

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

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.