

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 43: Einteilung

Mit deinen Charakteren begibst du dich an die Außenseite des Berges. Es müssen noch einige Wege erklommen und Rätsel entdeckt werden, bevor du dein Ziel erreichen kannst. Mit Zelda schwebst du durch die Luft und eröffnest, mit ihren Zaubern, Wege, die ansonsten für Raviv und Link versperrt bleiben. Hierbei helfen dir die "Donnerblumen", die durch heftige Berührungen explodieren und ganze Wege freisprengen. Die besten Wege eine Donnerblume zum detonieren zu bringen, ist der Data-Pfeil von Link und Zelda's "Din's Flamme"-Zauber. Du kannst sie auch mit deinem Schwert entzünden, aber davon würde ich dir abraten. Dir ist es auch möglich diese zu pflücken und zu werfen. Sie dienen den Charakteren also als Bomben. Allerdings hast du nicht viel Zeit die Donnerblumen zu transportieren und diese abzulegen oder zu werfen, da sie überaus schnell detonieren, wenn sie gepflückt werden. Das mögen sie nämlich überhaupt nicht. Dass du dabei Schaden nimmst, falls sie das tun, dürfte dich nicht wundern. Als du einen bestimmten Wegpunkt betreten hast, taucht Salia vor dir auf. "Es wäre wichtig, dass ihr auf alles vorbereitet seid. Link, du solltest die Elixiere mit deinen Verbündeten teilen." Dabei erklärt sie dir, wie du deine Flaschen nun auch Link's Begleitern überreichen kannst. Das ist ja wunderbar! Jetzt können alle Charaktere den Inhalt der gefüllten Flaschen trinken, die Link, durch die ganzen Zutaten, herzaubert. Beachte, dass der Effekt erhalten bleibt, sobald du durch den "Pakt des Data" zu einem anderen Charakter wechselst. Eine Flasche kannst du allerdings nur dann dem bevorzugten Charakter überreichen, wenn dieser in der Nähe desjenigen steht, der ihm die Flasche überreichen soll. Die Flascheneinteilung sollte also dann erfolgen, wenn alle Charaktere an einer Stelle versammelt sind. Dir stehen momentan 3 Flaschen zur Verfügung. Wie, du bist noch nicht bereit die Flaschen aufzuteilen? Kein Problem, du kannst es dir jederzeit anders überlegen. Durch die Datacode-Fähigkeit "Ausbeuter" können außerdem all deine Charaktere Zutaten einsammeln, die deine besiegten Gegner fallen lassen. Scheue dich also nicht davor deine Elixiere zu gebrauchen. Die gesammelten Zutaten können von Link mit dem Data verarbeitet werden, wenn Zelda und Raviv auf Link treffen und ihm die Zutaten, die sie eingesammelt haben, überreichen. Du kannst dir die eingesammelten Zutaten im "Charaktermenü" ansehen, wodurch du kontrollieren kannst, ob nicht doch noch jemand eine Zutat bei sich trägt, die du bei Link abgeben kannst.

Hinter den Rettern Teslans erschienen die wilden Rauschuppen, die sie versuchen aufzuhalten weiter voranzuschreiten. Vor den Recken gibt es keinen weiteren Weg mehr, nur noch eine hohe Wand, an der aber kein Gestrüpp entlang wächst. Weißt du, was das heißt? Es ist Zeit "Hoher Sprung" von Raviv einzusetzen. "Du musst gehen,

Raviv!" Fordert ihn Zelda auf, bevor das Menü sich vor deiner Nase öffnet. "Ziehe eine oder mehrere Flaschen in das Charaktermenü von Raviv, um diese für den Charakter, auf seiner Reise, benutzen zu können." Wie freundlich, dass du auf diesem Abenteuer ab und an vorbereitet wirst. Es wäre wohl besser, wenn du Raviv vorerst die zwei Flaschen mit dem roten Elixier überreichst. Das grüne Elixier ist für Raviv nämlich nicht gedacht, da er keinen "Energiebalken" wie Link und Zelda besitzt. Bevor du jedoch die Gruppe mit Raviv verlassen und den hohen Sprung ausführen kannst, muss der Zornbalken aufgefüllt werden. Die Rauschuppen liefern für Raviv die benötigten Ressourcen. Für die Hälfte des Zorns bündelt Raviv seine Kraft in den Beinen und springt, mit der Unterstützung des Data, in die Höhe. Oben angelangt, blickt er auf Zelda und Link herab. "Worauf wartest du? Geh!" Rief Zelda ihm zu. Raviv nickt ihr leicht zu und wendet sich daraufhin zum Weg, den er ab jetzt allein bestreiten muss. Natürlich kannst du jederzeit auf Zelda und Link zurückgreifen, wie auch zuvor schon, nur kannst du nicht zu Raviv vorstoßen. Außerdem wirst du von den Rauschuppen belagert, die deine Gruppe aufgespürt haben. Da es allerdings keinen Grund gibt zurückzukehren, setzt Raviv seinen Weg zum Tempel fort. Unterwegs wird er mit mehreren Rauschuppen und Donnerbomben-Feldern konfrontiert. Die Rauschuppen versuchen diese wiederum gegen Raviv zu gebrauchen. Eine "Wilde Rauschuppe" kann großen Schaden anrichten. Sie verfolgen keinen Plan, sondern nur das Ziel ihre Widersacher auszuschalten, egal wie. Sie sind völlig unbewaffnet, aber schnell und skrupellos. Diese Gegner benutzen alles, was sich in ihrer Umgebung befindet, als Waffe. Donnerblumen, Steine, selbst Krüge. Wie von einem Dodongo gebissen wuseln sich umher, um den Spieler zu verwirren und dann zuzuschlagen. Sie sterben zwar mit 2 Schlägen von Raviv's Schockklinge, aber du siehst bereits sichtlich genervt aus. Das kann ich gut nachvollziehen. Ich konnte diese Rauschuppen noch nie leiden, aber diese wilden?!? Das sind kleine Teufel. Die lästigsten Gegner, seit es Fledermäuse gibt.