen genau an diesen Stellen zu treffen. Und ja, das würde auch Sinn machen. Nachdem du ihn beschädigt hast, saust der Metallfalke per Sturzflug an deiner Gruppe vorbei und richtet gewaltigen Schaden an, wenn er dich trifft. Da können dir schon mal 3 Herzen fehlen. Der Laser zieht dir nur 1 Herz pro Treffer ab, doch diesen schießt er sehr oft. Und als würde das nicht genügen, so schmeißt der Falke auch noch Data-Bomben auf deine Gruppe, die nur eine Sekunde verzögert explodieren, wenn sie auf den Boden treffen und dir 4 Herzen abziehen. Die Angriffe dieses Gegners haben eine immense Reichweite und Bereichswirkung, wodurch du deine Charaktere stets wechseln solltest, um in Sicherheit zu gelangen, was deine Herzleiste vor Schaden bewahrt. Die Data-Bomben kommen aus dem Brustkorb des Gegners, dessen Bereich blau-grün aufleuchtet, wenn dieser sich öffnet. Während er eine weitere Bombe vorbereitet, lädt sich dieser auf. Das wäre doch deine Chance um zuzuschlagen! Obwohl du jedoch mit dem Data-Bogen Pfeile verschießt, können diese den Brustkorb nicht durchdringen. Vielleicht hilft ja das Enterseil. Schließlich handelst du dich an dem Boss, doch befördert dich dieser in die Luft. Nein, das heißt...die Bombe fliegt direkt auf Link's Kopf. Aua, das sieht schmerzhaft aus. Das ist es auch, denn diese nicht empfehlenswerte Handlung zieht dir 5 ganze Herzen ab. Wie unfair! Das ist wieder dieses inoffizielle "Zerestro-Event", was das Spiel schwerer darstellen lässt, als es eigentlich ist. Es sieht jedenfalls momentan nicht gut für dich aus. Schnell trinkst du ein "Rotes Elixier", indem du zu Raviv wechselst, der immer noch eines in seinem Inventar besitzt. Die Energie scheint dir außerdem ebenfalls auszugehen. Das ist zwar nicht gut, doch nebenbei lässt der große Metallfalke kleinere Metallfalken frei, die dich mit grünen Fläschchen versorgen, indem du sie zerstörst. Diese kommen jedoch erst, wenn du nicht mehr viel Energie besitzt. In dieser Zeit stellt der Gegner seine Angriffe ein. Puh, etwas Pause vor dem Herumgerenne. Allerdings hält diese nicht lange an, denn nachdem die kleineren Gegner besiegt sind bereitet sich der Boss auf einen weiteren Sturzflug vor. Die rote Lichtquellen sind zerstört, soweit sogut, doch diese Form von Ganon ist immer noch nicht kaputt. Es hat sicherlich wieder etwas mit dem Enterseil zu tun. Ach...und die "Eisenstiefel" natürlich. Was, diesmal nicht? Nein, du musst an dem Seil hochklettern. Ach, das geht ja auch noch. Link hängt sich rein und klettert somit zum Cyberfalken hoch, wodurch er sein Schwert in dessen Brust sticht. Nach dieser Prozedur stürzt der Vogel auf den Boden und Link rollt sich ab. Du kannst ihn nun mit einem anderen Charakter am Kopf beschädigen oder mit Link's "Kreisel" schnell zum Kopf des Cyberfalken düsen, bevor dieser wieder aufstehen kann. Das Ganze muss nur zweimal wiederholt werden, doch die Kunst ist eindeutig das Überleben des Kampfes, während man versuchen muss den Vogel aus der Luft zu holen. Ist es allerdings erst einmal geschafft, so ist der Rest nur noch ein Leichtes. Nachdem der Boss sich beschädigt in die Luft erhebt, ist sein empfindlicher Brustkorb dauerhaft offen, während der Boss die "Kleinen Cyberfalken" auf die Gruppe loslässt. Mit Link musst du

dich aus dem Schwarm prügeln, woraufhin deine Pfeile das Ziel erreichen müssen. Es ist zwar schwierig den Boss, durch die kleinen Gegner, ins Visier zu bekommen, doch du schaffst es trotzdem und der Boss stürzt ab. Für deine Bosskampf-Mühen hat dieser dir sogar ein Herzteil hinterlassen. Somit hast du nun 3 von 4 Stück. Deine Lebensanzeige füllt sich wieder vollständig auf. "Jetzt, wo er keinen festen Körper mehr besitzt, kann er jederzeit zurückkehren." Meint Salia zu der Gruppe, als sie sich auch mal wieder blicken lässt. Das kann also erst der Anfang gewesen sein. Wie...beruhigend.

Kapitel 67: Roboland

Kurz, nachdem du den "Cyberfalken" und somit eine neue Form von Ganon, dem fiesen Virus, besiegt hast, ist es dir möglich einen Bereich zu betreten, der dir bisher verwehrt blieb. Neben dem Eingang des Vergnügungsparks entdeckst du einen Sockel, in dem die Zeikugel hinein passt. Das rostige, alte Männchen, vor dem Eingang, erwacht zum Leben, als du mit Link die Zeitkugel kurz in den Sockel legst. "Wi-Wi-Wi-Willkomme-e-e-en in "Roboland"!" Die Umgebung verändert sich zu einem hellen Ort, einem Ort voller Spaß und Freude! Was wäre ich jetzt gerne dabei! "Hereinspaziert, hereinspaziert! Ich bin "Wishes", euer Eintrittsbot. Euch erwartet eine Welt voller Spaß und Abenteuer! Der Eintritt kostet pro Person nur "20 Rubine"!" WAS?!? 20 Rubine PRO Person? Das ist ja unerhört! Ja, tatsächlich ist es so, dass du etwas dafür zahlen musst, um diesen Freizeitpark betreten zu können. Und: das ist kein Witz! Jeder deiner Charaktere muss 20 Rubine bezahlen können, sonst kommst du mit diesem Charakter nicht rein. "Der Eintritt kommt dem Park und dem Erbauer "Gaium" zugute! Er will aus mir noch einen richtigen Roboter mit Beinen machen. Bitte seid gnädig und schenkt mir Beinfreiheit!" "Gaium?" Zelda's Augen weiten sich. Brutal schüttelt sie den am Boden feststehenden Roboter durch. Der arme Kerl. "Du hast meinen Vater erwähnt, ist er noch am Leben?" "Hey, was tun Sie denn da? Dieser Prototyp hier wird Ihnen sicherlich keine Antworten liefern können." Am Eingang kommt ein junger, schlanker Mann mit vollem, schwarzen Haar und wunderschönen Augen der Gruppe entgegen. Sein grünes Hemd und seine offene, braune Latzhose erinnert mich eher an einem Handwerker aus alter Zeit. Dass er damit arbeiten kann? Das kommt vielleicht davon, dass du dich jetzt in der Vergangenheit befindest. Der Himmel ist ebenfalls hell und klar. "Er kann nicht reden, mir fehlen noch...gewisse Mittel, damit er mit den Leuten in seinem Umfeld kommunizieren kann. So ein Roboter baut sich nicht von allein." "V-Vater?!?" "Hä? Vater?" Salia's Stimme flüsterte schließlich Zelda zu. "Er wird dich nicht erkennen, Zelda. In dieser Zeit wurdest du noch nicht einmal geboren. Noch ist er nicht dein Vater. Es wäre sinnlos den Gaium aus der Vergangenheit zu überzeugen." "...Nein, schon gut. Du, ich meine: Ihr habt mich nur an jemanden erinnert." "Hm....Ich möchte Sie jedoch darum bitten, dass Sie mir meine Arbeit nicht zunichte machen. Um den Bewohnern Teslan's das Leben schöner zu gestalten, habe ich mein Leben für ihr Wohlergehen gewidmet. Wenn sie irgendetwas davon zerstören, zerstören Sie auch das Glück aller Bewohner Teslan's!" Wow, so besessen habe ich meinen Erbauer bisher auch noch nicht erlebt. Das scheint wirklich sein Element zu sein. "Aber ihr könnt mir dabei helfen die Zukunft aller zu verbessern, indem ihr mich dabei unterstützt "Roboland" am laufen zu halten und indem ihr mit Rubinen mein Projekt finanziert. Es würde auch etwas für euch dabei herauspringen."

Wie hättest du es nun gern? Willst du gleich mit all deinen Charakteren eintreten oder soll es doch nur einer sein? Noch weißt du nicht, was dich in "Roboland" erwarten wird. "Bitte die 20 Rubine hier einwerfen....Beitrag wird berechnet....Vielen Dank und viel Spaß in "Roboland"!" Zumindest möchtest du vorerst mit Link eintreten, da er nützliche Items besitzt, die dir vielleicht gewisse Wege öffnen könnten, doch: das wird dir verwehrt. Es ist ein Vergnügungspark. Du darfst keine Items einsetzen....Oh, aber was ist das? Eine Achterbahn! Komm schon, fahr mit ihr! Dort kannst du fliegende

Zielscheiben während der Fahrt mit einer Spielzeug-Laserpistole abschießen und einen Preis gewinnen! Doch das Benutzen dieser Achterbahn kostet dich 10 Rubine. In Roboland wird man ausgenommen wie ein kaputter Roboter bei der Wiederverwertung. Auch die anderen Attraktionen kosten dich Rubine. Natürlich: wenn du gut bist und/oder Glück hast, dann kannst du reicher werden. Reicher an Rubinen oder reicher an Items. Es gibt "Herzteile" zu ergattern, oder aber auch eine "Flasche" und gar einen größeren Beutel für deine "Deku-Nüsse". Wusstest du dass es in "Data World" insgesamt 10 Flaschen gibt? Du kannst mit einem Charakter nur jeweils 4 Flaschen tragen. Du besitzt bereits 5 Stück. Da es in "Data World" weniger Items gibt als in den anderen Zelda-Teilen, bist du mehr von deinen Tränken abhängig, die du mit dir führst. Das haben die Entwickler absichtlich so gemacht. In der Erklärung steht, wie du dich sicherlich zurückerinnern kannst: "Wir wollen eine überflüssige Anzahl an Items vermeiden, die schlussendlich sowieso zum Spielende hin nicht mehr benutzt werden. Jedes Item besitzt einen Sinn und eine Daseinsberechtigung, auf die man früher oder später NICHT NUR zurückgreifen MUSS, sondern die man, je nach Belieben, für sich selbst einsetzen kann. Es ist daher in "Data World" nicht so, dass eines dieser Items nur einmal und dann nie wieder genutzt wird, da alle Items für einen reibungslosen, sowie unterhaltsamen Verlauf des Abenteuers ausschlaggebend ist." Die Wichtigkeit der Tränke sollte sich in diesem Fall von selbst erklären. In Roboland gibt es noch mehr zu entdecken, wie das "Geisterhaus", in dem du dich mit deinen Charakteren durchprügeln kannst. Je schneller du bist, desto höher ist dein Preis! Dann gibt es noch ein "Spiegelkabinett", in dem du den richtigen Weg in kurzer Zeit finden musst. Doch die Räume verändern sich ständig. Auf deinem Weg wirst du Rubine und Zutaten für deine Elixiere einsammeln können. Ist die Zeit um, ohne dass du das Ende des Spiegelkabinetts erreicht hast, sind all deine Rubine und die Zutaten, die du bis dahin eingesammelt hast, verloren. Eine gemeine Attraktion. Dann gibt es noch "Hau den Robo!". Ein Minispiel, indem du mit einem Hammer auf die Köpfe von Robotern hauen musst, die aus ihren Löchern emporsteigen. Das finde ich allerdings ziemlich gemein. Zwischendurch erscheinen hartnäckigere Varianten der Robos, die mit mehreren Treffern erst vertrieben werden können. Es gibt in "Roboland" so vieles zu bestaunen. Jede Attraktion hat 3 unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und demnach wird man, bei der erfolgreichen Absolvierung einer Attraktion, großzügig belohnt. Sicherlich könntest du dich Stunden in diesem Vergnügungspark aufhalten. Es gibt u.a. auch Möglichkeiten gegen deine Verbündeten anzutreten, wenn sie den Freizeitpark betreten. Doch das Beste kommt ja noch: Roboland ist der Ort, an dem es möglich ist zu viert zu spielen. Auch wenn es Minispiele sind, aber sie machen sicherlich in einer Gruppe aus 4 Spielern noch mehr Spaß. Eine gute Möglichkeit überflüssige Rubine auszugeben (oder gar die Rubine, die man dort bereits gewonnen hat).

Abgesehen von den Minispiel- und Fahrattraktionen springt dir sicherlich insbesondere eine ganz bestimmte Sache ins Auge: der grinsende Mond, der sich im Zentrum des Parks befindet. Als du dich diesem mit Link und deinen anderen Verbündeten näherst, deren Eintritt nun bezahlt ist, erscheint Gaium hinter dir. "Das ist die Hauptattraktion von "Roboland"! Ein Geschenk von jemanden, der es wohl ziemlich witzig fand dieses Teil in die Mitte meines Parks zu stellen. Keine Ahnung was derjenige damit ausdrücken wollte, aber...dieses Ding ist unheimlich, oder? In seinem Inneren befinden sich Räume, die sich stetig verändern. Ich war zwar ein einziges Mal drin, doch weiß ich nicht, was euch erwarten wird. Manche Personen sind nach ihrem

Eintritt in dem "Mond" verschwunden, daher wird diese Attraktion eher vermieden und von außerhalb bestaunt. Ich bin überrascht zu erfahren was passiert, wenn man alle Räume absolviert die der Mond einem kreiert hat."

Kapitel 68: Im Mond

Der Mond ist eine Attraktion, die nicht bezahlt werden muss. Der Eintritt ist frei, doch du benötigst Nerven aus Datium, sowie genügend Vorbereitung und deine ganze Gruppe, die dich unterstützen muss. Es gibt außerdem keine Schwierigkeitsstufen, die man einstellen kann. Der Mond erschafft Räume je nach seiner Laune heraus, wobei es unzählige Möglichkeiten gibt, die deine Gruppe erwarten könnten. Man könnte diesen Bereich als "Abenteuerbereich" betiteln. Sicher ist nur, dass du 20 Räume und ihre Aufgaben bewältigen musst, um dir deine Belohnung zu sichern. Von allen Gegnern, auf die du bisher getroffen bist, könnte jeder Gegner in diesen Räumen vorkommen. Von den Dekuraha's, bis hin zu den Wildklauen ist jeder Feind vertreten, der deiner Gruppe in die Quere kommen will. Du fragst dich sicherlich: "Doch was ist mit den anderen Gegnern, die noch kommen werden?" Gute Frage. Sie werden, je nach deinem Spielfortschritt, hinzugefügt. Ebenfalls erscheinen Bereiche in einem neuen Stil, der sich an dem eines zufälligen Dungeons anpasst, den du bereits betreten hast. Auch die Gegner des angegebenen Stils werden sich in diesem Raum wiederfinden. Schließlich wirst du nach 10 Räumen mit einem zufälligen Miniboss und nach 20 Räumen mit einem Boss aus deiner Vergangenheit konfrontiert. Das heißt: du könntest erneut Gaium begegnen, oder sogar Zerestro! Ja, das stellt der Haken an der Sache dar. Insofern du die Herausforderungen jedoch gemeistert hast, gelangst du auf eine geheimnisvolle Wiese, auf der ein einzelner Baum steht. Eine Wiese, mitten im Mond? In der Nähe des Baumes wartet schließlich die "Große Fee" auf dich. Mit ihren langen, blau schimmernden Haaren, die ihren nackten Körper bedecken, offenbart sich dir das Bild des mit Sternen besetzten Nachthimmels. Ihr Körper entsendet eine leuchtende Aura der Harmonie. "Endlich seid ihr gekommen, Helden! Ich habe lange darauf gewartet, dass sich mir die "Auserwählten der Göttinnen" zu erkennen geben. Data weiß, dass ich ihr die Hilfe gewährleisten kann, die sie von mir erwartet. Nun ist es endlich soweit: ich übergebe euch mein unentbehrliches Wissen." Sie streckt den Recken ihre rechte Hand entgegen und bereichert sie mit...glitzerndem Feenstaub? Du hast das Rezept für das "Elixier der Unsterblichkeit" erlernt! Das sollte dir von Nutzen sein. "Beehrt mich wieder, wenn ihr meine Unterstützung benötigt." Die Zutaten für diesen Trank sind übrigens sehr selten und teuer. Doch du darfst dich jederzeit wieder in den Mond begeben und dich zur großen Fee durchprügeln, damit sie dir eine Flasche des Elixiers überreichen kann. Dafür brauchst du nur eine leere Flasche und etwas Zeit für die 20 Räume, inklusive den Bossen. Allerdings darfst du nur eine Flasche des Elixiers besitzen. Die Fee verbietet es dir mehr davon mit dir zu führen. Es darf dem Bösen nicht in die Hände fallen und bei, höchstens, 10 Flaschen verliert man ja ganz schnell den Überblick...angeblich. Nun bist du zumindest in dem Besitz des legendären Rezeptes. Dein Abenteuer, im Mond, hat dich jedoch gewisse Elixiere gekostet. Zum einen ein "Rotes Elixier" und zum anderen ein "Violettes Elixier", da dir deine Energie ausgegangen ist und du keine grünen Flaschen finden konntest. Es ist immerhin noch zu erwähnen, dass im Mond keine Items existieren, die dir Energie oder Herzen verschaffen werden. Du bist komplett auf deine Fähigkeiten und Flaschen angewiesen. Dass du es dieses Mal so unvorbereitet schaffen konntest, hat daher noch etwas mit Glück zu tun gehabt. Das Einzige, was dir noch übrig geblieben ist, ist "Flüssige Wut", da du diese noch nicht gebrauchen konntest. Doch wird es Stellen geben, an denen dieser Trank unabdingbar

sein wird, da du die Sprungfähigkeit, von Raviv, manchmal gut gebrauchen kannst, vor allem dann, wenn keine Möglichkeit besteht seinen Zorn aufzubauen.

"Roboland" lässt du somit hinter dir, vorerst. Als du dich dem Ausgang näherst, triffst du auf weitere Einwohner Teslan's, die dir vom Aussehen her etwas bekannt vorkommen. Sie scheinen Vorfahren derer zu sein, die in der Zukunft über der Unterwelt leben. Einige Leute stehen am Eingang und wollen ebenfalls Roboland betreten. Dein nächster Aufenthalt könnte belebter sein als dein erster. Vielleicht hast du ja Glück und kannst einen Besucher bei seinem Vorhaben unterstützen und währenddessen weitere Zutaten für deine Elixiere gewinnen. Dein nächstes Ziel soll dich weiter in den Untergrund führen. Was soll denn unter der Unterwelt existieren? Eine Unterunterwelt? Noch setzt du die Zeitkugel nicht in den Sockel, sondern gehst dem hellen, saftig grünem Weg entlang, der mit Bäumen und Sträucher bereichert ist, sowie einem Fluss, der durch das helle, wunderschöne Land von Teslan fließt. Trotzdem bist du dir im Klaren, dass es nur die Vergangenheit der Unterwelt ist. Spätestens dann, wenn du wiederholt in die Zukunft reist, wird es dir bewusst. Vor deiner Nase erscheinen "Kobolde" und die fliegenden "Gargoracks", die deine Gruppe auf trab halten. Es sieht so aus, als würde jemand unsere Helden selbst in der Vergangenheit behindern wollen. Nach einiger Zeit erreichst du, mit deinen Gefährten, einen steinernen Pass, der unterhalb dieser Welt führt. "Hier scheint es zu sein." Erwähnt Anowis. "In diesen Höhlen leben die Vorfahren der Mogma. Sie haben sich all die Zeit lang im Erdboden vor den feindlichen Eindringlingen versteckt, die nun die Oberfläche des Reiches einnehmen." Erklärt dir Salia, als sie sich zu erkennen gab. Es wird an der Zeit dass du dich in die Höhle der Mogma begibst. Ich bin gespannt, wie sie sich dir gegenüber deiner Gruppe verhalten werden.

