

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 20: Funkensumpf-Labyrinth

Als Link und Zelda den äußeren, hellen Bereich der Gegend betraten, schloss sich hinter ihnen wieder der Zugang. Vor ihnen richteten sich Meter hohe Wände in die Höhe, die scheinbar von einer älteren Zivilisation der Schlicker stammten. Sie schienen zudem technisch begabter gewesen zu sein, als ihre Nachfolger, denn in diesem Labyrinth befanden sich bräunliche Aufzüge, die vom Rost befallen waren. Das Labyrinth war nicht nur oberhalb sehr verwirrend, sondern auch unterhalb. Es gab also 2 Etagen, die unsere Recken betreten mussten. Allerdings war das Labyrinth nicht unbewohnt. "Das ist ein "Unterwelt-Zora". Sie entziehen das Data aus ihrer Umgebung, um elektrische Entladungen von sich abzugeben. Du solltest sie in diesem Moment nicht angreifen. Pass auf ihre Spucke auf!" Die Spucke macht Link für kurze Zeit bewegungsunfähig. Somit können die Unterwelt-Zoras Link in Ruhe mit ihren krallenbesetzten Flossenhänden aufschli..., ähm, anpieksen. Diese sehen nicht so friedlich aus. Ihre spitzen Reißzähne konnte man selbst aus der Ferne sehen. Sie laufen oftmals auf ihren vier Gliedmaßen, um sich fortzubewegen. Zusätzlich besitzen sie einen Schwanz, der an der Spitze flossenartig zuläuft. Sie geben außerdem ein Geräusch von sich, was dem einer Schlange gleicht. Das bringt diese, wie man so schön sagt, Gänsehaut mit sich. Man weiß nicht, was hinter der nächsten Ecke des Labyrinths lauert, bis es plötzlich zischt und zuschlägt....Wir wissen also nun, welche Kreaturen Leshu meinte. Im Übrigen waren es nicht die einzigen Plagegeister in diesem Labyrinth. Auch die Funken-Oktoroks waren wieder da und große, böartige Kreaturen, die den Unterwelt-Zoras ähnelten. "Ein wilder "Zoraboss" marschiert umher. Richte deinen Blickwinkel um die Ecke, um der patrouillierenden Kreatur hinterher zu schauen. Wenn er dich sieht, musst du rennen!" Salia hat vergessen: "Renne um dein Leben!" Ja, sie nehmen anlauf und wollen deine Figur mit einem gekonnten Stich, ihres riesigen Dreizacks, an die Wand nageln. Allerdings sind sie gegen Hieb- und Stichwaffen anfällig. Noch besser wirkt allerdings: Feuer. Zelda ist in diesem Dungeon also ein gefürchteter Feind dieser Gegner. Ihr "Din's Flamme"-Zauber kann diesen Wesen mächtig einheizen.

Auf ihrem Weg konnten sie einen Kompass und eine "Schlüsselkarte" erhaschen. Meine Güte, sowas habe ich auch noch nie gesehen. Da das Labyrinth so groß ist, wäre dieses Item garantiert unabdingbar. "Siehst du das? Wir sind einem klaren Weg gefolgt und wir haben viele Schalter betätigt. Link, der Weg hat sich geändert. Manche Wände senken sich, andere richten sich auf. Die neuen Wände versperren uns bestimmte Wege. Diese Karte kann uns helfen uns zurecht zu finden. Der Kompass zeigt außerdem die Bereiche an, die sich verändern können. Blau sind die Wände, die

verschwunden sind. Gelbe Wände, die auf der Karte angezeigt werden, sind die, die gesenkt werden können. Es gibt da nur ein Problem: die Karte kann nur an bestimmten Stellen des Labyrinths geöffnet werden. Der Kartenschlüssel muss in eine geeignete Öffnung, die sich an einer Wand befindet." Meine Güte, das wird ja immer komplizierter! In deiner Welt hätte bestimmt jemand gesagt: "Du hast den Wassertempel aus "Ocarina of Time"? Dann wirst du diesen noch mehr verabscheuen!" Zudem ist das Wasser im Funkensumpf-Labyrinth elektrisch geladen. Fallen unsere Abenteurer hinein, gibt es einen starken Stromschlag zur Bestrafung. Für uns Roboter wäre der Schlamm, auf dem Grund der Gewässer, eine wohltuende Kur für die Schaltkreise, aber ich schweife ab. Unterwegs trafen sie auf die entführten Schlicker, die ihnen den Weg durch das Labyrinth zeigten. Das vereinfachte es bestimmte Wege zu finden. Im Untergrund jedoch war alles dunkel. Zelda's Feuer konnte die mit Fackeln bestückten Bereiche immerhin erhellen, was auch Link mit seinen Feuersteinen konnte. Es war auch einmal nötig, dass sich ihre Wege trennen mussten. Zelda wartete im Untergrund auf Link, der sich auf die andere Seite des Untergrundes, an der Oberfläche, durchkämpfen musste. Als beide auf einen Schalter traten, öffnete sich ein neuer Bereich. Dieser wurde jedoch bewacht. Mit wildem Gestampfe drehte sich die riesige "Funken-Kröte" um. Genauso wie die Unterwelt-Zoras, konnte sie ein elektrisches Feld um sich erzeugen, was Link davon abhielt sie im Nahkampf zu bezwingen. Zelda musste also dieser Kröte hinterher jagen. Sie würde es ja nicht tun, wenn die Kröte die beiden Helden nur nicht fressen wolle. Mit vollem Körpereinsatz sprang die Kröte auf und ab. Durch ihr Gewicht und ihre Größe erhoffte sie sich wohl diese beiden Eindringlinge zu zerquetschen, die sich intensiv zur Wehr setzten. Jedoch gab es einen Trick bei diesem Gegner: du musst die Kontrolle über Zelda und Link ständig wechseln, damit sie auch nur dich fokussieren kann. Die Kröte ist immerhin schnell und umso schneller springt sie, je mehr du sie verwundest. Nach vielen Treffern war es aber auch um sie geschehen. Eine Platte schob sich zur Seite und eine antike Truhe zeigte sich den tapferen Riesenkrötenbekämpfern. "Das kann nur wieder etwas für dich sein, Link." Meinte Zelda zu ihm. Er öffnete die Truhe, mit anfänglichen Schwierigkeiten, und erhält einen, ähm..., einen Beyblade? Ich meine: es ist ein antiker "Kreisel"! Jaaa....Und was macht man damit? Ah, verstehe. Link kann es als gefährdtähnliches Item benutzen. Er kann sich auf den Kreisel stellen und sich damit schneller fortbewegen. Das kann er solange machen, wie er Energie für den Antrieb hat, denn die Benutzung des Kreisels kostet Link Energie, zumindest wenn er Boost gibt, um den Kreisel antreiben zu können. Ja, man kann sagen, dass der Kreisel einen eingebauten Motor besitzt. Nun kann sich Link an den Wänden des Labyrinths entlang bewegen. An diesem sind nämlich Schienen angelegt, an dem sich der Kreisel fortbewegen kann. Somit kann man sich Zeit und Weg sparen. Auch die Steuerung des Kreisels ist besser, als es dem Anschein hat. Endlich macht Kreisel fahren wieder Spaß.