

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

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-Zerstörer: 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. Zelda's "Din's 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 Raviv's 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.