Kapitel 69: Die Unterunterwelt

Vorsichtig setzt du einen Schritt nach dem anderen. Es ist sehr dunkel, wodurch du deine Feuersteine oder Zelda's Fähigkeit einsetzen musst um Fackeln anzuzünden, die in der Höhle verteilt sind. Diese besteht vollkommen aus einer Art schwarzem Gestein, in dem sich Kristalle darin befinden, die das Licht der Fackeln teilweise reflektieren. Unter der Erde Teslan's befinden sich außerdem auch Kreaturen: die sogenannten "Dodongos". Halb Echse, halb Schlange, wie mir scheint. Ein Dodongo besitzt 2 Vorderbeine und eine grün-bräunliche Farbgebung. Darauf folgt nur noch der Schwanz, mit dem dieses Echsenwesen zuschlagen kann. Feuer kann es ebenso speien. Außerdem ist es, trotz dieses merkwürdigen Aussehens, sehr schnell und kann sich an deinem Bein festbeißen, autsch. Ein gefährlicher, sowie hartnäckiger Gegner. In den engen Gängen sind sie nur schwer zu passieren. Du solltest in einem größeren Höhlenbereich auf eines dieser Wesen warten, die durch die Höhlengänge marschieren. Viele brüchige Bereiche solltest du mit Link's "Zertrümmerer" aus dem Weg räumen, da diese verborgene Fackeln oder gar Mogmas freigeben, die sich vor den Bestien verstecken. "Sie haben uns überrascht und unsere Ausrüstung zerstört! Sie fressen unsere Freunde! Auch unsere Familien bleiben von ihnen nicht verschont." Erzählt dir einer von ihnen, den du in einer kleinen, dunklen Ecke ausfindig machen kannst. "Wir waren zuerst mit unserer Technik hier unten! Dann schossen diese Wesen aus ihren Löchern hervor, um uns anzugreifen. Ich bin mir sicher, dass sie unseren Plan vereiteln wollen uns hier unten weiterhin bohren zu lassen." Erklärt dir ein anderer Mogma, als du eine Wand aus schwarzem Gestein zerstörst. Die Höhle ist unerwartet lang, selbst deine Karte kann dir nicht all die Gänge anzeigen, die vor oder hinter dir liegen. Vielleicht kann dir ein weiterer Mogma behilflich sein. Dieser dort trägt seine Ausrüstung noch bei sich. Dieses Gerät sieht so aus wie eine Bohrmaschine, die er auf seinem Bauch trägt. "He, es kommt mir so vor, als hätten unsere Kameraden zu tief gebohrt. Aus der tieferen Ebene steigen heiße Dämpfe empor. Ich versuche weitere Gänge zu bohren, damit wir die "Dodongos" abhängen können." Hm, das war wohl doch nichts. Ach, wieso habe ich es denn vergessen? Mit der Hilfe von Raviv's Fähigkeit "Durchblick" kannst du sowohl Gegner, als auch weitere Gänge sehen. Sie werden dir zwar in einem matten Grau angezeigt, aber mit dieser Unterstützung hast du wenigstens einen Plan, wo es lang gehen könnte.

Nach einem nicht mehr so langem Schleichweg, erreichst du eine riesige, mit Lava durchflutete Halle, sowie eine steinerne Pforte. Aus dem Becken treten die Dodongos hervor. Schnell bewegst du dich zu der Pforte, um in einem größeren Bereich gegen diese Gegner kämpfen zu können. Anstatt jedoch an Ort und Stelle zu kämpfen, werden die Dodongos von einem grellen Licht erfasst und geröstet. Zuerst blicken die Recken auf die Datareste der Gegner, daraufhin zur Pforte, über der sich ein weiteres Wesen aus Licht den Helden offenbart. Dieses Wesen sieht aus wie eine Eule mit Schmetterlingsflügeln, die mit ihren Klauen eine weitere Lichtkugel mit sich führt. "Der heilige Boden wird beschmutzt. Nicht mehr lange und dieser Boden wird nie wieder zu betreten sein. Ich bin "Eldin", ein Lichtgeist und Wächter der "Prüfung der Kraft". Trete vor, Held, der das "Zeichen der Kraft" mit sich führen wird." "Das "Zeichen der Kraft"? Das Fragment ist in Ganondorf's Besitz." Spricht Salia aus, die sich zu erkennen gibt. "Das Fragment WAR im Besitz des Bösen, doch nach seinem

hinterlistigem Plan verstarb Ganondorf und mit ihm ging auch das Fragment verloren. Zeit und Raum bleiben für ihn für immer verschlossen. Das Fragment entrinnt aus seinen Händen." "Aber er hat einen Sohn!" "Er trägt nicht das Zeichen der Kraft, auch in Zukunft nicht." "Niemand von ihnen trägt es? Selbst in der Vergangenheit nicht? Davon war mir nichts bekannt..." Salia starrt verwundert den Lichtgeist an, der den Kopf, wie eine Eule, nach unten neigt. "Ich verstehe Eure Verwunderung, Königin Salia. Schließlich wurde diese Geschichte, bis jetzt, vor den Sterblichen geheim gehalten, auch vor Euch. Es war stets im falschen Besitz, doch nun kann das Blatt gewendet werden. Das Fragment...ist einmalig." Raviv und Zelda treten zu Eldin vor. "Hey, bleib gefälligst hinten!" "Das musst du gerade sagen!" "Soll ich dich erst daran erinnern, wer der Stärkere von uns beiden ist?!" "I-Ich schlage einfach keine Mädchen! Das gehört sich nicht!" Langsam bewegt Eldin seinen Kopf nach unten, zu den beiden Streithähnen. "Du bist es nicht...Es ist der Jüngling mit dem grauen Haar." Entsetzt schaut Zelda zu Raviv. "Was?!?" "Trete ein, "Auserwählter Din's" und stelle dich deiner Prüfung!" Die steinerne Pforte öffnet sich für Raviv im gleisendem Licht, während dieser die aufbrausende Zelda flüchtig anlächelt.

Endlich: die "Prüfung der Kraft"! Hättest du gedacht, dass Raviv sich dieser stellen würde? Jetzt, wo du nun weißt, dass Ganon die Macht des Fragments nicht mehr besitzt: garantiert. Der Eingang in die Prüfung zeigt dir bereits an, dass du nicht willkommen bist. Überall stehen "Strahlzyklopen" herum, die dich ins Visier nehmen und anfangen blauen Laser auf Raviv zu schießen. Was für merkwürdige, einäugige Verteidigungstürme. Du benötigst den Schutz der schwarzen Steine um dich herum, doch entferne dich lieber von den Kristallen, die aus dem Boden sprießen, denn diese verstärken den Laser nur und damit auch den Schaden, den Raviv erleiden muss. Ohne Kristall sind es nur 1 1/2 Herzen, mit sind es doppelt so viele, die ihm abgezogen werden. Oh..., mir ist gerade aufgefallen, dass du gar keine Flasche mit rotem oder blauen Elixier dabei hast. Nun, ich mache mir einfach keine Sorgen. Immerhin bist du ein vorsichtiger Spieler, der bisher gut durchgekommen ist. Der erste Raum sieht zwar schon imposant und wunderschön aus, doch der nächste Raum übertrifft die Gestaltung aller Dungeons, die du bisher gesehen hast...obwohl der "Tempel der Gezeiten" im Inneren schön anzusehen war, oder aber auch der "Mondglanz-Schrein"....Ach, im Grunde war jeder einzelne Dungeon, auf seiner eigenen Art und Weise, etwas Besonderes. Im Ort der Prüfung verläuft ein See aus flüssiger Lava, die das schwarze Gestein umgibt. Gesteinsbrocken, die im Strom der Lava mitschwimmen, verschieben sich von Punkt zu Punkt. Du wirst sicherlich eine Weile in dieser riesigen Halle verbringen müssen. Die Dodongos sind ebenfalls aktiv, genauso wie die hartgesonnenen "Schwarzschuppen", die mehr aushalten als ihre fernen Verwandten, die "Rauschuppen". In dieser Prüfung gilt es außerdem stets rechtzeitig von einem Punkt zum anderen zu gelangen, indem du große Kristalle findest und diese mit deiner Waffe aktivierst, woraufhin du dir schleunigst einen Weg zum Ziel bahnen sollst. Unterwegs triffst du auf zahlreiche "Fledermäuse", "Strahlzyklopen" und manchmal auch "Schwarzschuppen", die dir den Weg blockieren. Das könnte deine Nerven strapazieren. Vielen Gegnern musst du währenddessen ausweichen, um rechtzeitig dein Ziel zu erreichen. Nur wenige müssen von dir bekämpft werden, da diese dir deine spezielle Sprungfähigkeit, durch den Zorn, aufbauen können. Bei dieser Prüfung ist dein Können mit Raviv von großer Wichtigkeit.

Kapitel 70: Prüfung der Kraft

Kurz, bevor du den nächsten Raum erreichst, öffnest du eine große, verborgene Truhe. Um zu dieser zu kommen, musstest du 2 Kristalle aktivieren, einen Lavasee sicher durchqueren und Gegner auf deinem Weg bekämpfen. Die Prüfung der Kraft zerrt sehr an deiner Willensstärke. Manche Herausforderungen, mit der Zeit, können von dir nicht sofort auf Anhieb absolviert werden. Es soll ja eine gewisse Herausforderung darstellen. Dadada...daaa! Du erhältst die "Kafthandschuhe"! Wirklich? Raviv erhält auch mal ein Item, toll! Mit diesen silbernen, sowie von der Mogma-Technologie verfeinerten Handschuhen, lassen sich große, schwere Felsen mit Leichtigkeit wegräumen. Das kannst du gleich ausprobieren, denn: es gibt keinen Weg zurück, bis auf den Weg, den dir ein schwarzer Fels blockiert, den du zugleich aufhebst und durch die Gegend wirfst. Nun kann es ja weitergehen. Die kleineren Pforten, in der Prüfung, bestehen, wie auch die große Eingangspforte, aus schwarzem Gestein und öffnen sich nach innen, nachdem ein Licht die zuvor versiegelte Pforte markiert. Auf diesen ist das Fragment des Triforce abgebildet, samt angedeuteten Rauchschwaden und einem Monster im Hintergrund, was das Fragment in seinen Klauen hält. Wenn das mal keine Andeutung zu Ganon ist....Außerdem bemerkst du, wie es zuvor schon des öfteren der Fall war, dass du keine Schlüssel benötigst, um voran zu kommen. Hinter dir schließt sich die Pforte mit einer gewissen Schwere, die anders zu sein scheint als die Schwere der vorherigen. Mit Raviv erreichst du eine große, wackelige Fläche, die auf der Lava schwimmt. Auf dieser wartet ein bulliger "Schwarzschuppen-Berserker" auf den nächsten Eindringling, der dich daraufhin erblickt. "Halte dich von diesem Koloss fern und versuche deinen Kopf nicht so zu benutzen, wie dieser Gegner es tut." Möchte dir Salia hierzu erklären. Verärgert rast dieser Gegner schnaubend auf dich zu. Du solltest dich wirklich nicht von ihm erwischen lassen. Das wäre das Beste für deine Lebensanzeige. Die Fläche mag zwar auf der Lava schwimmen, aber der Abstand zwischen dieser und der, eigentlich, stabilen Wand ist nur gering. Darum stößt auch der "Schwarzschuppen-Berserker" mit seinem Kopf gegen diese an, als du seinem Ansturm ausweichst. Große Gesteinsbrocken fallen daraufhin von der Decke auf Raviv hinab. Die Schatten zeigen dir an, wo sie aufschlagen werden. Wenn es möglich ist, empfehle ich dir dich von diesen Schatten fern zu halten. Der Krieger muss einen sehr harten Schädel besitzen, damit das passieren kann, denn immerhin ist das schwarze Gestein sehr stabil. Die Steine bleiben auf der Fläche liegen und senken diese, je nach der Menge der Steine. Gewisse Lavamassen fließen, durch den Ballast der Klumpen, auf die kleine Insel. Das wird eine heiße Angelegenheit. Es wird dein Umfeld stark einschränken, solange die Steine sich auf der Fläche befinden. Zwischendurch wird dir der Krieger jedoch behilflich sein und diese für dich entfernen...indem er diese auf dich wirft. Nicht sehr schön, doch du kannst das Gewicht, was der Krieger auf sich nimmt, nutzen, um es gegen ihn zu verwenden, indem du, genau ab diesem Augenblick, dir einen Fels krallst und diesen zum Miniboss wirfst. Dank der "Krafthandschuhe" ist es dir nun möglich. Das lässt den Echenkrieger in die Lava plumpsen. Schleunigst springt dieser wieder heraus und rennt, mit brennendem Echschwanz, auf dich zu. Doch dieses Mal hält er auch an, während er auf Raviv zurennt. Dieser Feind will dich austricksen! Mit seinem Körper wälzt er dich schließlich um. Uff, das spürt man auch mit 4 fehlenden Herzen. Deine Schwerter bringen dir übrigens überhaupt nichts. Dieser Berserker

kann sie vielleicht als Zahnstocher benutzen. Wenn du dich ihm im Nahkampf naherst, schlagt er dich mit seinem Schwanz um und es werden dir 2 Herzen abgezogen. Vergiss nicht, dass du keinen Heiltrank besitzt! Vorsichtig versuchst du die Taktik gegen den Gegner zu bewahren. Je mehr du den Berserker verletzt, desto mehr Steine fallen von der Decke, wenn er mit seinem Kopf gegen die Wand stot. Demnach sinkt auch immer mehr die Plattform. Du musst dabei die Steine auerdem sehr gut positionieren, damit der grote Teil, beim Aufschlag, in die Lava fallt, sonst sinkt die Flache und du gleich dazu. Das ware dein sofortiges Ende, denn es gibt kein Entrinnen und keine Gnade in diesem Raum. Nach dreifacher Wiederholung ist der Gegner jedoch besiegt. Nach einem letzten Ansturm verbrennt der Schwarzschuppen-Krieger. Seine berreste lodern im gleichfarbigem Data des Feuers.

Versteckte Schalter und Wege musst du daraufhin mit Raviv's verstarkter Sehkraft erkennen. Nicht alles, was du erblickst, ist auch gleich zu sehen. Die Herausforderung, in der "Prufung der Kraft", wachst. Doch sind es nicht mehr viele Raume, die dich schlielich in den letzten Raum bringen. In diesem befindet sich eine Art Fahrstuhl, der dich weiter in die Tiefe transportieren wird. Um dich herum befindet sich ein erstaunlicher Lavasee, sowie die sich dort aufhaltenden Dodongos, die sich wohl, oder eher bel, an das Klima dort angepasst haben und selbst in der heien Lava baden. Aus ihnen sind richtig harte Kerlchen geworden. Doch unter ihnen befindet sich noch etwas gigantischeres, was sich auf Raviv zubewegt. Nur die Stacheln, die aus der Lava ragen, sind zu sehen, bis das Maul nach Raviv schnappt, der nach hinten ausweicht. "Infernalische Bestie: Konig Dodongo" lechzt nach deinem Data! Der Boss schwimmt in der Lava, um Raviv und die zuvor nutzliche Transportflache herum, um in einem geeigneten Zeitpunkt zuzuschnappen. Du magst zwar vor der Konfrontation durch eine Fee, die sich in einem zerstorbarem Kristall befand, deine Lebensanzeige aufgefrischt haben, doch trotzdem ist "Konig Dodongo" ein machtiger Gegner. Mit einem Happs kann er dich verschlingen und deine Lebensanzeige um 5 Herzen erleichtern, woraufhin er dich ausspucken wird. Das sollte keineswegs passieren. Immerhin ist es noch leicht seinen Fressattacken stand zu halten, vorerst. Nach jedem Versuch den Konig der Dodongos zu verwunden, wird er schneller. Wahrend er versucht aufzutauchen, um dich zu verschlingen, musst du daher schleunigst ausweichen und zuschlagen! Nach mehrmaligem Bearbeiten seiner Kauleiste, entfernt sich der Konig von dir, um tief einzusatmen. In diesem Moment erscheinen die kleineren Dodongos, so dass du Zeit hast Wut aufzubauen, um dem Angriff des Konigs, mit Raviv's hohem Sprung, auszuweichen. Salia warnt dich brigens, wenn der Boss sich auf seinen Angriff vorbereitet. Ein heikler Kampf. Der feurige Atem zieht dir ebenfalls 5 Herzen ab, wenn dieser dich trifft. Wie du merkst ist dieses Biest ein schwieriger Fall. Auerdem setzen dir die Dodongos immens zu, wenn du nicht aufpasst. Im richtigen Moment grillt der Konig jedoch seine Untertanen. Nach seinem Angriff taucht der Konig ab, doch er stot mit seinem Korper an der Hohle an. Steine fallen von der Decke. So oft wie das passiert ist, sollte die Hohle der Prufung schon langst eingesturzt sein. Zumindest ist das deine Chance! Es fallen mehrere kleine Steine und danach nur ein einziger groer Stein von der Decke. Jeder kleine Stein fugt Raviv brigens Schaden zu, auch wenn es nicht viel ist. 1/4 Herz pro Stein. 8 sind es insgesamt, die auf den Bereich fallen, bei dem du dich aufhaltst. Der neunte Stein ist der entscheidende. Sobald "Konig Dodongo" wieder auftaucht und einatmet, musst du diesen in den Rachen der Bestie schleudern, doch bevor du das tun kannst, wird dich ein weiterer Dodongo bei der Arbeit storen, den du schnell vernichten solltest.

Das ist der letzte Schlag und dann hast du den Boss besiegt. Doch verfehlst du diesen einen Wurf, so musst du seine Untertanen bekämpfen, deinen Zorn aufbauen, dem feurigen Atem, als auch den Steinen ausweichen und dann noch einmal den großen Stein aufnehmen, um diesen in den Schlund des Königs wiederholt werfen zu können. Schaffst du es nicht und stirbst du, so bist du gezwungen die Rätsel der Prüfung erneut zu lösen. Zwar mit wenigen Abkürzungen, die du mit den "Krafthandschuhen" entdecken kannst, doch diese sind kaum der Rede wert. Es ist stets wichtig, dich auf alles vorzubereiten, was dir entgegenkommen kann. Beim nächsten Versuch, den Fels aufzuheben und diesen zum Boss zu werfen, erscheint im linken Bereich, aus der Lava, ein Dodongo, der dich in Brand setzt. Du hast nicht aufgepasst und verlierst den Kampf gegen diesen fiesen Boss und seinen Schergen....

