

# The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

## Kapitel 13: Mondglanz-Schrein

Wir haben Link nach Terrawat begleitet und wir haben uns dafür entschieden, die nächsten 3 Leuchtgewächse einzutauschen, damit Link sich seinen "Feuerstein-Beutel", für 200 Rubine, kaufen konnte. Mit dieser Tasche kann er nun 10 Feuersteine mit sich führen. Sie könnten sich noch als überaus nützlich erweisen. Der Hauptgrund dafür ist vor allem der verriegelte Schrein, der nur durch ein kleines Rätsel geöffnet werden kann, was Zelda allerdings schon gelöst hatte. Da Link nun den Beutel erhielt und die Stadt daraufhin verlassen wollte, spürte er eine vertraute Präsenz. "Zelda versucht dich durch den "Pakt des Data" zu kontaktieren. Sie fragt dich, ob du zum "Mondglanz-Schrein" gelangen möchtest. Sie wartet auf dich." Ich nehme mal an, dass wir das angezeigte "Ja" auswählen, denn nun können wir unser Abenteuer fortsetzen. Doch bevor Link zum Schrein transportiert werden konnte, hörte er die Melodie in seinen Ohren, die Zelda, mit ihrer schönen Stimme, gefühlvoll sang. Der Pakt des Data verband diese beiden Personen miteinander. In einem gleisenden Licht verschwand Link urplötzlich. Solche eigenartige Szenen wirst du noch öfters zu sehen und zu hören kriegen, sei dir da versichert.

Es war soweit. Zelda und Link standen jeweils vor einer der Feuerschalen und setzten die Feuer ein, die auch sofort den Mechanismus des Schlosses aktivierten. Die steinerne Falltür öffnete sich und ein kalter Windstoß hauchte Zelda und Link entgegen, woraufhin Link aufschlucken musste. "Hast du etwa Angst? Keine Sorge, ich bin ja bei dir." Lächelte Zelda ihren guten Freund zu, der sie etwas verwirrt anschaute und daraufhin ebenfalls ein Lächeln für sie aufsetzte. Während die beiden Freunde den Schrein betraten, sahen sie kaum etwas. Nur wenige Strahlen aus sanftem Mondlicht erhellten schwach ihre Umgebung. Zum Glück hatte Link die Steine bei sich und Zelda ihre Zauber. "Hör gut zu, Link. Du bist jetzt nicht mehr allein. Ich werde dir helfen, wo ich kann. Du kannst meine Zauber verwenden, sofern du es möchtest." Eine Aufforderung um den Pakt endlich zu aktivieren. Zuerst sagt dir Salia, dass du einen bestimmten Knopf halten und dann loslassen musst, aber da ich versuche das Spiel in einer Geschichte wiederzugeben, überspringen wir diese ganzen Kontroll-Lernphasen einfach. Du versuchst jetzt also den Pakt des Data anzuwenden. Zack, wie ein Stromschlag zwischen die Datenströme durch die Augen von Link. Eine nahe Perspektive, seiner blauen Augen, werden dir offenbart, bis diese in die Vogelperspektive, auf das Datennetz, was aus seinem Körper flüchtete, wechselte. Dieses Netz bewegte sich rasend schnell zu Zelda, deren Augen ebenfalls vom Nahen zu erkennen waren. Der Datenstrom nistete sich schlussendlich in ihrem Körper ein. Und ja, das bist du. Der Spieler ist ein Teil des Data und daher selbst ein wichtiger

Bestandteil des Spiels. Im Gegensatz zu den anderen Zelda-Teilen bist du nicht der Charakter an sich, sondern etwas völlig anderes. Und nun erfreue dich an der Kontrolle eines Frauenkörpers, der zusätzlich Zelda gehört. Doch ich bin froh zu sagen, dass deine Aktionen, die du ausführen kannst, stark eingeschränkt sind. Wer weiß was du mit der armen Zelda machen würdest, wenn du die freie Wahl dazu hättest. Doch weiter zum momentanen Geschehen.

