

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

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 Zelda's 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.