Kapitel 71: Das zweite Fragment

Ich hoffe du hast aus den Fehlern gelernt. Nun, dir scheint es zumindest zu reichen. Dieses Mal wappnest du dich für den Bosskampf und holst dir somit 2 rote Elixiere, sowie 1 blaues Elixier. Damit trägt Raviv 4 nützliche Elixiere mit sich herum. Das ist das Maximum, was du pro Charakter tragen kannst. Nun ja: du besitzt sowieso nur 5 Flaschen. Du hast deine letzten Materialien und Rubine für diese Tränke ausgegeben. Immerhin bist du kaum dazu gekommen Teslan zu erforschen, sowohl das in der Zukunft als auch das in der Vergangenheit, obwohl sich im vergangenen Teslan, dem sogenannten "Alt-Teslan", nicht so viel verbergen mag. Zumindest ist dir noch aufgefallen, dass die "Piep-Schaufel" weitere Signale aussendet. Demnach sind nicht alle Teile von Piep gefunden wurden, obwohl es doch eigentlich nur 20 waren. Das ist schon etwas merkwürdig. Allerdings solltest du jetzt diesem Rätsel nicht auf dem Grund gehen, denn du hast noch eine Riesenechse zu besiegen. "König Dodongo" wartet bereits in der "Prüfung der Kraft" auf Raviv. Den Kampf brauche ich dir ja nicht wieder zu erklären. Der Ablauf verläuft zwar nicht ganz reibungslos, aber es sieht gut für dich aus, abgesehen von einem Patzer von dir, während Dodongo tief Luft holen will und du bemerkst, dass dir der Zorn fehlt, um dem Feuer zu entkommen. Den Stein schnappst du dir daraufhin wenigstens und versuchst diesen zu "König Dodongo" zu werfen, doch da ist schon wieder dieses kleine, hinterlistige Wesen, was aus der Lava kriecht und dich schon wieder in Brand setzt! Nein, diesmal willst du dich nicht geschlagen geben! Du hast nur noch 5 Herzen. Der Dodongo will dich den Stein nicht aufheben lassen. Du musst schnell kämpfen und Zorn aufbauen! Nein, du schaffst es nicht! Schnell, nimm die "Flüssige Wut" ein! In letzter Sekunde trinkt Raviv den Trank und springt mit einem großen Satz in die Luft, so dass das Feuer des Königs ihn nicht trifft. Gerettet, gerade noch so! Dann kommen wieder die Steine. Und bitte vergiss diesen miesen, kleinen Gegner nicht, der aus der Lava kriecht! Schnell vernichtest du ihn, nimmst den Fels auf und schleuderst diesen in den Rachen der Bestie. Endlich! Mein Motor wäre beinahe überhitzt vor Aufregung. Die Bestie geht unter, der Lavasee wird zu festem Boden, auf dem du dich nun fortbewegen kannst.

Am anderen Ende der Höhle, befindet sich die Statue von "Din" und dem Fragment der Kraft, was sie in ihren Händen hält. Natürlich ist dieses nur aus Stein, doch dann strahlt die Statue eine Energie aus, die Raviv erfasst. Er fühlt sich nun stärker und schwingt seine beiden Schwerter dir, dem Spieler, entgegen. Daraufhin erblickt Raviv seinen rechten Handrücken. Das "Fragment der Kraft" befindet sich nun in deinem Besitz! Hinter dir erscheint ein Lichtkreis, wobei du dir vor der Statue noch deinen nächsten Hercontainer abholen kannst. Damit erweitert sich deine Lebensleiste um ein weiteres Herz, wodurch du nun 13 Stück besitzt. Stolz kehrst du zu deinen Kameraden zurück und verlässt mit ihnen die "Schwarzstein-Höhle". Unterwegs triffst du auf zahlreiche, dankbare Mogma, die nun vor den Dodongos sicher sind. Das nächste Mal solltet ihr nicht bis zum Grund graben, wo sich die "Prüfung der Kraft" befindet! Wahrscheinlich ließ eine beschädigte Höhlenwand die Kreaturen frei, die in der Prüfung Eldin's gefangen waren. Zumindest ist zu sagen, dass vor den Mogma einst jemand in dem Höhlennetz gewesen ist. "Das nächste Fragment befindet sich "im klaren Kristall". Ich hätte da eine Vermutung. Nicht weit von hier befindet sich der "Pass der Habgier". Sein Weg wird von riesigen Kristallen geebnet." Erzählt Salia den

Auserwählten. Das sollte dir weiterhelfen. Du kannst dich auch dazu entscheiden mit Anowis und den Anderen die Seherin zu besuchen. Bist du denn nicht auch neugierig, was passieren wird, wenn sie von dem schrecklichen Schicksal der Seherin erfahren werden? Zumal sich dort ein weiterer Ort zum Graben, nach einem "Piep-Bauteil", befindet. Frag lieber nicht, wie dieses dahingekommen ist. Es müssen sich noch 5 in der "Unterwelt" und 5 weitere in "Alt-Teslan" befinden. Zumindest entdeckst du keine Überreste von der Seherin, als du dich mit dem "Paktlied der schwarzen Wüste" dorthin begibst. "Sie ist verschwunden....Das ist ungewöhnlich für sie. Meine Großmutter verlässt nur sehr selten ihre Behausung, da unser Klan ihr bei allem behilflich ist, was sie braucht." In einer Ecke entdeckst du die Kugel der Seherin, die Anowis einen Einblick in die Vergangenheit gewährt. In dieser ist der Goronen-Älteste und auch der Mogma-Älteste zu sehen. "Wir sind hierhergekommen, wie Ihr es von uns verlangt habt. Nun, da wir erschienen sind, bitten wir Euch, dass Ihr unsere Völker in Ruhe lasst! Sie werden keinen Widerstand leisten." "Wie bereits erwähnt, Goronen-Ältester: ich kann gnädig sein. Mein Vater wäre es nicht....Doch ich habe kein Interesse am nutzlosen Volk der Mogma, oder gar das der Goronen. Obwohl mich ihr Wissen schon interessieren mag." Aus der Dunkelheit tritt Kurgondoru hervor. Warum macht er das andauernd? "Doch das Wissen der Ältesten ist alles, was ich dazu benötige, um die notwendigen Schritte einzuleiten. Ihr seid ihre Anführer, ihre Lehrmeister, ihre Visionäre! Das ist alles, was ich benötige!" Mit dem "Master-Schwert" richtet er den Goronen-Ältesten hin, während Anowis erschrocken die Kugel weiterhin betrachtet. Mit seiner linken Hand absorbiert Kurgondoru das Data des Ältesten, während der Mogma-Älteste hilflos zusehen muss. Wie schrecklich! "Euer Plan wird niemals aufgehen, nicht solange Hoffnung besteht!" "Ach, ist das so? Diese "Hoffnung" weiß nicht, dass sie all das tut, was ich von ihr verlange. Ihr werdet enttäuscht sein. Daher erspare ich Euch den Anblick auf das untergehende Reich der Mogma und das ihrer Brüder! Ich kann eben sehr...gnädig sein." Als Kurgondoru sein Schwert gegen den Mogma-Ältesten erhebt, verschwindet das Bild dieser Vision, was von der Kugel preisgegeben wird. Deine Gruppe weiß bescheid, denn Salia hat die Information, über das Geschehene, bereits durch den "Pakt des Data" weitergeleitet. Schweigend starrt die Gruppe auf die "Kugel der Seherin". Sie gehört jetzt dir, Anowis.

Kapitel 72: Überqueren der Kristallschlucht

Sicherlich fragst du dich jetzt, was die "Kugel der Seherin" bewirkt. Das kann ich dir erklären: Sie ist ein Gegenstand, mit dem du dir die bereits abgespielten Szenen aus dem Spiel ansehen kannst. Dieses Item besitzt ansonsten keinen Nutzen für dein Abenteuer, doch ist es interessant zu erfahren, warum die Ältesten urplötzlich verschwunden sind, nachdem du die Unterwelt betreten hast.

Leider ist es dir nur möglich, mit der Hilfe der Paktlieder, deine Gruppe in die Wüste zu transportieren. Weitere Paktlieder existieren in der Unterwelt nicht. So gesehen ist das "Paktlied der schwarzen Wüste" das einzige Paktlied der Unterwelt. Allmählich bezweifelst du, dass noch ein weiteres Paktlied existiert, aber noch gibst du den Gedanken daran nicht auf. Was sehe ich denn da? Der alte Händler streift umher, während einige "Wüstensegler" auf die Helden warten, darunter auch dein persönlicher. Der alte Knabe scheint, mit seinen Wüstenseglern im Schlepptau, hin und her zu fahren. "Ich wusste doch, dass wir uns wiedersehen werden. Keine Sorge: die Wüste ist nicht mehr ganz so gefährlich. Sicher: es gibt immer noch bössartige Wildklauen, aber viele haben sich vom König abgewendet. Dafür tragen die Wildklauen jetzt Revierkämpfe unter sich aus. Es kann passieren, dass ihr dazwischen geratet, darum solltet ihr immer vorsichtig sein. Ich wollte zwar den Wüstensegler wieder einsammeln, aber wenn ihr ihn braucht leihe ich ihn euch gerne wieder aus. Ich sehe es jetzt als meine Berufung euch meine Wüstensegler zu verleihen. Dafür sollte ich euch danken. Mein Leben ist wieder ein Stückchen lebenswerter geworden." Erleichtert lächelt dir der alte Mann zu. Mit Vollgas schipperst du durch das "Land der drei Sonnen", um das "Ödland" der Unterwelt zu erreichen, woraufhin du dich in ein zerstörtes Gebiet wagen willst, was mit Abgründen und abgebrochenen Kristallen übersät ist. Wow, du kannst nun den "Wüstensegler" überall mit hinnehmen! Du hättest den alten Händler früher ausfindig machen sollen....Auf deinem Weg entdeckst du die zugeschüttete "Schwarzstein-Höhle". Der Eingang ist nicht mehr zu sehen. Nur noch einige, schwarze Felsen ragen aus dem Boden und erzählen dir von der alten Heimat der Mogma. Kurz nach dieser Entdeckung betrittst du die "Kistallschlucht". Am anderen Ende dieser ist ein zerfallener Tempel aus Kristallen zu sehen, der sichtbar über dem Abgrund schwebt. Irgendetwas scheint ihn noch anzutreiben. Aus der Ferne entdeckst du auch ein schwaches Leuchten. "Das muss ein weiterer Lichtgeist sein. Hier lebte einst "Ranelle". Vielleicht ist dieser immer noch am Leben." Mit deinen Kameraden machst du dich auf die Suche nach einem Weg zu diesem Tempel. Über der Schlucht sind Seile gespannt. Abgründe gibt es also zahlreich zu überqueren. Vorwiegend müssen Zelda und Anowis zum Einsatz kommen, um der Gruppe den Weg zu ebnen. Es müssen riesige Kristalle zu Fall gebracht werden, die immer noch in diesem zerklüftetem Gebiet imposant gen Himmel ragen, auch wenn es nur noch wenige von ihnen sind. "Fledermäuse" erschweren dir diese Aufgabe, genauso wie die neuen "Kristallspinnen", die nur Link mit dem "Zertrümmerer" aus dem Weg räumen kann. Sie sind zwar nur ungefähr so groß wie ein Katzhund und fügen nicht viel Schaden zu, doch dafür sind sie hartnäckig und aggressiv. Oft ist es so, dass du vor diesen Gegnern flüchten musst, da Link dir zu Beginn nicht helfen kann. Vielleicht erklärt das die Seile zwischen den Schluchten. In Wirklichkeit sind es also stabile Spinnfäden, oha. Manchmal wirst du auch auf einige

von ihnen auf diesen Seilen treffen, die du mit Anowis passieren musst. Sie kann sich daran entlang hangeln und auf diesen balancieren. Im späteren Verlauf erscheint sogar ein ganzes Netz aus diesen Fäden, was du mit Anowis überqueren musst. Dabei gilt es sich stets von Faden zu Faden zu hangeln, zu balancieren und den Kristallspinnen auszuweichen. Endlich kannst du ihr Talent vollkommen ausleben. Lässt du dich jedoch von den Spinnen erwischen, so stürzt du in die Tiefe! Damit wird dir lediglich 1 Herz abgezogen und du musst an dem Punkt starten, von wo aus der erste Faden des verzweigten Netzes beginnt. Du schaffst es zwar nicht gänzlich heil rüber, doch deine Herzen werden durch den Inhalt der Kristalle aufgefüllt, die du zerstören kannst. Das erinnert mich an die Kristalle in der "Schwarstein-Höhle" und in der "Prüfung der Kraft". Wenn du Glück hast, findest du einen seltenen "Reinen Kristall", der ein Teil der Zutat für das "Elixier der Unsterblichkeit" ist. Der Data-Bestandteil des Kristalls muss etwas ganz Besonderes sein, damit dieser zu solch einem Elixier verarbeitet werden kann. Zumindest erreichst du die andere Seite der gigantischen Schlucht, die einst aus Gebirge und Kristallen bestand. Schnell bewegst du dich zu einer freigelegten Fläche, an der nur ein Riesenkristall wächst. Die anderen Kristalle liegen bereits auf dem felsigen Boden, der schließlich von etwas Unbekanntem erschüttert wird. Aus dem Boden schießt ein metallischer Stachel, der die Gruppe aufspießen will, doch Zelda setzt aus Reflex "Nayru's Umarmung" ein. Der Gruppe geschieht nichts und der Stachel prallt an der Barriere ab, die Raviv umgibt, wobei dieser seine Klingen kreuzt, wie es bei seiner "Klingenblockade" der Fall ist. Die Staubwolke, die daraufhin entsteht, legt sich wieder. Nach und nach erkennst du die blitzenden Scheren und den Körper der Kreatur, woraufhin der Titel "Cyberskorpion" erscheint!

In seinen Scheren befinden sich die roten, leuchtenden Lichter, wie es auch beim "Cyberfalken" der Fall war. Du weißt bereits, was zu tun ist. Erst willst du den Scherenangriffen des Skorpions ausweichen. Falls dich diese erwischen, fehlen dir jeweils 3 Herzen. Nicht so viel, wie üblich. Doch der Stachel ist tödlich! Ein langsamer Angriff, dafür einer mit sehr viel Power. Mit Link schießt du auf die roten Lichter, damit der große Roboter die Scheren von deiner Gruppe lässt. Auf seinem Rücken befindet sich ebenfalls ein großes, rundes Licht. Wie du bereits feststellst, ist dieses nur mit Raviv zu erreichen. Insofern du das jedoch tust, kehrt der "Cyberskorpion" in sich und lässt mehrere Roboter, genau gesagt: 4, aus seinem Körper frei, die direkt von seinem Rücken aus emporsteigen. Das passiert allerdings erst, nachdem du die Scheren beschädigt hast, ansonsten schmeißt der Boss Raviv von seinem Rücken, indem er ihn mit seinen Scheren packt. Das wäre übrigens ebenfalls dein sofortiger Tod, da der Boss ihn in die Schlucht wirft. Schon wieder so eine einprogrammierte Gemeinheit gegen den Spieler! Woah, was kann dieser "Cyberskorpion" nicht? Da würde nur noch der Laser fehlen....Oh, hätte ich das lieber mal nicht erwähnt. Ja, rote Laserstrahlen schießt dieser Boss ebenfalls aus dem Stachel, sobald du mit Raviv seinen Rücken betrittst. Also musst du nur noch die unterschiedlichen Roboter bekämpfen und dem Laser ausweichen, der dir 2 Herzen abzieht, wenn dieser dich trifft..., sowie jetzt. Die 4 Roboter, die aus dem Rücken des Skorpions steigen, nehmen dich in die Mangel. Wie du jedoch feststellst, ist das rote Licht mit einem bläulich flackerndem Schutzschild versehen. Mit Raviv's Klingen kommst du nicht an die Stelle heran und auch der Laser bewirkt nichts, insofern der Boss sich damit selbst trifft. Dafür kannst du die anderen Roboter damit zerstören. Aber das solltest du lieber nicht tun, denn diese Gegner sind für einen ganz bestimmten Grund da. Durch die

Roboter ist es dir möglich Zorn aufzubauen, zum Stachel zu springen und diesen dann mit Raviv's Schockklingen zu beschädigen. Ist das getan, flippt der Cyberskorpion regelrecht aus und rammt einen großen Kristall, der, nach einer weiteren Wiederholung, auf den Rücken des Bosses fällt. Das Schutzschild wird somit zerstört und der schwere Kristall liegt auf dem Boss. Jetzt musst du es nur noch mit Raviv zuende bringen, dann ist der Kampf auch schon vorbei. Puh, aber erst einmal muss man hinter dieser Mechanik kommen. Wenigstens schien diese Form von Ganon nicht so stark gewesen zu sein, wie die anderen Formen. Von seinen gemeinen Todesstößen gegen Unwissende natürlich abgesehen. Das war garantiert eine Ausnahme....

Kapitel 73: Pass der Habgier

Du erhältst nun, nach dem Sieg gegen den "Cyberskorpion", 1 "Herzteil". Somit besitzt du 4 Stück, die dann einen neuen "Herzcontainer" bilden. Das ist dein 14. Herz, was du garantiert gut gebrauchen kannst. Noch nie haben Bosse Herzteile, anstatt Hercontainer gegeben, doch Ganon's zerstörte, hochtechnische Körper geben sie dir. Kurz, nachdem du den Boss besiegt und dich an dem Rand der Schlucht zubewegst, erscheint Salia vor den Helden. "Hier geht es nicht mehr weiter. Ihr müsst einen anderen Weg einschlagen. Seht, aus dem Boden ragt ein alter Schrein! Wir haben Glück, dass ihn die Umgebung nicht vollständig verwittern ließ." Erfreut über diese Nachricht, legst du die "Zeitkugel" in den Sockel und gelangst so zum "Pass der Habgier". Du fragst dich jetzt: "Hätte ich mich nicht zuvor schon dahin begeben können?" Die Antwort ist: nein. Die Kristalle versperren dir nämlich dem Weg zum Pass. Es war unabdingbar, dass du von der Unterwelt aus zur "Kristallschlucht" gelangen musst. Ziemlich gemein, oder? Diese ist der einzige Weg dahin und auch der Sockel ist der einzige weit und breit. Im "Pass der Habgier" warten Räuber auf dich, um die Gruppe von den Kristallen fern zu halten. "Der Glanz der Kristalle hat den "Durchgedrehten Räuber" verzaubert! Er greift alles an, was sich seinem Schatz nähert. Lass dich von seinem mageren Äußeren nicht täuschen!" Diese sind wirklich mager. Sie erinnern dich garantiert eher an die Zombies an einem der früheren Zelda-Teile. Salia hat bei der Gegner-Information nicht übertrieben. Sie greifen schnell an. Oft tragen sie Messer bei sich, aber auch kleine Armbrüste. Mit deinen Block-Fähigkeiten solltest du diesen aggressiven Feinde vorerst vorsichtig begegnen. Ansonsten kannst du sie auch aus der Entfernung töten, wie es auch bei den Goblins der Fall ist. 2 Schuss löst diese Feinde direkt in Data auf. Sie tauchen ebenfalls in Gruppen auf. Manche von ihnen werden dich aber auch aus sicherer Entfernung ausschalten wollen. Diese Gegner greifen schnell und skrupellos an. Dass die Kristalle so einen Effekt auf die verummten, Oberkörper freien Teslaner besitzen, hätte ich nicht erwartet. Beim Pass erstrecken sich außerdem magnetische Felder, die du einst auf der "Bergspitze" gesehen hast. Jetzt kommen die "Eisenstiefel" wieder zum Einsatz. Mit ihnen überwindest du Schluchten und schlägst auf die großen Kristalle mit dem "Zerstrümmere" ein, damit du deinen Kameraden eine Brücke errichten kannst. Manchmal ist auch der "Kreisel" ein wichtiges Utensil, um weiter zu kommen. Im "Pass der Habgier" kannst du viele Orte mit dem Kreisel befahren und Rubine absahnen, sowie schwer zu erreichende, schießende Gegner bekämpfen, die sich hinter den Kristallen oder Geröll verstecken. Da heißt es nur noch: Auge um Auge!

