

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 58: Volle Gruppe

"Anowis, dein Schicksal kann sich endlich erfüllen." "Ja, Großmutter." "Was soll das bedeuten?" Fragte Zelda die hübsche Wildklaue. "Ich komme mit euch und helfe euch dabei, Kurgondoru und Ganon zu bekämpfen." "Dafür haben wir nicht zugestimmt." "Raviv!" "Sie begibt sich in große Gefahr, wenn sie mit uns kommt!" "Sie hat uns geholfen. Es ist ihre Entscheidung. Ich werde sie nicht aufhalten." Schweigend blickt Raviv Zelda in ihre Augen. "...Gut, von mir aus. Macht doch was ihr wollt." Zelda reicht Anowis ihre Hand. "Es ist soweit." Erwähnt ihre Großmutter gespannt. "Der "Pakt des Data." Sowie es Anowis aussprach, ging es auch schon los. Das schimmernde Data umgibt die Wildklaue und die taffe Zelda. Immer wieder ein tolles Schauspiel, bei dem ich gerne zusehe. Glückwunsch! Du kannst jetzt auch Anowis steuern! Sie begleitet nun die Gruppe auf ihren flinken Pfoten. Damit hast du alle Charaktere erhalten, die sich deiner Gruppe anschließen können! Was besitzt sie denn für Fähigkeiten? Zum Einen kann sie sehr schnell rennen, dank ihrer "Mobilität"-Fähigkeit, indem sie sich, nach einer kurzen Strecke, auf ihre vier Pfoten begibt. Somit bist du auch an Orten mobil, an denen du weder dein Parsecs, Seja, noch den Wüstensegler nutzen kannst. Anowis kann außerdem schneller klettern als Link, was diese Fähigkeit ebenso aussagt. Durch "Balanceakt" kann sich Anowis auf gespannten, dünnen Seilen grazil fortbewegen. Sie ist also, allgemein, sehr athletisch veranlagt. "Sichere Landung" erlaubt es dir außerdem aus großen Höhen zu springen, die für deine Charaktere den sicheren Tod bedeuten würden. Diese Fähigkeit halbiert den Fallschaden, den Anowis erleiden würde. Wie es aussieht, stehen dir mit Anowis neue Türen offen. Dabei gibt es in Teslan noch so viele Rätsel, die gelöst werden müssen, vor allem mit der Hilfe dieser wunderbaren Wildklaue. Als wäre das noch nicht genug, so kann sie auch im Kampf überzeugen. Mit ihrer "Doppelklinge" ist es dir möglich ganze Gegnergruppen effektiv zu bekämpfen. Dafür macht Anowis jedoch nicht so viel Schaden, wie Raviv's Schockklingen. Oh, apropos Klinge: das "Data-Schwert" wurde zerstört. Was machst du denn jetzt? Ich hätte da eine Idee. Vielleicht kann Arnold, der Kauzige, die Klinge wieder reparieren? Das wäre doch wunderbar! Aber anscheinend war das nicht meine alleinige Idee. Zelda rät dir auch dazu die Klinge reparieren zu lassen. Mist, dabei habe ich an meiner guten Programmierung appelliert. "Bevor ihr geht, muss ich euch eine Melodie beibringen, die euch wieder zurück zu mir bringen wird." Da bin ich aber mal gespannt. Sofort fängt die ältere Dame an zu singen. Obwohl sie alt ist, singt sie richtig gut. Mit satten 12 Tönen ist es das längste und zugleich bedrückendste Paktlied in "Data World". Die Traurigkeit der verlorenen Welt sieht man in der Szene an, in der die Großmutter von Anowis dir die 12 Noten vorsingt, woraufhin auch Salia mit Zelda auftritt und es mit der Seherin in einem Terzett vollständig beendet.

Währenddessen fängt die Kamera die Bilder eines untergangenen Reiches ein. Der ramponierte Freizeitpark, die schwarze Wüste, mit den tödlichen Lichtern der drei Sonnen, vor denen sich die Wildklauen in Acht nehmen müssen, und der sandberührte Wind, der durch dieses karge Land fegt. Zum Abschluss gewährt dir die Szene einen letzten Blick auf die imposante Festung des Feindes. Jetzt hätte ich wirklich Lust diese zu stürmen und es den üblen Individuen heimzuzahlen, die dieses Land und Hyrule zerstörten! Du hast das "Paktlied der schwarzen Wüste" erlernt! Mit diesem Paktlied ist es dir möglich zur "Seherin" und somit in das "Land der drei Sonnen" zurückzukehren.

Jetzt, wo du die dramatische Geschichte kennst und eine neue Begleiterin hast, willst du dich kopfüber ins Abenteuer begeben, was? Das kann ich nur zu gut verstehen. Diese Geschichte hat mich ebenfalls sehr nachdenklich gemacht. Ich kann froh sein, dass der Virus, Ganon, mich nicht übernommen hat. So viel Glück muss man erst einmal haben. Es kann sein, dass immer noch ein paar Roboter in Teslan umherschwirren. Sie sind ebenfalls vom Virus besessen. Ganon kontrolliert sie und zwingt sie dazu die Einwohner von Teslan zur Strecke zu bringen. Du solltest sie besser aufhalten, damit Teslan wieder in Ruhe schlafen kann. Das ist zumindest eine Empfehlung von mir. Ob du das tust liegt ganz allein in deiner Hand. Zur Belohnung lässt jeweils der letzte Boden- oder Flugroboter ein Herzteil für dich fallen. Nicht nur das: du erhältst außerdem weitere Schrottteile für die Rüstung von Raviv. Das lässt du dir nicht zweimal sagen, wie? Du bist zumindest der Meinung, dass die Rüstung dir eine große Hilfe im Kampf gegen unsere Feinde sein wird und willst die restlichen "Roboterschrott-Teile" einsammeln, die dir noch fehlen. Dazu musst du die Roboter aber erst einmal finden. Außerdem brauchst du das Schwert von Link. Ohne Waffe ist unser Held den Gegnern ausgeliefert. Schnell kümmerst du dich um dieses Problem und gelangst in die große Stadt "Terrawat". Die Einwohner freuen sich Zelda und Link zu sehen. Wusstest du, dass die Einwohner immer etwas anderes sagen, wenn du mit einem anderen Charakter unterwegs bist? Raviv trauen sie, größtenteils, nicht und vor Anowis fürchten sie sich meistens. Bei den Goronen ist es eher anders rum. Die Mogma mögen allgemein keine Besucher und den Schlickern ist beinahezu alles egal, solange sie in Ruhe vor sich...hinschlickern können. Die Balleras, aus dem Utop-Wald, heißen wiederum jeden willkommen, abgesehen von denen meiner Art. Hast du gewusst, dass du mit ihnen sogar fangen und verstecken spielen und damit sogar Preise gewinnen kannst, wie z.B. Rubine und Zutaten für Elixiere? Langweilig wird es dir in "Data World" so schnell nicht werden.