

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 55: Das Wüstenmonster

Dieses Wesen wird dir noch gar nicht vorgestellt. Ist es ein Boss? Wenn ja, so ist dieser noch nicht anwählbar. Was ist zu tun? Ausweichen wäre, garantiert, eine sichere Variante. Vorerst ist es nur wichtig von diesem Wesen zu entkommen. Es stößt gegen das Boot, um diese zum kentern zu bringen! Dreimal versucht es gegen das Boot zu stoßen, beim 3. Versuch ist die Gruppe dem Untergang geweiht! Pass bloß auf, dass es dich nicht frisst! Sofern du verlierst, ist für einen kurzen Zeitraum das Maul des merkwürdigen Haifisch-Wüstenkrokodils zu sehen. Was für ein Monster! Seine Schuppen schimmern in der Dunkelheit der Unterwelt. Wie eine Forelle springt es über die Köpfe der Recken hinweg, während das Ungetüm, beim Auftreffen, Sand in die Luft schleudert. Es ist größer und länger als das Boot. Hey, hast du das gesehen? Wenn es über das Boot springt, kannst du es anvisieren. "Ein riesiger "Burakka"! Das sind seltene Wüstenmonster, die im "Land der drei Sonnen" leben. Ihre Schuppen schützen sie vor Angriffen von außen, doch ihr Bauch ist frei von Schuppen und somit empfindlich." Spricht Salia zu dir, als du ihre Hilfe in Anspruch nimmst. Während also das Monster über dich springt, ist es an der Zeit zuzuschlagen. Dieses scheint ein Miniboss zu sein..., jedoch von der etwas größeren Sorte. Da du nur wenige Fernkampf-Waffen besitzt, sind Zelda und Link die Charaktere, die dir sofort in den Sinn kommen. Doch trifft die Wahl eher auf Link, da er die schnellen Pfeile des Data-Bogens besitzt. Du versuchst den Ramm-Angriffen des Monsters weiterhin auszuweichen, um dann mit Link's Bogen die Pfeile auf die Unterseite des Monsters zu verschießen. Treffer! Wenn du gut bist und schnell zielen kannst, ist es dir möglich den Burakka sogar zweimal zu treffen. Doch ist dieser nun etwas sauer. Er lässt Sandfontänen nach oben schießen. Diese werden an zufälligen Orten generiert. Die Wüstenstrecke kommt dir außerdem wie eine Ewigkeit vor. Kein Wunder: es ist Absicht, dass du dich der Ruine kein Stückchen näherst. Wahrscheinlich ist es Hexerei. Das Werk von Ganondorf? Wohlmöglich. Die Sandfontänen können das Boot zum taumeln bringen. Bei 2 Treffern, hintereinander, fällt die Heldengruppe in den Wüstensand. Das ist ja echt gemein! Nach deinem Versagen kannst du dich immerhin entscheiden dich von der Wüste abzuwenden, vorerst. Früher oder später musst du dich dem Burakka stellen. Tut mir echt leid, aber das will so die Geschichte. Bei Zerestro hattest du auch keine Wahl, obwohl er so stark war. Trotzdem konntest du ihn besiegen, indem du vorbereitet warst. Da du, überwiegend, das Boot in Sicherheit manövrieren musst, heißt es: üben, üben, üben! Deine Gruppe wird zwar auch einmal gefressen, aber du machst immerhin weiter. Du näherst dich mit dem Boot wieder der Burakka-Zone. Es ist jedoch nicht so, dass dir die Passagen des Spiels unmöglich oder zu schwer erscheinen. Die Bosse und Gegner sind überaus fair gehalten. Man hat stets genug

Zeit zu reagieren und es befinden sich auch Heilmittel in der unmittelbaren Nähe vieler Kampfschauplätze. Ich muss einen etwas beruhigenderen Ton anschlagen, falls es Spieler gibt, die meinen, dass dieses Zelda schwer sei, da es Momente und Kämpfe gibt, bei denen man sofort sterben kann. Doch diese sofortige Wirksamkeit, auf das Ableben, muss zuerst eintreten. Und dies geschieht nur, wenn man des öfteren den Fehler mehrmals hintereinander begeht. Das beste Beispiel liefern die Sandfontänen. Das Boot mag zwar keinen Lebensbalken besitzen (denn es ist stabil und sehr widerstandsfähig, da es gute Qualität ist), aber man hat immer die Möglichkeiten den Angriffen des Monsters erfolgreich auszuweichen. Während man mit Link, Zelda und Raviv unterwegs ist, verwendet man hingegen die Elixiere, die sie mit sich führen. Sie finden beinahezu überall Verwendung, um Charaktere zu stärken oder Gebiete zu erforschen. Daher sind diese auch so wichtig. "Data World" ist also kein Abenteuer, was Perfektionismus erfordert um es durchspielen zu können. Wie dem auch sei: dein nächster Versuch das Ungeheuer zu vertreiben, ist ein Erfolg. Nach deinem sechsten Schuss mit dem Data-Bogen, fällt es zu Boden und löst sich, samt Data-Partikel, auf. Die Sandwolke, die das Wesen verursacht, als es fiel, versperrt den Helden kurz die Sicht. Der Zauber scheint gebrochen zu sein. Der Weg, zu den "Sandruinen", ist nun frei.

"Die Wildklauen sind in diesem Gebiet zahlreich vertreten. Wir sollten einem Kampf aus dem Weg gehen, da die Wachen Alarm schlagen werden." Spricht Salia zu ihren Gefährten, als du die Sandruinen betrittst. Natürlich darfst du dich dieses Mal auch frei durch die Ruinen bewegen, nur halt auf eigene Gefahr. Die Kämpfe, die du durch Unvorsichtigkeit verursachen könntest, werden dich ins Schwitzen bringen, glaube mir. Schritt für Schritt musst du dich dem Ort nähern, der durch Zerestro übertragen wurde. Dort hält er Anowis gefangen. Die "Wilde Wache" steht überall herum, kann jedoch durch die "Feuersteine" und "Deku-Nüsse" gut abgelenkt werden. Leider kannst du diesem Feind keinen Schaden zufügen, außer du beschädigst das Kraftfeld, was diesen umgibt. Dieses beziehen die Wachen aus einem Stein, den sie in ihren Pfoten halten. Schon beeindruckend, muss ich zugeben. Der Stein mag zwar den Träger schützen, doch der Stein selbst ist schutzlos. Du kannst den Stein aus der Hand der Wache schießen und diese sofort kampfunfähig machen, indem du diese mit einem weiteren Schuss überwältigst. Oder du stichst so schnell wie möglich zu, allerdings auf eigene Gefahr. Wenn die Wache schnell reagiert, oder überlebt, erscheinen 5-8 Wildklauen, die über die Gruppe herfallen. Besiegst du diese zuerst, ruft die Wache eine weitere Welle von Wildklauen herbei. Das wäre das Risiko nicht wert. Die sicherste Variante ist daher Abstand zu halten. Raviv kann dir mit seinem "Durchblick" dabei behilflich sein.