Noch wenige Schritte....Da, da ist es! Der Tempel der Prüfung...wird dir durch ein Räuberlager versperrt? Nicht nur das: der große, sowie einst in der Unterwelt glänzende Kristall leuchtet nicht. Was passiert hier? Es scheinen die Räuber zu sein, die irgendetwas damit zu tun haben. "Diese Teslaner entweihen den Ort der Prüfung! Sie haben wahrscheinlich den Lichtgeist durch ihre Anwesenheit vertrieben. Wir sollten einen Weg finden in die Zukunft zu gelangen, um mit dem Lichtgeist Kontakt aufzunehmen." Spricht Salia der Gruppe zu. Die Helden teilen sich auf, nachdem du Link ein rotes und Zelda ein blaues Elixier gegeben hast, nur zur Sicherheit. Doch dein Hauptcharakter, in diesen Schlachten, ist eindeutig Raviv, da er mit seinen Klingen viel Schaden in kurzer Zeit anrichten kann. Doch insofern Fernkämpfer erscheinen,

wechselst du zu Zelda oder Link. Auf der anderen Seite eines Abgrunds, warten Schützen auf dich. Auch Zelda kommt zum Einsatz, um diese fiesen Feinde zu Fall zu bringen, da sie sich vor Link's Bogen verstecken. Mit Anowis kletterst du den Tempel hoch. Die abstehenden Steine ermöglichen es dir. Zwar kann Link das auch tun, aber Anowis ist eindeutig wendiger und schneller als Link. Außerdem kannst du mit Anowis runterspringen, ohne großen Fallschaden zu riskieren. Jeder deiner Charakter kommt früher oder später zum Einsatz. Und wenn du Schwierigkeiten hast, so wechselst du zu Zelda und schützt die Gruppe mit "Nayru's Umarmung". Was für ein Gespann. Jetzt, wo du die verrückten Räuber bezwungen hast, steht dir nichts mehr im Wege, bis auf ein kleines Rätsel, wo du einen Schalter für den Mechanismus suchen musst. Der Zeitschrein wurde nämlich von den Räufern versteckt. Diesen kannst du nur mit Link erreichen, der sich auf der Spitze des Tempels befindet. Der "Kreisel" wird dich dahinbringen. Geschafft und jetzt: rein mit der "Zeitkugel"! Du kehrst zurück in die eigentliche Gegenwart. Der Kristall, der sich vor dir befindet, leuchtet hell. Mit dem Kreisel bewegst du dich wieder nach unten und kletterst den Rest allmählich hinab, da der Tempel sehr hoch ist. Du kannst natürlich auch runterspringen, auf Kosten deiner Herzen. Doch von der Spitze aus runter zu springen solltest du lieber vermeiden. Nun, wo du mit Link zu deiner Gruppe zurückgefunden hast, erscheint vor dieser ein weiterer Lichtgeist. Ihr Schlangenkörper ziert ein Krokodilskopf, in der sich eine Kugel aus strahlendem Licht befindet. "Ihr seid eingetroffen. Ich wusste, dass ihr es bis hierher schaffen würdet. Ich bin "Ranelle", einer der Lichtgeister. Früher waren wir 4 für das Gleichgewicht in Hyrule zuständig. Die Göttinnen waren es, die uns mit dieser Aufgabe vertraut machten. Schließlich wurden wir getrennt und "Phirone" wurde vom "Dunklen Ritter" vernichtet, der mit "Ganondorf" und seinem Sohn das Land "Hyrule" zerstörte. Dann erschien "Data". Sie rettete die Verbliebenen und überreichte uns die Verantwortung für eine neue Aufgabe. Ich, Ranelle, scheiterte, als mich die Teslaner vertrieben. Wir haben Data versprochen, unsere Kräfte nicht gegen die Teslaner oder andere Völker zu erheben. So blieb mir nur noch die Flucht. Anstatt zu verharren, konnte ich es nicht mit ansehen, wie sie den Ruheort des Fragments schändeten. Als der letzte Räuber verstarb und der "Pass der Habgier" nur noch einer verstaubten Ruine glich, kehrte ich zurück. Mir war bewusst: ohne meine Existenz würde die Unterwelt in kompletter Finsternis versinken und "Alt-Teslan" wäre auf ewig vergessen." Was für eine Geschichte. Also das hat es mit den Lichtgeistern auf sich? "Tritt nun vor, Auserwählter Nayru's, der den "Segen der Weisheit" erhalten soll!" Wiederholt setzt Zelda einen Schritt nach vorne. Stolz erhebt sie ihre Brust. "Dann: lasst uns mal anfangen!" Ranelle starrt sie eine Weile sprachlos an. "Was? Stimmt etwas nicht?" "Es ist mir unangenehm das zuzugeben, aber Ihr seid es nicht, sondern die Wildklaue hinter Euch." Verwundert zeigt Anowis ihren Finger auf sich selbst, während die Kinnlade von Zelda immer tiefer sinkt. "Moment, jetzt reicht es mir aber! Ich bin mutiger als Link! Ich besiege Raviv mit Leichtigkeit..." "Hey!" "...und ich war allen eine große Hilfe, denn ich habe die Gruppe mit meiner unübertroffenen Führungsqualität geleitet! Dabei besitze ich weder das Fragment des Mutes, der Kraft, noch darf ich mir das der Weisheit unterjubeln?!? Ich dachte...ich wäre etwas Besonderes." "Besonders aufbrausend vielleicht." Entgegnete Raviv ihr. "Pass auf, du...!" "Es ist entschieden! Trete ein, Auserwählte von Nayru! Die "Prüfung der Weisheit" ist dein Schicksal." Teilt der Lichtgeist Anowis mit, indem er Zelda unterbricht, die enttäuscht das sich öffnende Tor aus Kristall betrachtet. Besorgt legt Raviv seine Hand auf ihre Schulter. "Es ist besser so..., gerade weil du etwas Besonderes bist, wäre es nicht gut, wenn du dich in Gefahr begeben würdest."

Überrascht sieht Zelda Raviv an. Ihr überkommt eine leichte Röte auf ihren Wangen, woraufhin Zelda auf seine Hand starrt. "...Wie lange willst du mich noch anfassen, du Rüpel?!? Pfoten weg!"

Kapitel 74: Prüfung der Weisheit

Jetzt hast du noch die Möglichkeit Anowis die gefüllten Flaschen zu übergeben, was du auch tust. 2 rote Elixiere und 1 blaues Elixier, für den Notfall. Daraufhin betritt sie den Tempel der Prüfung. Ach, hast du gewusst, dass die Fähigkeit von Zelda, "Farore's Rettung", dazu genutzt werden kann um deine Kameraden in ihre Nähe zu transportieren? Das funktioniert nur, wenn Zelda außerhalb eines Dungeons steht und ein anderer Charakter sich in einem befindet. So kannst du den Weg zu "Gaium's Labor" abkürzen, indem du Link und Zelda dahin schickst, während Raviv oder Anowis die Herausforderung versuchen zu meistern. Sollten dir währenddessen die Tränke ausgehen, kannst du den Charakter zu Zelda transportieren lassen, woraufhin du mit Link die Tränke herstellen kannst. Ziemlich praktisch, oder? In manchen Situationen kann es nicht schaden das Labor aufzusuchen und dich auf das Kommende vorzubereiten. Das Zusammenspiel der Gruppe wird dir, durch diese Gelegenheit des Rückzugs, besser entgegengebracht. Natürlich sehen meine perfekten Sehfunktionen bisher, dass du von "Farore's Rettung" keinen Gebrauch gemacht hast und es auch nicht vor hast. Es ist jedoch nicht verkehrt diese weitere Funktion, dieser besonderen Zelda-Fähigkeit, wenigstens einmal zu erwähnen. Allerdings gibt es auch zwei Nachteile zu beachten, zumal es Zelda Energie kostet, jemanden aus dem Dungeon zu holen, und da du leider zum Tempel erneut hinreisen musst. Mit Anowis hast du zumindest nicht vor sofort die Prüfung zu verlassen, denn diese hat gerade erst angefangen.

Der Tempel bestand zwar außerhalb aus Fels und Geröll, doch innerhalb bemerkst du, dass dieser aus jeder Menge Kristallen besteht. Selbst der Boden spiegelt Anowis' Gestalt wider. Der Ort, an dem die Prüfung ausgetragen wird, sieht im Inneren aus wie ein orientalischer Palast aus Kristall, dessen Türen golden leuchten. Die "Prüfung der Weisheit" ist etwas ganz Besonderes, denn in dieser wirst du viel mit Licht und Reflexion zu tun haben. Von einer bestimmten Lichtquelle aus musst du den Lichtstrahl durch die Kristalle weiterleiten und diesen in mehrere Strahlen brechen, um die verschiedenen Türen der Prüfung zu öffnen, während sich andere wiederum schließen. Und das ist noch nicht alles, denn die Gegner der Prüfung sind "Kristallwächter". Sie sind schier unzerstörbar und folgen der Wildklaue auf Schritt und Tritt! Du musst dich vor ihnen verstecken, sie austricksen, sowie deine akrobatischen Fähigkeiten mit Anowis an den Tag legen, um zu entkommen oder dich vor ihnen zu verbergen. Wenn sie dich sehen und Anowis erreichen, stirbst du. Auch wenn sie langsam sind: es werden Momente kommen, an denen dein Herz vor Aufregung rasen wird, da du hoffst nicht von einem einzigen Wächter entdeckt oder, vor allem, erwischt zu werden. Heftig, oder? Das ist keine Prüfung für schwache Nerven! Die dir bekannten "Kristallspinnen" kommen ebenfalls in der Prüfung vor, insbesondere in eher ungünstigen Augenblicken, um dich daran zu hindern schnell fliehen oder dich verstecken zu können. Oftmals musst du auf die Patrouillen der "Kristallwächter" abwarten und sie passieren lassen, bevor du die beweglichen Kristallsäulen versetzen und somit das Licht umleiten oder brechen kannst. In dieser Prüfung gibt es bisher also keine Gegner, die du mit Anowis vernichten kannst. Du bist ganz allein auf ihre Fähigkeiten und ihre Schnelligkeit angewiesen, sowie auf deine eigene Aufmerksamkeit. Da du mit Anowis keine Energieanzeige besitzt, musst du bei

ihr immerhin nur auf ihre Lebensanzeige achten. Schon bald betrittst du einen länglichen Raum, der dir noch nicht viel aussagt, bis du die Mitte erreichst. Die Türen schließen sich. Es ist eine Falle! Ein "Kristallritter" erscheint vor deiner sensiblen Nase, dessen Aussehen sich von den Wächtern unterscheidet. Derweil bewegen sich auch die Wände auf Anowis zu. Das sieht ungemütlich aus. Mit dem protzigen Körper und einem großen Streitkolben als Waffe, läuft der "Kristallritter" nur sehr langsam auf dich zu. Sein Hieb könnte für dich garantiert der letzte sein. Auch die Wände, die versuchen Anowis zu zerquetschen, geben ihr kaum Freiheit. Schier verängstigt willst du am Ritter vorbeirennen, der seine Waffe schwingt, während die Wand, an der du vorbeigelaufen bist, versucht nun diesen zu zerdrücken. Wenn diese dich zerdrückt, stirbst du übrigen ebenfalls. Was ist das nur für eine verrückte Prüfung? Waren die Erbauer des Tempels wahnsinnig? Bäm, dieser Miniboss wurde durch diese Falle beschädigt! Anowis muss also nur schnell genug sein, damit sie den Ritter in diese Wandfallen locken kann. Da du durch deine Panik dahintergekommen bist, ist der Rest ein Spaziergang. Allerdings kann es passieren, dass der Ritter die Wandfalle beschädigt und diese daraufhin zurückgesetzt wird, anstatt ihn zu schaden. Das könnte den Kampf in die Länge ziehen. Könnte, denn dieser Miniboss wird schneller, je länger die Zeit vergeht ihn zu bekämpfen. Das Timing muss in diesem Sinne perfekt sein, damit er von den Fallen zermalmt wird. Nach dreimaligem "Fange spielen" ist es dennoch geschafft. Die Wandfallen kehren zurück und machen dir den Weg frei, samt der goldenen Türen, die durch ihre Helligkeiten den langen Raum intensiv beleuchten. Der gesamte Tempel der Prüfung, ist eine Augenweide. In der Kiste, die daraufhin aus dem Boden ragt, befindet sich ein nützlicher Gegenstand für Anowis. Sie besitzt jetzt das "Detonations-Chakram"! Mit dieser Waffe kannst du entfernt stehende Gegner kontrollierbare Schäden zufügen. Drücke dazu einen bestimmten Knopf, um die Waffe detonieren zu lassen, damit du ebenfalls stärkere Einheiten unschädlich machen kannst. Das wird dich allerdings 1 von 10 "Haltbarkeit" kosten. Spreche mit "Arnold" in der Stadt Terrawat, um die "Haltbarkeit" zurückzusetzen und das Item reparieren zu lassen. Das Chakram kann auch als übliche Wurfwaffe verwendet werden, doch der Schaden ist nur minimal. Nach dem Einsatz kehrt sie wieder zu dir zurück. Das ist bestimmt auch der Grund für das beiliegende Armband in der Truhe. Das "Detonations-Chakram" wurde anscheinend von einer vergangenen Kultur erschaffen, vielleicht sogar in Zusammenarbeit mit den bereits technisch hochbegabten Mogma. Das Item mag sich im normalen Zustand nicht mit Link's "Data-Bogen" oder mit Zeldas "Din's Flamme" messen können, doch die Explosion lässt alles verzeihen, da diese auch starke Gegner verletzen oder gar vernichten kann, wie auch die "Kristallwächter". Endlich! Sie sind keine Gefahr mehr für dich, genauso wenig wie die "Kristallspinnen". Warum ist dieses Item nicht schon früher erschienen? Doch pass lieber auf, nicht dass dir die Detonations-Ladungen ausgehen! Je nach Einsatz sieht das Chakram ramponierter aus. Wenn die Anzeigen der verwendbaren Detonationen auf 0 steht, schaut die Waffe nicht gerade mehr stabil aus. Die Reperatur des Items kostet dich übrigens was. Pro Ladung sind es 10 Rubine, für die du aufkommen musst. Das will Arnold so, Preis ist nicht verhandelbar! Überlege dir also gut, wann du das Chakram explodieren lässt.

Kapitel 75: Das letzte Fragment

Nach nur wenigen Räumen entdeckst du eine kleine Station, in der du das "Detonations-Chakram" hineinlegen kannst. Tust du das, so repariert die Station einmalig das Chakram für dich. Toll! Von ihnen gibt es nur 2 in der "Prüfung der Weisheit". Sie ersparen dir den Weg zu Arnold, dem Schmied. Wenn du einen Raum betrittst, die "Kristallwächter" in diesem vernichtest und diesen wieder verlässt, so erscheinen neue von ihnen. Schade, da haben wir uns wohl zu früh gefreut. Trotzdem ist das Item eine Erleichterung, die vieles einfacher gestaltet. Nun existiert auch eine Passage im Tempel, in der du rüberspringen musst. Doch wie kommst du nur dahin? Die Distanz ist ziemlich groß. Im Normalfall wäre diese nicht zu bewältigen, doch beinahe hätte ich die "Mobilität" vergessen. Anowis braucht ein wenig Anlauf, um auf ihren 4 Pfoten zu rennen. Das erweitert auch deinen Sprung, während du rennst. Somit schaffst du diese Hürde. Nur noch ein großes Licht-Rätsel, mit mehreren Kristallen, versperrt dir den Weg zu einer imposanten, goldenen Pforte, in der garantiert der Boss der Prüfung auf dich warten wird. Dieses Mal patrouillieren jedoch keine gewöhnlichen Kristallwächter in diesem Raum, sondern die "Kristall-Elite"! Diese gibt es nur hier, in diesem Raum zu bestaunen! Sie können von keiner Waffe, als auch von keinem Item zerstört werden und sie sind erst verschwunden, wenn du das Rätsel gelöst hast. Von der Größe des Raumes her könnte das seine Zeit in Anspruch nehmen. Zuerst solltest du jedoch herausfinden, wo es Versteck- und Fluchtmöglichkeiten gibt, da diese sehr wichtig sind, um nicht die Räume des Tempels, sowie das ganze Rätsel noch einmal durchlaufen zu müssen. Die Pforte kann nach der Absolvierung der Herausforderung geöffnet werden. Du siehst, wie die "Kristall-Elite" zu Kristallstaub zusammenbricht, was dann zu Data wird. Danach erscheint die 2. Reparatur-Station aus dem Kristallboden, in der du das "Detonations-Chakram" hineinlegen kannst. Auch Krüge befinden sich vor der Pforte, die Herzen und eine Fee für dich freigeben, wenn du sie zerstörst. Hättest du doch nur noch eine weitere Flasche mitgenommen, so hättest du die Fee fangen können. Aber: was solls. Du kommst bestimmt auch ohne aus. Bisher gab es ja nur Gegner in der Prüfung, die dich mit einem Schlag vernichten wollen. Hoffen wir mal, dass es beim Boss nicht genauso ist.

