

# The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

## Kapitel 48: Teslan-See

Schnellstmöglich eilst du mit den Abenteurern zu Leshufdlamontipunkt. 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 abstatteest. 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.