

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

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 Parsees 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."