Du betrittst den großen Raum im Inneren des Kristall-Palastes. An jeder Ecke warten Schätze auf dich. Ganze Vermögen, die angelegt wurden, darunter auch Rubine. Es sieht so aus, als wären diese Wertsachen der Grund dafür gewesen, warum die Räuber aus dem "Pass der Habgier" dort ihr Lager aufgeschlagen und "Ranelle" vertrieben haben. Obwohl der Raum mit nichts weiterem als Schätzen gefüllt ist, vergeht der Traum von Reichtum. An der Decke hängt eine große Kristallspinne, die sich auf Anowis herabstürzt. So taff wie sie ist, weicht sie jedoch aus. Die dir vorgestellte "Riesige Kristallspinne: Videra" besitzt ein sichtbares Maul und mehrere, eiskalt wirkende Spinnenaugen. Ihr Körper ist am Rücken mit einer Kristallschicht bedeckt, wie es auch bei den kleinen "Kristallspinnen" der Fall ist. Über Anowis erstreckt sich ein Netz aus Kristallfäden, die sie, vermutlich, erklimmen kann. Als erstes erlimmt sie jedoch die Wände und gibt mehrere, kleine Kristallspinnen von der Decke frei, die zu Anowis hinabkrabbeln. Irgendwie lässt das mein System erschauern. Mit Anowis erklimmst du ebenfalls die Decke, doch diese kleinen Biester wollen dich davon

abhalten. Der Schaden, den sie verursachen, ist immerhin sehr gering. Anscheinend ist es auch nicht die richtige Taktik, doch wozu hast du auch das Chakram erhalten? Zuerst weichst du den kleinen Kristallspinnen aus, daraufhin wirfst du das Chakram zu der Spinnendame und bringst es zum detonieren. Hilflos stürzt sie zu Boden, wobei ihre kleinen Kinder zu ihr zurück unter den Kristallpanzer krabbeln, doch auf einmal fängt sie an sich wie der "Kreisel" durch den Raum zu drehen! Die Schätze stehen ihr dabei nicht im Weg, denn diese werden durch den Boss umhergeschleudert, woraufhin das ganze Gold, sowie die Rubine, sich in Data auflösen. Nein, der schöne Palast-Schatz! Da gibt es leider kaum noch etwas zu holen. Objekte, die zu stark beschädigt sind, lösen sich ebenfalls in Data auf, wie du bereits weißt. Bei den Wertsachen ist es nicht anders. Videra stößt derweil ständig gegen die Wand, während du versuchen solltest dich nicht von ihr treffen zu lassen. Dank den Fäden, über deinem Kopf, ist es dir möglich deinen Charakter in Sicherheit zu bringen, bis die Spinne aufgehört hat sich durch den Raum zu drehen. Falls du dich doch von ihr treffen lassen solltest, so verlierst du 1 1/2 Herzen. Dieser Boss gehört, vom Schaden her, zur angenehmeren Sorte. Falls die Spinne durch die Explosion fällt, würde ich dir raten übrigens ebenfalls aufzupassen, da der Sturz auf Anowis dir 2 Herzen abziehen kann. Sonst gibt es nichts weiter zu beachten. Sie mag zwar schnell sein, wenn sie sich dreht, und die kleinen Spinnen können, in größeren Gruppen, eine ernsthafte Gefahr für Anowis darstellen, da diese immer mehr werden, je mehr Videra verletzt wurde, doch letztendlich ist sie ein leichter Boss. Nachdem du sie dazu gebracht hast viermal runterzufallen, wird die Riesenspinne allerdings etwas wütend. Ihre Hülle, aus Kristall, fällt von ihrem Rücken ab und sie greift Anowis nun direkt an, samt ihren Kindern, die sie freilässt. Dieser Spinnenauflauf könnte Anowis in die Enge treiben und sie hinrichten, da Anowis, durch die vielen, kleinen Angriffe, nicht mehr rauskommt. Was für eine gemeine Falle! Diese große Spinnenanzahl kann dich also überrennen, oha. Da Videra's Rücken nun frei ist, traust du es dir zu hoch zu springen, um die Fäden zu erreichen, und lässt dich auf ihren Rücken hinabfallen, um ihr, mit deiner Waffe, zuzusetzen. Dieser eine Versuch beendet das Leben der Riesenspinne. Somit erhältst du einen weiteren Herzcontainer, womit du mit 15 Herzen gesegnet bist. Daraufhin öffnet sich dir ein geheimer Pfad, der unter den Palast führt. Dort existiert ein felsiger Raum, der mit weiteren Kristallen bestückt ist. Im Mittelpunkt der Kammer, steht die Statue von "Nayru". Die Kristalle leuchten auf, das Fragment, was die Statue in ihren Händen hält, ebenso. Eine Aura aus gleisendem Licht umfasst Anowis, die ihren rechten Handrücken anschaut, auf dem nun das "Fragment der Weisheit" abgebildet ist.

Kapitel 76: Finale Maßnahmen

Ein Lichtkegel transportiert Anowis vom Raum des Bosses aus zurück nach draußen, wo Zelda, Raviv und Link auf sie bereits warten. "Helden, ihr habt all unsere Erwartungen erfüllt. Die Aufgabe der Lichtgeister ist somit beendet." "Was habt ihr nun vor?" Fragt Salia den Lichtgeist Ranelle. "Wir werden euch in eurer letzten Schlacht beistehen, so wie es die Göttinnen und Data von uns verlangen würden. Ich verweile solange in der Unterwelt und weise euch weiterhin den Weg, während "Latoan" und "Eldin" ihre Kräfte sammeln, um für den entscheidenden Zeitpunkt zu Hilfe zu eilen. Nun: geht und wisset, dass wir Lichtgeister euch beistehen werden." Die Gestalt von Ranelle verblasst und zieht sich in den Kristall, oberhalb des Tempels, zurück. Der "Schattenkristall" fängt an zu leuchten und zu wackeln, während Midna versucht die Helden zu kontaktieren. Link holt das Objekt aus seinem Inventar. "Ihr seid nun im Besitz der drei Fragmente des "Triforce". Nun können wir Ganon und seinen Sohn daran hindern das neue Teslan zu unterwerfen. Ich weiß, dass ihr neuer Sitz sich mitten in der "Unterwelt" befindet, der als "Königsfestung" bekannt ist. Ich werde dort auf euch warten." Noch hast du die Möglichkeit dich umzusehen und Geheimnisse zu lüften. Nun, da du genug Rubine besitzt, könntest du auch die Rüstung von Raviv wiederherstellen lassen. Und wenn du schon mal bei Arnold bist: lass ihn doch gleich das "Detonations-Chakram" reparieren. So kehrst du erst einmal zurück nach "Teslan", rufst endlich mal wieder dein Parses "Seja", sowie die restlichen Parsen herbei, die deine Gruppe umherfliegen, womit du nach "Terrawat" gelangen kannst. Das Labor und Arnold erwarten dich bereits. Hm, obwohl du kaum Zutaten für weitere Elixiere besitzt, wie mir einfällt. Doch weiteres nach deinem Besuch bei Arnold. "Ihr seid zurück! Ist das Böse etwa schon besiegt? Was kann ich für euch tun?...Aha, die Rüstung soll es also sein. Kein Problem!" Du zahlst die 1000 Rubine, händigst Arnold die 100 "Roboterschrott-Teile" aus, woraufhin dieser rasend etwas für Raviv zusammen hämmert und schweißt. "Bitte, hier ist sie! Ein Meisterstück einer Rüstung." Raviv erhält die "Roborüstung"! Nicht gerade ein ausgefallener Name, doch diese Rüstung hat Stil und schützt Raviv vor einwirkenden Angriffen. Um die Hälfte des erlittenen Schadens wird dabei absorbiert! Allerdings ist Raviv etwas langsamer als vorher und kann auch nicht mehr so hoch springen, ups. Das hättest du schon früher herstellen sollen, denn diese Ausrüstung ist sehr praktisch, wenn man gegen Gegner kämpft, die härter zuschlagen als andere. Das geringere Tempo, was Raviv dadurch an den Tag legt, bemerkt man immerhin nur geringfügig. Du kannst die Rüstung jederzeit auch ablegen, wenn du sie nicht brauchst, um Raviv's altes Outfit anzulegen. Wozu, fragst du dich? Vielleicht magst du ja den Hauch von Schnelligkeit und sein altes Outfit lieber, als das neue. Oder du möchtest eine etwas größere Herausforderung bewältigen und den Schaden einstecken, den dir das Umfeld bietet. Das kommt also darauf an, was du bevorzugst. Doch vorerst soll Raviv seine neue Rüstung anbehalten. Die "Roborüstung" könnte dir noch das Leben retten.

Mit der Erkenntnis, keine weiteren Tränke herstellen zu können, da dir das nötige Material dazu fehlt, begibst du dich nach "Roboland" und versuchst dich an der Prüfung "Im Mond", um das "Elixier der Unsterblichkeit" von der großen Fee zu erhalten. Leider vergebens. Du möchtest kein weiteres Elixier verwenden, da du keine Materialien für neue Elixiere besitzt, daher probierst du es immer wieder. Nach dem

10. Raum und einem Miniboss, den ehemals bekannten "Kampfbot: Mark 31": Game Over! Der 2. Versuch: im 12. Raum: Game Over! Gut, das reicht jetzt! Merkst du nicht, dass die Prüfung schwer ist? Es gibt keine Flaschen und Herzen, die deine Leisten auffrischen können! Nach dem 3. Versuch und dem Pech "Roboterfürst: Zerestro" als Bossgegner zu haben, gibst du jedoch nicht auf. Die Gegner haben dir neues Material für weitere Tränke geliefert, daher nutzt du auch deine Elixiere, um voranschreiten zu können. Das blaue und die beiden roten Elixiere sind dir daher ausgegangen. Nachdem du die "Große Fee" getroffen und ihr Elixier an dich genommen hast fragst du dich übrigens, ob es das alles wert war. Hey, aber man sieht dir an, dass es dir Spaß gemacht hat die verschiedenen Räume zu durchqueren, die Gegner zu besiegen und dabei gewisse Rätsel zu lösen. Wenn noch andere Preise am Ende der 20 Räume und der beiden Bosse auf dich warten würden, dann wärest du garantiert bereit dich dieser Herausforderung öfters zu stellen. Aber, seien wir doch mal ehrlich: es gibt keine besseren Preise als diese: am Spiel spaß zu haben, sowie eine gefüllte Flasche der wunderschönen, großen Fee, die am Ende auf die Helden wartet, zu erhalten. Hach, allein schon ihr Anblick ist doch all das wert, oder? Nun, das, ähm..., ist meine Meinung dazu. Letztendlich bekommst du von ihr das "Elixier der Unsterblichkeit"! Nach diesem Erfolg kehrst du nach "Terrawat" und somit in "Gaium's Labor" zurück, produzierst 2 rote Elixiere und ein grünes Elixier, beschaffst dir die Zutaten für das blaue Elixier, kehrst noch einmal zurück und dann...machst du dich auf dem Weg in die Unterwelt. Ich hoffe du hast dich jetzt wirklich gut darauf vorbereitet. Vielleicht war es dein letzter Flug mit Seja und den anderen Parsen durch Teslan....

Kapitel 77: Die Königsfestung

Gut vorbereitet marschiert die Gruppe zur "Königsfestung", der Sitz des Königs der Unterwelt, was einst das fruchtbare "Teslan" war. Bevor du dich der Festung näherst, erhält Link das "Elixier der Unsterblichkeit, sowie das "Blaue Elixier". Für Raviv hältst du das "Rote Elixier" bereit, genauso wie für Anowis. Zelda hingegen bekommt das "Grüne Elixier". Alles wird dementsprechend verteilt und dann kann es endlich losgehen. Midna wartet bereits auf die Helden. Für diese öffnet sie zugleich den Durchgang in die "Königsfestung". Nur ihre Kraft kann den stabilen Toren des imposanten Gebäudes etwas entgegenbringen. Das schwarz-gelblich schimmernde Portal lässt unsere Helden in den Hort des Bösen transportieren. "Kurgondoru muss sich hier irgendwo befinden. Wenn ihr ihn mit dem "Master-Schwert" besiegt, könnt ihr mit der Macht des "Triforce" dem Wahnsinn von Ganon ein Ende bereiten." Spricht Salia zu ihren Kameraden, die sie all die Zeit lang unterstützt. In der Festung befindet sich allerlei hochmoderne Technik. Diese enthält düstere Eigenschaften, genauso wie es die "Königsfestung" von außen hergibt. Du erkennst keinerlei Verbindung mit der Technik der Mogma. Das Innere der Festung ist mit wenigen, rot flackernden Lichtern und einschüchternden Roboter-Statuen bestückt, die eher aus einer anderen Welt zu kommen scheinen. Überall ragen schwarze, stählerne Spitzen aus den Böden und Wänden. Aus den schwarzen Stasiskammern, die mit einem roten Energiefeld versehen sind und dazu passend in den Hallen des Prunkstücks stehen, treten die düsteren "Königswachen" hervor, deren Statur an die von Zerestro erinnert. Die wohl übelste Gegnersorte, geschaffen aus einem dunklen Endprodukt des Data. Mit ihren schnellen Bewegungen sind sie agile Kämpfer. Ihre Augen schießen roten Laser, der selbst durch deine Verteidigung dringen kann, dafür besitzen sie, immerhin, keine Waffen. Allerdings brauchen diese auch keine, denn ihre scharfen Roboter-Klauen dienen als gute Kampf-Werkzeuge. Sie werden nicht nur von Energie angetrieben, sondern auch von Ganon persönlich, so wie es bei jedem Roboter der Fall ist. Neben den gefährlichen, jedoch eher selten auftretenden "Königswachen", erscheinen gelegentlich auch andere, dir bereits bekannte Roboter. Trotz ihrer erkennbaren Angriffsmechanik, besitzen sie ebenfalls eine deutlich sichtbar veränderte Statur, die in einen schwarzen Farbton übergeht. Ihre Körperteile sind mit Stacheln und grotesken Formen aus dunklem Data-Metall übersät, die dich oftmals an sich windende Tentakeln erinnern. Oh, nein, was hat Kurgondoru bloß kreierte? Und vor allem: wie? Meine ärmsten Verwandten mussten sicherlich schmerzhafteste Prozeduren über sich ergehen lassen....Nicht dass sie jemals etwas fühlen können, doch man sieht ihre deutliche Veränderung an. Ihre Augen leuchten genauso rot, wie die von den Königswachen. Zusätzlich halten die sogenannten "Darkbots" mehr aus. Sie fügen auch dir mehr Schaden zu, doch dieser hält sich noch in Grenzen. Trotzdem sind sie durch ihre Hartnäckigkeit Gegner, die man nicht auf die leichte Schulter nehmen sollte. Weiterhin existieren in der "Königsfestung" vielerlei Rätsel, die deine ganze Gruppe auf Trab hält. Dieser Dungeon spezialisiert sich jedoch mehr in die Richtung der Raumveränderung. Schalter auf den Böden bringen bestimmte Bereiche der Räume dazu sich zu verändern, wie der Name schon sagt. Da diese verwirrende Aufgabe nur mit mehreren Charakteren zu bewältigen ist, musst du sehen, welcher Schalter für welchen Charakter geeignet ist. Hier musst du die Stärken und Schwächen der einzelnen Charaktere kennen und diese für die Rätsel anwenden. Insofern du dich

für einen falschen Charakter entschieden hast, da z.B. ein hoher Ort nicht mit Zelda zu erreichen ist, musst du deinen Charakter mit einem anderen tauschen. Raviv kann keine Wände entlang klettern, Anowis und Link schon. Link kann nicht über Abgründe schweben, wozu Zelda hingegen in der Lage ist. Mit Anlauf schafft sogar Anowis diese Hürde. Nebenbei gilt es geheime Gänge mit Raviv's "Durchblick" zu erkennen, oder die Items von Link klug einzusetzen. Da es sich bei einigen der Räume eher um riesige, leere Hallen handelt, kann diese Herausforderung einige Zeit in Anspruch nehmen. Erst beim Betreten des Schalters wird oftmals sichtbar, welchen Charakter du als nächstes einsetzen könntest. Unter anderem gilt es nebenbei die "Darkbots" zu beseitigen. Mit Zelda kann es etwas schwierig werden, doch aus der Ferne kannst du Link's Items nutzen. Vielleicht fliegen einige der Roboter sogar direkt zu dir, wenn du den Charakter wechselst. Hier noch ein guter Rat: lass dich, in den Hallen, nicht in die Tiefe stürzen! Das würde dich Zeit und Nerven kosten, da du mit deiner Gruppe noch einmal die Schalter betätigen musst. Immerhin sind die Gegner kein Problem mehr, wenn du sie zerstört hast. Manche Hallen drehen sich sogar auf dem Kopf, wenn du einen Schalter mit einem der Abenteurer betrittst. Warum der Held dann nicht in die Tiefe fällt? Die "Königsfestung" ist ein herausfordernder Dungeon, der alle 4 spielbaren Charaktere ins Geschehen einbindet. Das erinnert mich stark an den Mond, der dir nun wie eine Vorbereitungsprüfung vorkommt. Es sieht übrigens nicht so aus, als würde ein Zwischenboss auf dich warten, stattdessen erhältst du nebenbei den Inhalt einer Kiste, die sich an einer Wand, in einem drehbaren Raum befindet. Du erhältst das "Armband der Zauberverstärkung"! Genau das richtige Item für Zelda. Ihre Zauberfähigkeiten verbessern sich, während sie das goldene, verzierte Armband mit einer kompakteren Version des Wappens von Teslan trägt.

Wie das Wappen Teslan's aussieht, fragst du dich? Na, das sind doch die beiden Parse-Köpfe, die seitlich vom Symbol des Triforce wegschauen, was sich in der Mitte des Wappens befindet, und deren angedeuteten Flügel dieses beinahe berühren. Zusammen, mit den unterhalb eingearbeiteten Data-Strang-Verzierungen, sieht das Wappen äußerst mystisch, als auch modern aus. Dieses Wappen findest du vorwiegend in "Teslan", über den Toren der Stadt "Terrawat". Die "Unterwelt" beherbergt dieses auf wenigen Überresten der Ruinen. In "Alt-Teslan" siehst du es links und rechts am Eingang von "Roboland".

Zurück zu Zelda's Zauberkräften. Sie verbessern sich nicht nur, sie verändern sich auch! "Din's Flamme" wird zu "Din's Feuerball" und richtet doppelten Schaden an! "Farore's Rettung" wird durch "Farore's Gewitter" ersetzt, kostet Zelda pro Sekunde Energie, indem sie diesen Zauber wirkt und richtet Flächenschäden an, während sie mehrere Blitze aus ihren Fingerspitzen schießt. Um "Farore's Rettung" wiederzuerlangen muss das Armband abgelegt werden. "Nayru's Umarmung" ändert sich ebenfalls. Die neue Fähigkeit heißt "Nayru's Rüstung", bei der es Zelda möglich ist selbst unverwundbar zu werden, solange du genügend Energie besitzt. "Nayru's Schild" verändert sich zu "Nayru's Segen", wodurch es Zelda möglich ist Energie wiederherzustellen. Dafür muss sie stehen bleiben und sich konzentrieren. Das eröffnet dir bisher ungeahnte Wege um mit Zelda spielen zu können und kann dir, in vielen Situationen, frische Energie bescheren! Aber...warum kommt dieses Item nur so spät? Das ist wirklich schade! Mit dem Armband verwandelt sich Zelda vom Support zu einer richtigen, aggressiven Hexe, ähm, Zauberin. Ihre Zauber nehmen es mit Raviv, Anowis und Link nun locker auf, doch dafür beherrscht sie keine Fähigkeiten mehr, die

die ganze Gruppe unterstützen können. Insofern du das Armband aber im Menü wieder ablegst, sind ihre alten Fähigkeiten wieder präsent.