Du erhellst mit Zelda das Gebiet nach und nach mit deinem Feuer-Zauber, der sich "Din's Feuerball" nennt. Dein Schutzschild, der den Schild von Link ersetzt und angreifende Gegner zurückstößt, heißt übrigens "Nayru's Schild". Nach jeder Feuerschale erscheinen zahlreiche Gegner. Sie scheinen die beiden Helden aufgespürt zu haben. Salia ahnte in dieser Zeit nichts gutes. Als die Gegnerwellen, nach einigen Kämpfen, besiegt wurden, konntest du deinen Weg weiterhin fortsetzen. Nun war der Haupteingang für dich offen und du betrittst den, wahrscheinlich, geheimnisvollsten Ort, den du jemals gesehen hast. Doch bevor du weitergehst: "Link, ich werde meinen Zauber "Farore's Rettung" benutzen, der uns, in der Not, zu diesem Ort zurückschicken kann. Bitte sei nicht zimperlich, wenn es darum geht unsere Leben zu retten, und benutze meine Kraft." Ein strahlendes, grünes Licht hielt Zelda plötzlich in ihren Händen. Dieses setzte sie, sanft schwebend, über den Boden ab. Du kannst dich nun also, dank Zelda, wieder zum Startbereich zurückteleportieren lassen, sofern du noch etwas anderes zu erledigen hast oder in zu große Gefahr gerätst. Doch ich denke nicht, dass du diesen Zauber benutzen wirst. Außerdem befindet sich in deinem Besitz immer noch ein "Rotes Elixier". Aber manchmal muss man auch all seinen Mut zusammen nehmen, um den Rückzug anzutreten, wenn dieser erforderlich ist.

Der Mondglanz-Schrein war sehr düster, doch auf einer gewissen Art und Weise auch sehr hübsch. In der Umgebung sprossen Leuchtgewächse, die jedoch nicht eingesammelt werden konnten. Leuchtende Lianen hingen von den Vorsprüngen empor, die aus Stein gemeißelt waren. Zahlreiche Kletterpflanzen wucherten an den Wänden des ganzen Schreins entlang, die ebenfalls genutzt werden konnten, umso manche Wege hinter sich lassen zu können. Doch jetzt kommt ein weiterer Hinweis, der für den Pakt des Data von großer Bedeutung ist: jeder Charakter hat seine eigenen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Zelda kann nicht klettern, dafür kann sie aber lange in der Luft schweben. Es gab also so manche, tiefe Abgründe zu überqueren, die Link nicht überwinden konnte, Zelda aber dafür schon. Und da, wo Zelda nicht klettern konnte, übernahm Link den Rest. Als sie sich beide durch den Tempel schlugen, erwartete sie, im finsternen Schwarz, eine wilde Kreatur. Es war ein Schatten, der sich durch den gesamten Raum bewegte und die vier Feuer, der Fackeln, die im Raum standen, löschte. Völlige Dunkelheit überkam Zelda und Link, abgesehen von den wenigen Leuchtpflanzen, die ihre Umgebung ein wenig erhellen konnten. Dunkle Klauen griffen nach ihnen, wobei Link versuchte diese mit seinem Schwert abzuwehren. Jedoch nutzte ihm das relativ wenig, bis er auf die Idee kam mit seinen Feuersteinen die Fackeln anzuzünden. Du könntest aber auch wieder in den Körper von Zelda wechseln, somit kosten dir die Feuer, die du entfachst, keine Feuersteine. Nachdem der Raum erhellt wurde, verzogen sich die Klauen aus der Dunkelheit und ein Schatten tauchte im Raum auf, der sich auf dem Weg machte, um die Feuer der Fackeln wieder zu löschen. Haltet ihn auf, egal wie! Aha, Link schmiss einen Feuerstein auf den Boden. Zum Vorschein kam ein kleiner Kobold in einer schwarzen Kutte, der zusätzlich noch einen schwarzen, großen Stab bei sich trug. Es ist ein "Kobold-

Schattenpriester"! Schnell, Link, du solltest ihn mit deinem Schwert Schaden zufügen können, bevor er wieder verschwindet. Nachdem er mehrmals getroffen wurde, rief er einige Kobolde zu sich. Meine Güte, die sind im Mondglanz-Schrein ja überall, ob unbewaffnet, mit Dolchen oder mit Pfeil und Bogen. Es nimmt einfach kein Ende. Doch sie sind nützlich, wenn Link keine Feuersteine mehr hat. Er schlägt sie nieder und füllt seinen Feuerstein-Vorrat auf, falls ein Kobold für ihn ein paar Steine fallen lässt, versteht sich. Du könntest auch Zelda benutzen, um den Kobold, sofern er aus dem Schatten springt, Schaden zuzufügen. Allerdings ist Zelda eine Zauberin. Sie kann keine schnellen Schläge ausführen, dafür besitzt sie jedoch Reichweite und einen starken Zauber. Din's Feuerball verursacht mehr Schaden, als die Hiebe von Link, die er jedoch schneller austeilen kann. Link ist also effektiver gegen die Kobolde und den Miniboss, als Zelda, die ihn jedoch, während des Kampfes, unterstützt. Noch eine Sache ist zu bemerken: In der Zeit, wo du einen Charakter kontrollierst und sich ein anderer in deiner Nähe aufhält, bekommt dieser keinen Schaden. Er ist jedoch selber kein so großer Krieger wie du. Erst durch deine Kontrolle können die Charaktere ihr Potenzial voll ausschöpfen.