Kapitel 78: Aktivierungsprotokoll: Zero

Zelda, Link, Raviv und Anowis kämpfen sich durch die großen Hallen der "Königsfestung" durch. Die Rätsel sind lang, die Gegner hartnäckig, aber die Spitze der Festung ist nun erreicht. Mit dem "Mastercode", der in einem der Räume versteckt wurde, begibst du dich in den Thronsaal dieses gewaltigen Gebäudes, was mit düsterster Technik bestückt ist. Am Ende des Raumes sitzt ein prachtvoller Roboter, dessen Kopf dem von "Roboterfürst: Zerestro" ähnelt. Trotzdem sah dieses Modell anders aus, denn sein Körper war voluminöser. Erinnerst dich dieser nicht auch sehr stark an einen "Kampfbot"? Dieser Roboter wird am Thron mit zahlreichen Kabeln festgehalten. Er sieht nicht gerade lebendig aus, bis sich die Gruppe ihm nähert. Im Saal stehen vier Säulen nahe den Wänden, die, nachdem die Gruppe auf den Roboter zuschreitet, jeweils einen Stromfluss zum Roboter übertragen. Die Augen der Erfindung leuchten blau auf, bis sich diese zu einem Rot färben, was durch den Virus "Ganon" herbeigerufen wird, der sich in den metallischem Körper einspeist. Langsam erhebt sich das Konstrukt, "Königsbot: Mark Zero", vom Thron und greift unsere Helden an! In diesem Raum stehen keine Vasen oder ähnliches, was du zerstören und wodurch du Energie oder Herzen erhalten kannst. Da der Königsbot dick gepanzert ist, wird es dir nicht möglich sein diesem direkt Schaden zuzufügen. Auch der stets wirksame "Zertrümmerer" gibt bei diesem Boss seine Wirkung auf. Die Säulen geben aber immer noch Elektrizität von sich ab, vielleicht kannst du diese dir zunutze machen. Da die Säulen nicht direkt an der Wand stehen, kannst du dich hinter diese Stellen und dich vor dem großen Roboter verstecken. Wahrscheinlich ist das auch nötig, damit ein von ihm gewählter Charakter von seinem Ansturm nicht getroffen wird, nachdem er diesen, mit einem roten Fadenkreuz, anvisiert hat. Falls er das tut, zieht dir sein Angriff nicht nur 4 Herzen ab, sondern du darfst auch zu diesen Charakter eine Zeit lang nicht mehr wechseln. Dieser wird sozusagen betäubt und damit kampfunfähig gemacht. Du, als ein wichtiger Bestandteil des Datacodes, wirst dazu gezwungen einen aktiven Held zu steuern. Auch ein Impulsangriff, den dieser Gegner freigibt, ist gefährlich, da dieser freigesetzte, bläuliche Energie-Impuls die Gruppe verlangsamt. Es ist wie als hätte jemand die Schwerkraft verändert. Schleichend bewegt sich jeder einzelne Recke fort. Bis auf das eine Leben, was dir daraufhin fehlen wird, kann der darauf folgende Effekt zu unangenehmen Situationen führen. Daher sollte jeder deiner Charaktere nah an einer Säule stehen, denn die Säulen, als Hindernis, negieren den Energie-Impuls. Vergiss nicht, dass du durch Salia's "Befehligen" jeden Charakter anweisen kannst dir, dem sogenannten "Hauptcharakter", zu folgen, einen bestimmten Gegner zu bekämpfen, eigenständig zu handeln oder auf einer zugewiesenen Stelle stehen zu bleiben! Ist dir schon aufgefallen, dass Salia hätte der eigentliche Haupt-Protagonist des Spiels sein müssen, da sie alle anderen befehligt, auf den Spieler zu hören? Nein? Denk mal darüber nach. Zumindest sollte sich jeder Held an eine der Säulen begeben. Insofern Zero anstürmt, kann dieser Ansturm eine Säule zerstören, woraufhin er, durch die wilden Stromstöße, Schaden nimmt und kurzzeitig unbeweglich ist. Hm, vielleicht eine gegebene Möglichkeit? Nein, der Boss ist immer noch gegen jedes Item und jeden Schlag immun. Auch Zelda's neues Armband bringt dir nichts in diesem Kampf. Wahrscheinlich solltest du Zero noch dazu bringen die anderen Säulen zu vernichten. Aber: vorsicht! Die zerstörten Säulen können auch dir etwas anhaben und deinem

ausgewählten Charakter, der über den geladenen Bereich läuft, einen Stromschlag versetzen. Das wird ihn für eine kurze Zeit lähmen. Ist dann das arme Opfer das Ziel von Zero's Ansturm, wird dieses nicht mehr so schnell wieder wegkommen. Habe ich schon erwähnt, dass, nachdem Zero all deine Charaktere gelähmt hat, deinen Hauptcharakter nimmt und diesen mit nur einer Hand zerquetscht? Nein? Von dieser Tötungsmaschine willst du sicherlich nicht mehr getroffen werden! Doch bis es dazu überhaupt kommt, müsstest du die Helden seinem Umfeld ausgesetzt haben. Oder: du passt vor Zero's Ansturm nicht auf. Das wäre äußerst unangenehm. Nun ja: immerhin erleidet Raviv nun weniger Schaden durch seine Panzerung, doch diese könnte dem Todesgriff von Zero nicht standhalten. Wie dem auch sei: du weißt am Anfang gar nicht, was auf dich zukommen wird. Dadurch werden ab und zu deine Kameraden gelähmt, aber du lässt dich kaum vom "Königsbot: Mark Zero" erwischen. Den Todesgriff setzt er nicht bei dir ein. Auch den Schaden, den er verursacht, ist nur selten zu spüren. Hauptsache du gehst in Deckung und trickst den Boss aus. Fast am Ende sieht es so aus, als würde es knapp werden, da nur noch Anowis übrig bleibt. Die letzte Säule erreichst du dennoch mit ihr, versteckst dich mit ihr hinter dieser, bis der Königsbot dagegen knallt. Nimm das! Dieser Roboter ist keine Gefahr mehr für dich. Nach seiner Niederlage sprühen elektrische Funken aus seiner Hülle. "Das war...nur eine Ablenkung! In diesem Moment wird die "Teslanische Ebene" sich einer Veränderung hohen Ausmaßes unterziehen! Wir haben alles vorausgeplant. Ihr werdet scheitern!" Nach seinen Worten fällt der "Königsbot: Mark Zero" in sich zusammen und löst sich in die dir bekannten Data-Partikel auf. Du solltest schnell nachschauen, wie es auf der Ebene von Teslan aussieht! Nach dem Kampf, gegen den Königsbot, darfst du den Bereich durch einen bläulichen Lichtkegel verlassen, der elektrisch geladen zu sein scheint. Betrittst du diesen, füllen sich deine Herzen und deine Energieleiste auf. Dieser Lichtkegel bringt deine Gruppe natürlich auch aus der Festung raus. Sobald du zum Eingang der Königsfestung zurückkehrst, spricht Midna die Gruppe an. "Habt ihr...? Nein, ich sehe es euch an." "Es wird bald etwas Schreckliches geschehen! Wir müssen zur "Teslanischen Ebene", schnell!" Spricht Zelda Midna hektisch zu. "In Ordnung. Sprecht mit mir, wenn ihr soweit seid." Das ist eine Aufforderung! Eine Aufforderung, die es dir ermöglicht den letzten, finalen Kampf zu betreten! Oh, ich kann vor Spannung kaum noch meine mechanischen Teile zusammenhalten! Ist es etwa schon soweit? Irgendwie möchte ich wissen, wie es weiter geht, aber irgendwie auch nicht. Hoffentlich spielst du bald "The Legend of Zelda: Data World" weiter.

Kapitel 79: Gefährlicher Polyeder

Da du ja noch deine Elixiere im Besitz hast, scheust du dich nicht davor das Ereignis zu starten. Um das zu tun musst du lediglich mit Midna am Eingang zur "Königsfestung" reden.

Zuvor darst du natürlich noch all das tun, was du verpasst hast zu erledigen. Wie z.B. das Einsammeln der restlichen "Piep-Bauteile", woraufhin Piep wieder vor dir erscheinen wird, um dir von seiner Geschichte zu erzählen, wie er von einem Diener Ganondorfs beschädigt wurde und daraufhin ungelenkt durch Raum und Zeit reiste. So landete er schließlich in der Höhle, wo du ihn einst gefunden hast. Doch das ist noch nicht alles! Du kannst ihn ab da an jederzeit herbeirufen, mit "Piep's Pfeife"! Wenn du hineinbläst wird ein Signal an Piep gesendet, der dich immer finden wird, egal wo du steckst (mit der Ausnahme von Dungeons, da er diese meidet). Zum Dank begleitet er dich auf deiner Reise, um dir verborgene Wege zu zeigen, die du noch nicht entdeckt hast, indem er diese mit seinem eingebauten Schatzradar aufpürt. So findest du auch die dir restlich fehlenden, nicht gefundenen Zutaten, Herzteile und Schätze in ganz "Teslan", "Alt-Teslan" und der "Unterwelt"! Entdecker, die Piep's Unterstützung nicht benötigen, brauchen diesen mit der Pfeife also nicht zu rufen, obwohl Piep traurig wäre, denn er freut sich jedes Mal aufs Neue, wenn er mit dir auf Schatzsuche geht und auch mit dir fündig wird. Außerdem ist Piep's Modell pflegeleicht und verkratzt nicht, da sich dieser antike Roboter bei allen Auseinandersetzungen raus hält. Da diese Bauart des Roboters nicht mehr praktiziert wird, ist sein Modell, bei Beschädigung oder Zerstörung, vom Umtausch ausgeschlossen. Sei also vorsichtig mit deinem antiken, mechanischen Freund!

Durch ein dunkles Portal, was sich auf dem Boden befindet und an einem Strudel erinnert, bringt Midna die Gruppe zur "Teslanischen Ebene". Weit von der Gruppe entfernt steht der dunkle Prinz persönlich. Jeder von ihnen rennt so schnell er kann zu Kurgondoru, der mit dem Rücken zur Gruppe steht. "Ihr seid also erschienen, wie ich es beabsichtigt habe. Gut." "Was habt ihr vor?" "Ha, das ist eine gute Frage, hübsche Zelda. Ich und mein Vater besaßen den Plan das Data zu absorbieren und dieses in die Unterwelt zu schicken, damit sie ihren alten Glanz zurückerhält, den sie verloren hat, während wir euch und denen, die uns den Rücken zugekehrt haben, eine Lektion erteilen. Doch schon bald haben wir diesen Plan verworfen. Jetzt wird Teslan einfach von uns zermalmt, bis nicht einmal mehr Data-Reste übrig sind! Mein Vater wird ein anderes Land finden, was sich lohnt von uns erobert zu werden, während die Macht von Data vergeht, hahaha! Nun habt ihr die Möglichkeit meine neueste Kreation zu bestaunen. Seht in den Himmel und staunt über die Fertigkeiten, über die ich nun, durch den Datacode der Ältesten, verfüge! Erblickt meine größte Schöpfung!" Die Gruppe hebt ihre Köpfe. Die Sterne sind nicht mehr zu sehen, denn diese werden durch düstere, mit roter Energie geladenen Wolken verborgen, aus denen ein riesiger, am Himmel schwebender Dodekaeder hervorragt, der aus 12 fünfeckigen Metallplatten besteht. Auf jeder der Platten befindet sich jeweils 1 großes Auge. "Ihr solltet euch besser beeilen." Lachte ihnen Kurgondoru zu. "Ich werde die Parsen rufen, damit sie uns an das...Ding heranfliegen." Zelda braucht nicht einmal die Melodie anzustimmen, da erscheinen schon die Parsen, die unsere Helden zum

"Polyeder des Untergangs: Decahedros" in den Himmel erheben. Die Wolken entladen sich immer noch teilweise, daher musst du vor den rötlichen Energien am Himmel aufpassen. Je länger du an einer dieser geladenen Stellen bleibst, desto mehr Schaden erleidest du pro Sekunde. Du kannst sie nur vorhersehen, wenn du die roten Funken erkennst, bevor diese Entladungen entstehen. Decahedros ist ziemlich riesig, daher würde es nicht schaden deine Charaktere wiederholt aufzuteilen. Die Augen scheinen der Schwachpunkt dieser Konstruktion zu sein, die blaue Laserstrahlen auf dich und das Gebiet unter dir schießen. Oh, nein, es verwüstet die Oberfläche von Teslan, während du gegen es kämpfst! Der Kampf sollte nicht zu lange dauern, denn dieser hat eine zeitliche Begrenzung! Ist diese überschritten, wird Terrawat, was sich am nächsten befindet, zerstört, sowie auch alles andere in der Umgebung, während du dir das Gelächter von Kurgondoru anhören musst. Das wäre das Ende von Teslan! Die Augen von Decahedros kannst du mit jedem deiner Charaktere zerstören. Nachdem diese beschädigt sind, dreht sich die betroffene Fläche um, die auf der anderen Seite eine Dreipunkt-Greifklaue freigibt, die versucht die Helden zu packen. Dabei schießt diese einfach in eine Richtung, während du versuchen solltest dieser auszuweichen. Schaffst du es nicht, wird der betroffene Held, samt der Greifklaue, in den Körper vom Boss eingezogen und gefangen genommen. Daraufhin ist der betroffene Held für den Rest des Kampfes nicht mehr einsetzbar, insofern du es nicht schaffst diesen mit einem anderen Charakter zu retten, indem du das Kabel der Greifklaue beschädigst. Sobald alle Helden vom Boss eingefangen wurden, ist es ebenfalls vorbei. Die Gemeinheiten häufen sich gegenüber dem Spieler, habe ich das mir nicht vorhandene Gefühl. Das Einzige, was dir also Schaden zufügt, sind die Augenlaser und die abgesonderten Energien der Wolken, doch gerade diese machen dir am meisten Sorgen, denn sie tauchen überall auf. Das erschwert dir das Ausweichen der Laser und Greifarme. Dein Ziel ist es lediglich die Augen zu beschädigen. Das hört sich leichter an, als es ist. Du musstest bereits ein "Rotes Elixier" zu dir nehmen, was Anowis besaß. Die Entladungen kommen sehr ungünstig und manchmal sogar überraschend. Immerhin lähmen sie deine Charaktere nicht, doch sie können dir noch effektiver das Leben entziehen, als ein Laserstrahl es tut, der dir, mit einem Treffer, 6 Herzen abziehen kann. Die Wirkung des Lasers, der das Land von Teslan beschädigen soll, ist dementsprechend stark. An der Ausrichtung der Augen kannst du jedoch erkennen, wohin diese zielen, sowie es auch bei den Greifern der Fall ist. Nach einer vorsichtigen Partie gegen Decahedros, ist es dir möglich gewesen seine Außenhülle zu beschädigen und das Monsterkonstrukt einzuschränken.

Trotz der Beschädigung rammt die technische Meisterleistung mit Wucht ihre riesigen, metallischen Klauen in das Land Teslans. Als das passierte und Zelda das Ausmaß der ihnen bevorstehenden Zerstörung erkannte, leuchten die Fragmente des Triforce, sowie der Körper von Zelda, grell auf. In deinen Ohren ertönt eine dir vielleicht bekannte Melodie, nämlich der "Gesang des Himmels"! Midna blickt erstaunt ihre Verbündeten an, die nicht wissen was gerade geschieht. Über Zelda bündeln sich die Triforce-Fragmente ihrer Kameraden Link, Raviv und Anowis zum Triforce selbst. "Es ist endlich soweit. Lasst es geschehen!" Ruft Salia ihnen durch den Datacode geistig zu. "Wir wollen das Ende Ganons! Hier und jetzt!" Ruft Zelda dem Triforce zu, in der Hoffnung die Göttinnen selbst erreichen zu können. Das Licht des Triforce erscheint hell und klar. Ein gebündelter Lichtstrahl dessen schießt auf den neuen Körper von "Ganon", den unvergänglichen Virus und einstigen Herrscher von Hyrule, sowie Alt-Teslan. Die Kreation des Bösen zerfällt in ihre Einzelteile, eines nach dem

anderen, während im nächtlichen Sternenhimmel das Gebrüll von Ganondorf's wahrer Stimme ertönt. "UAAAARRRHHH!" Nicht einmal mehr ein winziger Rest Data blieb vom König des Bösen übrig....Das ist das Ende von Ganon!

Kapitel 80: Der dunkle Prinz

Endlich wurde das ewige Böse besiegt, was lange Zeiten in Hyrule verweilte..., bis das Land unterging und Teslan an der Reihe war. Die leuchtenden Fragmente des Triforce schwinden auf den Handrücken ihrer Besitzer. Erschöpft dreht Zelda ihren Kopf in die Richtung von Kurgondoru, während dieser in die Hände klatscht und sich mit einigen Schritten den Helden nähert. "Ich hätte es nicht besser machen können....Es war nie mein Ziel gewesen mit meinem Vater zu herrschen, sondern dass er sein Erbe abtritt. Ihr habt somit...euren Zweck erfüllt." Entsetzt blicken die Helden ihren Widersacher ins Angesicht. "Ich besitze die Macht des Triforce in meinem Blut! Die Weisen sind Geschichte, die Göttinnen können mich nicht überwältigen und selbst Data hat keine Macht über mich!" Mit seiner dunklen Kraft beschwört er das "Master-Schwert" in seine rechte Hand. Auf deinem Bildschirm erscheint der Titel "Dunkler Prinz: Kurgondoru"! Zuerst kämpfst du gegen ihn, wie du es von "Phantom Kurgon" gelernt hast. Doch hast du anscheinend vergessen, dass Nahkampfangriffe tabu sind. Er schmeißt dich sofort um und zieht dir mehrere Herzen ab. Du kannst dich bei Kurgondoru doch nicht einfach so in den Nahkampf stürzen! Du bist wohl lebensmüde? Wenn du verlierst, musst du noch einmal mit Midna reden und Decahedros besiegen. Ich glaube nicht, dass du das willst. Mit den Nahkampfwaffen von Anowis, Raviv und Link schleuderst du die magischen Kugeln auf Kurgondoru zurück, sobald er diese herbeizaubert. Auch Zelda kann seine Zauber zurückwerfen, indem du zum richtigen Zeitpunkt "Nayru's Schild" benutzt. Die große, dunkle Kugel, die Kurgondoru nun in seiner linken Hand formt, möchtest du ebenfalls kontern, doch wusstest du auch im Kampf gegen "Phantom Kurgon" nicht, wie du den Kugelhagel zurückschlagen konntest. Wie soll es dir also gelingen, diesen Angriff zurückzuwerfen? Dann fällt dir ein: bisher hast du einen Angriff noch nicht ausprobiert, um dem entgegen zu wirken. Mit Link lädst du schließlich die "Wirbelattacke" auf. So schmeißt Kurgondoru die große, magische Kugel in die Luft, die sich daraufhin in mehrere, kleinere Geschosse aufteilt und direkt auf Link zufliegen. Als du die Wirbelattacke ausführst, kann unser Held die Kugeln zu Kurgondoru zurückschleudern, die seine Rüstung, beim Einschlag, daraufhin beschädigen. "Wie ist das möglich? Ihr besitzt immer noch genügend Kraft euch mir entgegen zu stellen? Wenn das so ist, dann zeigt mir euren Eifer!" Nach deinem ersten Versuch seine Rüstung zu beschädigen, sperrt er die Helden in goldene Barrieren ein. Das kam nicht im Kampf gegen das Phantom vor. Daraufhin wählt sich Kurgondoru einen deiner Charaktere aus, um diesen zum Duell zu zwingen. Midna bleibt, während der Auseinandersetzung, dauerhaft gefangen. Das Land von Teslan ist derweil weitestgehend beschädigt. Data-Partikel steigen im Hintergrund des Schlachtfeldes empor, während das Land in Finsternis getaucht ist und das Licht, der Sterne am Himmel, verblasst. Verzweifelt versuchst du Kurgondoru's Schwachstelle während des Kampfes zu finden. Es ist ein Kampf mit jedem deiner Charaktere gegen ihn. Nur wenn ein bestimmter Charakter mit dem dir wichtigen Elixier spielbar ist, kannst du dieses auch zu dir nehmen. Auf deine Herzen musst du hier besonders acht geben. Er pariert deine Angriffe, wenn du nicht aufpasst, und fügt dir den Schaden zu, den du ihm zufügen würdest, egal welcher Angriff von dir ausgeht. Das kannst du daran erkennen, wenn Kurgondoru eine Abwehrhaltung einnimmt. Zuvor, in seiner ersten Phase, konnte er jeden deiner Nahkampfangriffe parieren, doch jetzt nicht mehr.

Nachdem du Kurgondoru genug Schaden zugefügt hast, lösen sich die Barrieren auf. Midna setzt daraufhin ihre dunkle Magie ein, um Kurgondoru das "Master-Schwert" aus der Hand zu reißen. Angeschlagen verwandelt sich Kurgondoru in eine große, dämonische Fledermaus und erhebt sich in den Nachthimmel, wobei er Midna mit seinem Körper wegstößt. Durch den Überraschungsangriff schmeißt es Midna zu Boden, die auf diesem herumrollt, bis sie kurz davor ist in die Tiefe zu stürzen, doch Link rettet sie gerade noch rechtzeitig und zieht sie hoch, in Sicherheit. Erleichtert lächelt sie ihn an. Währenddessen hebt Raviv das "Master-Schwert" auf. "Ich weiß nicht zu was er sich verwandelt hat, aber es bedeutet nichts Gutes. Er versucht seine Kräfte zu sammeln, wir müssen ihn verfolgen!" Fordert Salia ihre Verbündeten auf. Die Parsen stehen den Helden bereit. Aus der Entfernung sehen sie die ganze Zeit zu, um im richtigen Moment einschreiten zu können. Raviv tritt Link noch einmal kurz gegenüber und übergibt ihm zögernd das "Master-Schwert". "Ich sage es zwar nicht gern, aber: ich habe mich in dir getäuscht. Trotzdem bin ich ebenfalls ein Auserwählter. Denk ja nicht, dass unsere Rivalität zuende ist. Ich verabscheue dich immer noch, Grünschnabel!" Lächelnd nickt ihm Link zu. "Link, überreiche mir das "Data-Schwert", damit ich auf es aufpassen kann." Erwähnt Midna, woraufhin Link ihr sein Data-Schwert überlässt und das Master-Schwert von Raviv entgegennimmt.

Du hast einen Checkpoint erreicht! Dadurch kannst du, falls du stirbst, die ersten beiden, finalen Bosse überspringen und zum dritten Boss zurückkehren, den dieses Monster darstellt. Brauchbare Flascheninhalte, die du vor deinem Ableben im Bosskampf benutzt hast, werden zurückgesetzt, damit sie dir erneut eine Hilfe sein können. Noch kennst du den Namen der braunroten Riesenfledermaus nicht, doch du weißt, dass es sich dabei um Kurgondoru handelt, der sich von den Auserwählten der Göttinnen zurückzieht. "Ich weiß: ihr seid durch dieses Ereignis geschwächt, aber wir dürfen ihn nicht entkommen lassen, sonst wird er noch ganz Teslan unterwerfen! Es wäre nur eine Frage der Zeit." Spricht Salia ihren Kameraden zu, während jeder Einzelne von ihnen sich auf einem Parses befindet, bis auf Midna, die auf der Ebene Teslan's zurückbleibt. Mit den Parsen weichst du den neu erschaffenen, geladenen Wolken der Fledermaus aus, die sie während ihres Fluges bildet. Wow, noch ein Kampf am Sternennimmel. Das ist wirklich toll und spannend zugleich. Doch Kurgondoru's Fledermausform ist kein leichter Gegner, denn er ist schnell, als auch skrupellos. Tückisch fliegt die Fledermaus vertikal nach unten oder oben, um ihre Verfolger abzuhängen, um sie dann zu rammen. Sie könnte es schaffen die Helden von ihren Parsen zu stoßen. Mit dem wiederholten Drücken eines Knopfes kannst du deinen Charakter noch auf sein Parses retten. Ein Stoß der Fledermaus zieht dir immerhin nur 2 Herzen ab, doch sie macht es öfters als du ahnst und auch die Wolken sind, wie bei "Decahedros" eine problematische Angelegenheit, die deiner Aufmerksamkeit erfordert. Ich glaube, dass ich dich bisher noch nie so schwitzen gesehen habe. Aber glaube mir: es kommt noch dicker. Die Fledermaus feuert einen alles zerstörenden Schall ab, der dein Parses selbst zur Seite schleudert, sofern dieser auch nur an dir vorbeizieht, da dieser Schall, bei direktem Kontakt, deinen Charakter sofort in die Tiefe stürzen lässt. Und wenn das passiert...ist der Kampf auch schon vorbei. Ganz schön hinterhältig. Also: wenn die Fledermaus dich austrickt und dann einen Superschall abfeuert, so war es das. Dennoch musst du an die Fledermaus herankommen. Das ist ein überaus langwieriger Kampf, vielleicht sogar der längste Bosskampf im Spiel. Aber: wer weiß? Vielleicht geht es ja noch schlimmer....Ich hoffe nicht.

Kapitel 81: Kurgon

Du weißt nicht wie viel Leben die Fledermaus noch besitzt, aber manchmal wünschst du dir einfach nur eine Lebensanzeige im Spiel herbei. Bisher fühlt sich der Kampf gegen diese Form von Kurgondoru wie eine Ewigkeit an. Doch das ist nur, weil dieses nervige Wesen nicht still halten kann. Eigentlich müsstest du dauerhaft in Bewegung bleiben. Deine Verbündeten sollten der Fledermaus hinterher jagen. Sie greift immerhin nur deinen Hauptcharakter an, den du steuerst, somit können sie das Monster angreifen wenn es z.B. seinen Schall einsetzt. Also: immer schön in der Nähe des Bosses bleiben. Letztendlich stürzt die Fledermaus vom Himmel herab. Sie landet jedoch noch leicht gebremst auf ihren Füßen und das gerade im Sand vom "Land der drei Sonnen". Du befindest dich mit deiner Gruppe bereits in der "Unterwelt". Teslan sieht von der Oberfläche her aus wie frisch importierter Lonlon-Käse. Die verzauberten Sonnen lasern zuzüglich die ganze Umgebung weg, selbst weit entferntes Land oberhalb der Unterwelt, da die Strahlung der Sonnen, durch den Fluch, verstärkt wurde. Endlich gibt sich das Fledermauswesen als "Dämonenprinz: Kurgon" zu erkennen! Es versucht sich dir zu nähern, um dich letzten endes mit seinen Krallen zu erwischen. Woah, ist das Vieh aggressiv! Kurgondoru hat wirklich die Schnauze voll von der Heldengruppe und würde sie am liebsten gleich in der Luft zerfetzen. Was er auch gut könnte, denn seine oft ausgeführten Hiebe erleichtern dich um 2 Herzen. Die Parsen sind noch da, sie wollen dir versuchen zu helfen, lenken sogar die Fledermaus von der Gruppe ab. Ah, da kommt auch schon eine der Sonnen! Wo ist es, wo ist es? Da! Ein "Wüstensegler" steht bereit, genauso wie die Parsen, die sich jedoch vorerst in Sicherheit fliegen, während Kurgon eine finstere Aura umgibt, die das Licht der drei Sonnen von ihm abwendet. Die Strahlung schadet nicht nur dir, sondern auch der Umwelt, wie man deutlich erkennen kann....Zu deutlich. Mit dem Wüstensegler fährst du los und bemerkst, das Kurgon es sich überlegt hat die Gruppe zu verfolgen. Er rammt den Wüstensegler der Helden, während du diesen in Sicherheit wiegen musst, bis die Parsen erscheinen, die Kurgon versuchen daraufhin abzulenken. Das ist deine Chance ihn nun mit Pfeilen oder gar Feuerbällen zu beschießen! Kurz darauf schleudert er die Gruppe vom Wüstensegler, erhebt sich mit diesem in die Luft und lässt es zerschellen, indem er es in einer angemessenen Höhe loslässt. Na, zum Glück ist der Bootshändler nicht weit, der sich das Spektakel nicht entgehen lässt. Moment mal: Was macht er denn hier?!? Allmählich bringt er dir und deiner Gruppe Nachschub. Öhm, danke? Ach, ja: der Fledermaus-Dämon hat es jetzt auch noch auf den Händler abgesehen! Was ist hier nur los? Du steigst auf Seja auf, die ebenfalls mit den anderen Parsen in deiner Nähe ist, um die Fledermaus direkt bekämpfen zu können. Was auch eine gute Idee wäre, wenn sie dich nicht sofort von Seja herunterschlagen würde. Darauf also aufpassen! Nun, dieser Kampf ist sicherlich sehr stressig. Vorwiegend gilt es den Händler zu beschützen, die Parsen zu beschützen und dich selbst zu schützen, bis du eine Gelegenheit findest die Fledermaus mit Fernangriffen zu beschießen, oder sie im Flug versuchst mit Link's "Master-Schwert" zu verhauen. Während dieses Bosskampfes erscheint ab und zu eine der Sonnen, die dich im Nu wegbruzeln könnte. Du musst also darauf achten, dass immer ein Wüstensegler in deiner Nähe steht. Wenn der alte Händler stirbt, kann er dir keine Boote mehr bringen. Zusätzlich besitzt dieser, sowie die Parsen, eine Lebensanzeige. Hast du Kurgon genug geschadet, verwandelt sich dieser wieder zu

Kurgondoru zurück und öffnet ein Portal zum "Data-Strom". Dorthin verfolgt ihn die Gruppe. Checkpoint erreicht!

"Ihr denkt, ihr hättet schon gewonnen? Das war erst der Anfang!" Schwer atmend rennt Link mit dem Master-Schwert auf den dunklen Prinz zu. "Pass auf!" Ruft ihm Zelda noch hinterher, bevor Kurgondoru plötzlich etwas in seiner Hand hält und die Klinge von Link damit durchschlägt. Daraufhin bricht das Master-Schwert entzwei. Fassungslos starren die Recken auf die beiden Bruchstücke des Master-Schwerts. Kurgondoru zeigt den Helden anschließend stolz seine eigene Waffe, die das Master-Schwert zerstört hat. "Der letzte Rest...Wisst ihr, was das ist?" Fragt er die Helden leicht auflachend, als er ihnen sein grünlich, pulsierendes Schwert aus Licht vorzeigte. "Das sind die "Überreste von Hyrule", die ich in meinen Händen halte! Das ist "Verdorbenes Data"! Dieses Land...war von dunkelster Magie verdorben, wie nun auch die "Unterwelt". Das Endprodukt, aus diesem verkommenem Land, wurde in den "Mechanischen Festungen" eingesetzt, die ihr und Gaium vernichtet habt. Gaium, he..., er war schon immer so...durchschaubar." "Was ist mit ihm?" Fragt Zelda Kurgondoru neugierig, dessen Rüstung beschädigt ist, wobei sein Körper, durch wenige Prellungen und Wunden, teilweise Data und auch Blut in seine Umgebung verteilt. "Nun gut..., ich verrate es dir....Bevor ich deine Freunde vernichte, werde ich dir alles erzählen, Zelda, also: hör gut zu! Gaium...war ein verzweifelter, kleiner Bürger Teslans. Er hatte Angst um sein Leben, als wir einmarschiert sind. Er BETTELTE uns an, ihn am leben zu lassen." "Du lügst, das würde er nie tun!" "Warte, das Beste kommt erst noch! Er war von Anfang an auf unserer Seite. Besser gesagt: auf meiner Seite. ICH habe ihn Macht verliehen, ICH habe ihn Unsterblichkeit gegeben, er war MEIN Untergebener! Nur gehorchte er auch meinem Vater, denn: es war seine offizielle Aufgabe ihm zu dienen. Durch diese Chance wollte Gaium sein Werk vervollständigen. Er war jedoch mein Spion, mein "Unterwelt-Agent"!" Anowis holt die "Kugel der Seherin" hervor, wodurch du die Geschichte quasi miterleben kannst. Zelda blickt sowohl zur Kugel, als auch zu Kurgondoru. "Sieh selbst! Die Wildklaue weiß, dass ich die Wahrheit sage. Als wir einfielen stürzte Gaium mit uns zusammen "Alt-Teslan" und den König, der eine Tochter besaß. Wir waren auf der Suche nach der "Auserwählten" der Göttin Nayru. Doch wir haben nicht sie, sondern etwas besseres gefunden: den "Schlüssel zum Triforce". Die "Reinkarnation der Göttin Hylia". Was ich damit sagen will ist: Gaium ist NICHT dein Vater! Er hat dich GESTOHLN, dich für MICH aufgezogen und sich gegen meinen Vater erhoben, damit genau all das passieren konnte, was bisher passiert ist! Du bist "Prinzessin Zelda"! Du warst es von Anfang an! Du wolltest die Wahrheit hören? Hier hast du sie!" Schockiert und den Tränen nahe, greift Zelda Kurgondoru mit ihrer Magie an. So beginnt der Kampf. Die 3. Phase von Kurgondoru, in der er das "Verdorbenes Data-Schwert" in den Händen hält. Nebenbei reden Zelda und Kurgondoru miteinander, während sie sich bis aufs Data duellieren. "Wenn ich dich mit meinem Schwert treffe, ist es vorbei. Sei keine Närrin! Komm mit mir! Du besitzt königliches Blut. Heirate mich und wir werden König und Königin sein." "Nein, du hast meinen Vater benutzt! Niemals!" Ach, so schlecht sieht Kurgondoru doch gar nicht aus. Er hat Macht, breite Schultern, Muskeln, ein hinterhältiges Lächeln, lange, orangene Haare....Ein Bösewicht nach dem Geschmack vieler, böser Frauen. "Er ist nicht dein Vater, er war mein Spion und unsere Marionette! Du gehörst mir, mir allein!" Uff, jetzt ist es wohl an der Zeit das "Armband der Zauberverstärkung" anzulegen. Mit ihm kommt der Kampf auf Touren! Doch ein Fehler und Kurgondoru verarbeitet dich zu Schlicker-Sushi! Das verdorbene Data löst alles Data auf, was es

berührt, bis auf dem letzten Rest. Dafür ist Kurgondoru jedoch angeschlagen und bewegt sich nur langsam fort. Stell dir vor, was er machen würde, wenn er gesund wäre, ha...ha. Nein, das will ich mir nicht vorstellen. Selbstbewusst und dennoch vorsichtig schleuderst du Kurgondoru den Feuerball von Din entgegen. Zelda lässt dich übrigens nicht zu einem anderen Charakter wechseln. Aus dem Nichts lässt Kurgondoru auf dem Schlachtfeld blau-schwarze, magische Wolken erscheinen, die dir nicht nur geringe Mengen an Schäden zufügen, sondern dich bei Berührung auch kurzzeitig lähmen. Ach, du brauchst sowieso dringend ein Elixier...aber du hast nur mit Zelda das grüne bei dir, nein! Wie willst du das mit 2 Herzen schaffen? Ganz klar: immer in Bewegung bleiben und gucken, wo Kurgondoru hinsieht, bis er mit seinen Fingern schnippen wird. Das ist der Moment, in dem er die Wolke erschafft. Sei aber unbesorgt! Dein Umfeld gibt einige Gräser her. In diesen verstecken sich Herzen. Ohje, ich dachte schon, dass hier Endstation wäre. Es kann jedoch immer noch sehr schnell enden. Sobald Kurgondoru nah an dir dran ist solltest du dir Sorgen machen. Ich sehe schon, dass du etwas panisch wirst..., etwas sehr panisch. "Sei nicht blind, Zelda! Ergib dich mir, liefere die Auserwählten aus und ich werde Gnade walten lassen." Ist einer der wenigen Sätze, die Kurgondoru, während des Kampfes, ausspricht. "Ich weiß, dass sie deine Freunde sind. Sie werden gut behandelt werden, so wie ich dich gut behandeln werde, wenn du aufhörst dich zu wehren." oder "Ich bin nicht wie mein Vater!" sind weitere Sätze in seinem Satz-Schatz. "Auch wenn Teslan untergehen mag: Wir werden ein neues Land finden. Lass es uns zusammen erobern!" "Eher sterbe ich, als an deiner Seite zu sein und meine Freunde dir auszuliefern!" Schreit Zelda ihm zu. Na ja: schreien nicht unbedingt. Es ist ja nur Text, der dir angezeigt wird. Synchronisiert ist es nicht, außer vielleicht ein paar wenige Geräusche, die sie mit ihren Stimmen machen. Also: nicht so viele wie in "Skyward Sword" oder "Hyrule Warriors". Und ja, das ist die Überleitung ins nächste Kapitel. Puh, was wohl als nächstes geschehen wird?

Kapitel 82: Kampf um Teslan

Dank der Herzen hast du zwar mehr Energie, doch Kurgondoru hat noch einen Trick in der Hinterhand: er beschwört eine rote Kugel vor seiner, oder hinter deiner Gestalt, die auf dich zuschwebt. Das tut er, wenn er, mit einsem Satz, zu dir springt. Ja, nun bewegt sich Kurgondoru mehr als üblich, was ihn umso gefährlicher macht. Sobald dich eine der magischen Kugeln erfasst, zieht dich Kurgondoru zu sich heran. Das ist wirklich beängstigend. Also: was tun? Auf jeden Fall: soweit von diesen roten Dingen weg, wie nur möglich. Irgendwann verschwinden diese von selbst. Insofern du nicht ausweichen kannst: zünde "Nayru's Rüstung", um für einen kurzen Moment unverwundbar zu werden. Das lässt die schwebenden Vorboten des Todes verpuffen. Für einen kurzen Moment kannst du dich zwar nach dem Heranziehen bewegen, doch nützt es dir nichts, wenn du zu dicht an Kurgondoru stehst. Je weiter du von ihm entfernt bist, desto schwächer ist der Effekt. Leider ist es dir passiert: die Kugel trifft, du stehst zu dicht an dem Boss und wirst herangezogen, direkt in das Schwert von Kurgondoru. Game Over. Ach du..., das ist ja schwerer als erwartet. Aber immerhin startest du den Kampf gegen ihn nach der Verwandlung zu Kurgon. Das ist die 3. und letzte Phase von Kurgondoru. Allerdings soll dein Sieg nicht sein. Das eine Mal bist du wieder zu dicht an ihm dran, die Materie erwischt dich und der Prinz schlägt zu. Zelda löst sich auf, du verlierst wieder. Wenn dieser Bosskampf nur nicht so schwer wäre..., aber dann wäre dieser Kampf auch viel zu unspektakulär. Doch wenn du die Entscheidung hättest, würdest du dich dann Kurgondoru anschließen und andere, unbekannte Länder mit ihm, an seiner Seite, unterwerfen? Komm, sei ehrlich! Wie dem auch sei: diesmal hat sein letztes Stündlein geschlagen. Erschöpft geht Kurgondoru mit seinem Rücken zum "Data-Strom". Er scheint wohl entgültig am Ende zu sein, doch...nach seinem Lächeln zu urteilen ist er es wahrscheinlich auch nicht. So lässt er sich in den Wirbel aus konzentriertem Data fallen, der die Verbindung zur Unterwelt darstellt. Torwächter Fabus befindet sich ebenfalls in der Nähe der Helden und sah mit an, wie sie Kurgondoru besiegt haben. Daraufhin erbebt das restliche, bisschen Erde, was noch um alle Anwesenden herum vorhanden ist. Link, Raviv, Anowis und Zelda stürzen in die Tiefe, doch die Parsen retten sie. Somit erreichst du den nächsten Checkpoint. Immerhin gleich nach nur einem Kampf, aber einen der es in sich hatte.

Die Welt scheint in sich zusammen zu brechen, doch befinden sich unsere Helden nun im "Schlund des Data-Stroms". Auf dem ersten Blick sieht es so aus, als würde nichts mehr von Teslan übrig bleiben, bis auf den Data-Strom und die Unterwelt. Aus den Tiefen des Data-Stroms, dessen Farbe sich zu einem leuchtenden Gelb-Schwarz ändert, steigt schließlich ein Monster empor. Ein Dämon wie kein anderer vor ihm. "Ha, seht die Vollendung meiner Kräfte! Dieses Data hat seinen Weg durch mich gefunden. Die Kraft des Triforce und des Data ist in mir! Meine Macht ist grenzenlos!" Die Data-Ansammlungen umkreisen den eindrucksvollen, schwarz-beigen, sowie mit gelb leuchtenden Mustern verzierten Dämon, der mit Fledermausflügeln und einer angedeuteten Krone aus Hörnern einen recht ordentlichen Eindruck auf mich macht....Oh, da habe ich doch schon wieder eine Schraube verloren, die sich vor Angst von meinem Gestell gelöst hat. Sein Unterkörper hört im Nichts auf und scheint mit dem Inneren des Data-Stroms zu verschmelzen. Viel mehr sieht man nur den Oberkörper der eindrucksvollen Form von Kurgondoru. Um den Körper des Dämons

bilden sich schwebende Plattformen aus Data. Mit seiner Macht holt der große Dämon die Parsen der Helden herunter, die mit letzter Kraft zu den Plattformen fliegen und sich daraufhin mit dem Data-Strom vereinen. Die armen Parsen....Nur Seja bleibt noch übrig, die mit vollem Einsatz Zelda behütet. Wenigstens ist Seja noch am leben. An jeder Plattform gibt es Punkte, an denen sich Link mit dem "Enterseil" heranziehen kann, der mit Raviv und Anowis nun auf das Schlachtfeld der Entscheidung tritt. Zelda sieht derweil erschöpft aus und bleibt eher im Hintergrund auf Seja sitzen, um sich auszuruhen. "Wenn ich mit euch fertig bin, kreierte ich ein neues Land, nein: eine neue Welt! Hylia, Data und die Göttinnen werden nie wieder zwischen meinen Plänen stehen!" Jetzt darfst du dich im Kampf gegen "Dämonensultan: Kurgon" behaupten, viel Spaß! Doch bevor es anfängt, erscheint Midna an deiner Seite, die dir das "Data-Schwert" zurückgibt. "Das kannst du bestimmt gebrauchen." Als Midna durch ihren erschaffenen Strudel wieder verschwindet, siehst du ein helles Licht in der Ferne der Unterwelt. Ist das nicht "Ranelle"? Mit der Hilfe der Lichtgeister "Eldin" und "Latoan", die ihre Kraft in die Richtung von Link umlenken, erstrahlt das Data-Schwert in voller Pracht. Dein "Data-Schwert" wurde für diesen finalen Kampf verbessert! Du kannst mit diesem nun helle "Energierstrahlen" abfeuern, die den Dämonensultan größeren Schaden zufügen. Das kann sehr praktisch sein. Zunächst einmal: du hast wieder 3 Charaktere, die du steuern kannst. Sehr schön. Das wird, hoffentlich, der letzte Kampf sein. Mein Getriebe macht vor Aufregung kaum noch mit! Zumindest geht es darum von Plattform zu Plattform zu springen, während der imposante Dämonensultan mit seinen Fäusten auf diese einschlägt, wodurch sie sich auflösen und dein Charakter in die Tiefe stürzen könnte, sobald du nachlässig wirst. Wie, du fragst dich ob es wieder darum geht, dass ein Verbündeter bis zum Ende des Kampfes verbannt wird? Hm, ja, so ist es auch. Dieser Verbündete wird dann in den Strudel gezogen und somit von Kurgon's Macht festgehalten. Ein Schicksal, was du dir ersparen solltest, vor allem mit Link, da dieser die effektivste Waffe gegen den Dämonensultan besitzt. Hier wechselst du von Person zu Person, um diese am Leben zu halten, während du den Dämonensultan Schaden zufügst, egal womit. Auf den Plattformen können übrigens ungünstige, starke Winde herrschen, die dir das Data entziehen. Der Endboss kommt mir wie ein futuristischer Sanddämon, der aus irgendwelchen Geschichten entsprungen ist, vor. Nebenbei erscheinen "Data-Vampire". Also Fledermäuse, die aus reinem Data bestehen. Sie bleiben nicht ewig als Gegner erhalten, sondern lösen sich auf, wenn sie dich berühren. Dadurch ziehen sie dir aber auch einiges an Leben ab. In 12 Sekunden werden dir 3 Herzen fehlen. Dieser fragwürdige Gegner verhält sich, sofern er dich einnimmt, wie ein Fluch oder ein Gift. Da der Dämonensultan mehrere dieser Fledermäuse auf dich loslässt, wäre es ratsam den Charakter zu wechseln, damit du auch wirklich jeden Vampir rechtzeitig aufhältst. Diese breite Masse könnte dein sofortiges Ende bedeuten. Doch je weniger Helden du steuern kannst, desto schwieriger wird es den Fledermaus-Schwarm aufzuhalten. Eine einzige Wirbelattacke von Link würde ebenfalls nicht ausreichen, damit auch alle getroffen werden, seine normalen Hiebe hingegen schon, da sie nun Lichtstrahlen aussenden, die auch entfernte Gegner treffen können. Insgesamt werden 8 Fledermäuse um den Dämon herum freigesetzt. Das, gemischt mit der Gefahr runter zu fallen, sowie den schädlichen Data-Stürmen, wird so ziemlich alles von dir abverlangen. Die Schäden, die du während des Kampfes nimmst, sind nicht ohne. Manchmal ist es sehr mühselig sich fortzubewegen, ohne dabei Schaden zu nehmen oder gar runter zu fallen. Deine ersten Versuche, gegen den Dämonensultan, schlagen leider fehl. Deine Elixiere

nimmst du jedes Mal fast komplett ein. Immerhin werden diese am Checkpoint zurückgesetzt, sobald du stirbst, doch das macht den Boss an sich nicht einfacher. Nach einer gewissen Zeit geht der Dämonensultan in die zweite Phase über. Wie, er hat eine 2. Phase?!? Die Plattformen bewegen sich und der Oberdämon schlägt mit seinen Händen seitlich zu. In dieser Zeit musst du das Bewegungsmuster der Plattformen herausfinden, um nicht vom Dämon heruntergestoßen zu werden. Das ist alles, aber auch diese kleine Änderung ist eine Herausforderung. Noch bist du nicht in der Verfassung ihn zu besiegen. Die zweite Niederlage. Komm schon! Deine dritte Niederlage. Wie, du überlegst aufzugeben? Kommt gar nicht in Frage! Ich weiß, dass du es schaffen kannst. Dann, nach deinem 4. verzweifelten Versuch ihn zu besiegen, ist es endlich soweit: der Dämonensultan ist so stark verwundet, dass Ranelle Link bittet das gesegnete "Data-Schwert" gegen Kurgon zu verwenden.

Kapitel 83: Helden

Nun, da Kurgon geschwächt ist, können die gefangenen Helden aus dem Data-Strudel entkommen. Mit seinen restlich verbliebenen Kräften rammt Link das Data-Schwert in den Körper des Dämonensultans. Die Verderbnis des Data schwindet. Allmählich nimmt es wieder seine ursprüngliche Farbgebung an. "Argh! Nein, es kann nicht vorbei sein!" Oh doch, diesmal ist es vorbei! Das Data und der Körper des Dämons wird im Data-Schwert versiegelt. Wie der Vater, so der Sohn. Das Land von Teslan genest rasend schnell, als der Data-Strom implodiert, während die Helden von Midna's Portal in Sicherheit gebracht werden. Auf einmal ist alles wieder so, wie es vorher war. Doch trotz dieses positiven Ausgangs sind viele Personen ums Leben gekommen. Was für ein dramatisches Abenteuer, vor allem für Zelda. Doch nun solltest du deinen Sieg genießen. Solange Kurgondoru versiegelt ist, wird es keine weiteren Schwierigkeiten mehr geben. Ranelle opferte, wie auch die anderen Lichtgeister, seine Energie und somit sein übrig gebliebenes Leben im Kampf gegen Kurgon. Die Unterwelt scheidet dahin und zerbröckelt im schwarz-grauen Data. Das ist nicht nur das Ende einer Ära des Schreckens, sondern auch der Untergang von ganz "Alt-Teslan". Der alte Händler fällt mit der Unterwelt und blickt ein letzte Mal nach oben, im Wissen dass das Böse besiegt wurde, während er sich ebenfalls in die Bestandteile des Datas auflöst. Im Wissen, dass Anowis die letzte der Wildklauen ist, trauert sie um ihren Klan und ihr eigenes Volk. In der Ferne hört die Gruppe den Postmann, der zu ihnen eilt. "Eine Zusendung für Zelda! Gaium hat mir gesagt, dass ich dir den Brief geben soll, wenn der richtige Zeitpunkt naht. Ich denke, dass dieser nun gekommen ist. Ich habe es nicht vergessen." Eher zögernd überreicht der Postmann den Brief Zelda. Bedenklich nimmt sie den Brief an sich. Vor ihr und der ganzen Gruppe erscheint ein Abbild von Gaium. "...Meine liebe Tochter..., nein, ich meine: verehrte "Prinzessin Zelda". Es tut mir leid..., so leid." Traurig sieht Zelda sich mit ihren Freunden die Nachricht ihres angeblichen Vaters an, der anfängt zu weinen. "Es ist schwer für mich diese Worte loszuwerden, aber...du musst die Wahrheit erfahren. Du...wurdest von mir entführt. Du bist...eine Adlige aus dem Königshaus von Teslan....Ein Nachkomme der Königsfamilie von Hyrule." Gaium konnte sich in der Nachricht, die er vor Jahren für Zelda verfasste, sich kaum vor Trauer beherrschen. "Das hier, was du siehst, ist mein wahres Ich. Dieses Gewand hat mir...Kurgondoru überreicht. Ich diene ihm und führe gleichzeitig die Befehle von König Ganondorf aus. Ja, ich bin ein Verräter ganz Teslans und ich habe das Kind der Königin gestohlen, aber...es trägt nicht meine Liebe zu dir, auch wenn Kurgondoru mich dazu aufgefordert hat mich um dich zu kümmern..., so warst du für mich stets...meine eigene Tochter, genauso wie Link mein eigener Sohn für mich ist. Auf...immer und ewig. Ich habe dich ja so lieb, meine kleine Zelda. Bitte: vergib mir!...Ich werde alles dafür tun, damit ich dich, Link und Teslan beschützen kann. Das schwöre ich, bei allem, was mir noch übrig bleibt!" Dann verschwindet das Bild, als sich dieses in kleine, leuchtende Data-Partikel auflöste, die wie Sterne über dem Antlitz von Zelda funkelten, deren Tränen über ihr Gesicht laufen, was mit Trauer und zugleich Freude erfüllt ist. Da Raviv in ihrer Nähe steht, fällt sie ihm in die Arme und weint sich bei ihm aus. Anowis lehnt sich derweil an Link, der seinen Arm um ihre Schulter legt. Der Postmann sieht ebenfalls weinend zu. Midna und Fabus, die in der Nähe der Helden stehen, haben derweil alles mitbekommen.

Letztendlich steht Teslan noch und Wildklauen gibt es ebenfalls einige, die du in der letzten Sequenz des Spiels siehst. Sie arbeiten nun ebenfalls für die Handelsgilde und treten auch als Handwerker und Techniker in Terrawat, oder gar am Magnetberg auf. Die Völker sind nun viel offener. Jedes heißt jede Person, von woher auch diese kommen mag, willkommen. Die Schlicker tanzen mit den Balleras. Goronen spielen mit Katzhunden. Die Mogma arbeiten wiederum mit den Teslanern zusammen, Hand in Hand. Friedlicher kann dieses Land nicht mehr werden. Die Handelsgilde bereitet ein Fest vor. Was da wohl los ist? Talon und Basil verstehen sich hervorragend, während Fido sich um die Waren der Handelsgilde kümmert. Er entwickelte sich zu einer Autoritätsperson und scheint nun gut bei den Händlern anzukommen. Als das Fest im vollen Gange ist, erblickst du die Gestalt der schönen Midna, als auch den Schmied Arnold. Leshufdlamontipurkt ist dabei, Fabus, die Ballera Chicorre, die Fischer Balo und Teik, ja, sogar Piep. Salia hat sich ebenfalls eine Auszeit genommen und beobachtet die Hochzeit zwischen...Link und Malon?!? Ach, das ist gar keine gewöhnliche Feier? Oh, stimmt ja: das Versprechen. Nun: mit Malon hat er eine gute Wahl getroffen. Oder hat die Wahl ihn getroffen? Zumindest klatschen die Anwesenden in die Hände, ähm, Flossen..., oder was auch immer diese Personen besitzen. Chicorre dreht sich mit seinen Artgenossen vor Freude und Zelda, die mit Raviv für einen kurzen Moment in die Hände klatscht, lehnt sich an seine starke Schulter. Hui, da scheint etwas zwischen den beiden zu laufen. Ich glaube, ich weine gleich noch mehr Öl. Als hätte die Geschichte mit Gaium und Zelda nicht schon gereicht....Schließlich kehrt Midna in ihr Schattenreich zurück, verspricht aber wieder zu kommen. Durch die ständig währende Nacht in Teslan, kann sie ihre Kräfte verwenden, um einen Übergang zwischen dem Schattenreich und Teslan zu kreieren. Sie will nie wieder tatenlos zusehen, wenn ein anderes Reich durch das Böse bedroht wird. Königin Salia kehrt mit Raviv und der frechen Ballera Chicorre in den Wald zurück. Natürlich geht Raviv ab und zu mal in die Stadt, um nach dem Rechten zu sehen. Dieser baut übrigens an einem neuen Modell von Zerestro, um das Werk von Zelda's Vater, Gaium, zu würdigen, trotz des schrecklichen Vorfalls von damals. Das schätzt Zelda sicherlich sehr an ihm, obwohl er sein Talent dazu benutzen wollte die Roboter effektiv zu bekämpfen, im Sinne von: kenne deinen Feind. Zelda wohnt derweil weiterhin mit Link zusammen, wie eine Familie. Malon besucht die beiden manchmal, genauso wie Link ihr, Talon, Basil und Fido einen Besuch abstattet, der Link immer warnt vorsichtig mit seiner Schwester zu sein. Sonst kriegt er es eben mit ihm zu tun. Daran ändert sich wohl nie etwas. Anowis scharft derweil die übrig gebliebenen Wildklauen von Teslan zusammen, gründet einen neuen Klan, um die Traditionen der Wildklauen in Ehren zu halten, und führt diesen als ihre weise Seherin an. Als Anowis in ihre Seherkugel blickt, führt dich die Kamera zum Sockel des Data-Schwerts, was sicher im Keller von Gaium verwahrt wurde..., oder etwa doch nicht? Wer weiß? Vielleicht wirst du es ja eines Tages herausfinden, was mit dem Data-Schwert passieren wird.

Und so endet das Spiel, während ein tiefes, schleichendes Gelächter aus dem Schwert ertönt und das "The End" dick auf dem Bildschirm steht. Uah, sowas nennen Teslaner wohl Gänsehaut. Nach dem Abspann, der dir die wunderbaren Orte von "Data World" zeigt, werden die nützlichen Flascheninhalte, die du für dein Abenteuer verbraucht hast, aufgelistet. Nach meinen Berechnungen sieht die "Flascheninhalts-Liste" bei dir in etwa so aus:

10 x Rotes Elixier

1 x Grünes Elixier

4 x Blaues Elixier

1 x Violettes Elixier

1 x Fee

1 x Flüssige Wut

Die Elixiere, die du bei dem letzten Bosskampf eingenommen hast, habe ich nicht dazugezählt. Üblicher Weise würden diese ebenfalls dazuzählen. Es ist daher egal, ob du währenddessen stirbst oder nicht: die verwendeten Flascheninhalte werden dir angerechnet. Das kann vielleicht so manch einen anspornen einen Speicherstand zu erstellen, in dem es heißt keine Hilfsmittel aus Flaschen zu verwenden.

Was für ein Abenteuer! Aber das ist kein Grund, um das Spiel aus der Hand zu legen, denn der "Helden"-Modus erwartet dich! Mit diesem hast du die Möglichkeit von Anbeginn Zelda mit dem "Armband der Zauberverstärkung" zu spielen! Die Lebensleiste ist zudem sichtbar und kann beliebig an oder aus gestellt werden. Das ist dir jedoch nur auf der Schwierigkeitsstufe "Held" möglich. Und wie es sich als "Held" so gehört, muss sich dieser mächtigeren Monstern entgegenstellen, die etwas mehr Schaden verursachen. Link bekommt zusätzlich seine alt bekannte Rüstung und wird somit zum "Held der Zeit", während Zelda's Gewand an die "Reinkarnation von Hylia" erinnert.

Sobald du den "Helden"-Modus durchgespielt hast, erwartet dich der "Legenden"-Modus, in dem du mit 3 Herzen los ziehst und in dem dich jeder Treffer 1 Herz kostet, egal wie stark dieser ist. Nur die Todesschläge sind immer noch so tödlich wie vorher, also: aufpassen! Weitere Herzteile oder Hercontainer bleiben dir übrigens verwehrt. Feen existieren ebenso wenig auf dem Schwierigkeitsgrad "Legende". Gegner und Bosse halten außerdem mehr Schläge aus, wobei die Bosse zusätzlich schneller agieren als üblich. Deine Tode werden am Ende übrigens ebenfalls aufgelistet. Es ist wirklich nur für diejenigen gedacht, die das Abenteuer noch einmal auf einen hohen Schwierigkeitsgrad durchspielen wollen und eine richtige Herausforderung suchen.

Für diejenigen, die sich nicht für "Legende" interessieren, dürfte der "Böse"-Modus für eine Überraschung sorgen. Hier kannst du ein kurzes Kapitel zur Eroberung Alt-Teslan's spielen! Deine Charaktere werden "Ganondorf", "Gaium", "Dark Link" und "Kurgondoru" persönlich sein, deren Fähigkeiten und Angriffe ich dir jetzt nicht näher erläutern möchte. Doch für kurze Zeit darfst du der Böse sein, Alt-Teslan unterwerfen und die Prinzessin entführen, harhar! Aber das muss ich noch verraten: wenn du mit Gaium die kleine Prinzessin erreicht hast und er ihren Baby-Körper hochhebt, überkommt ihr, sowie Gaium selbst, ein strahlendes Lächeln. Das Bild bleibt daraufhin stehen und verblasst, um das Glück festzuhalten, was Gaium tief in seinem Herzen stets fühlte. Wie liebevoll böse doch manchmal sein kann....

Nun ist es leider soweit. Dies ist das Ende der Geschichte. Das heißt nun wohl, dass meine Aufgabe erfolgreich beendet ist. Somit werde ich nicht länger gebraucht. Spielinformationsprotokoll abgeschlossen. Deaktivierung gestartet! Ich wusste zwar bisher nicht, wie Gefühle sich auf einen Roboter auswirken können, doch diese Geschichte hat sie mir näher gebracht und mein Dasein, als Erzählbot, mit...Freude...erfüllt.... +

The Legend of Zelda: Data World

Ende

by Jusatsu