

# The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

## Kapitel 77: Die Königsfestung

Gut vorbereitet marschiert die Gruppe zur "Königsfestung", der Sitz des Königs der Unterwelt, was einst das fruchtbare "Teslan" war. Bevor du dich der Festung näherst, erhält Link das "Elixier der Unsterblichkeit, sowie das "Blaue Elixier". Für Raviv hältst du das "Rote Elixier" bereit, genauso wie für Anowis. Zelda hingegen bekommt das "Grüne Elixier". Alles wird dementsprechend verteilt und dann kann es endlich losgehen. Midna wartet bereits auf die Helden. Für diese öffnet sie zugleich den Durchgang in die "Königsfestung". Nur ihre Kraft kann den stabilen Toren des imposanten Gebäudes etwas entgegenbringen. Das schwarz-gelblich schimmernde Portal lässt unsere Helden in den Hort des Bösen transportieren. "Kurgondoru muss sich hier irgendwo befinden. Wenn ihr ihn mit dem "Master-Schwert" besiegt, könnt ihr mit der Macht des "Triforce" dem Wahnsinn von Ganon ein Ende bereiten." Spricht Salia zu ihren Kameraden, die sie all die Zeit lang unterstützt. In der Festung befindet sich allerlei hochmoderne Technik. Diese enthält düstere Eigenschaften, genauso wie es die "Königsfestung" von außen hergibt. Du erkennst keinerlei Verbindung mit der Technik der Mogma. Das Innere der Festung ist mit wenigen, rot flackernden Lichtern und einschüchternden Roboter-Statuen bestückt, die eher aus einer anderen Welt zu kommen scheinen. Überall ragen schwarze, stählerne Spitzen aus den Böden und Wänden. Aus den schwarzen Stasiskammern, die mit einem roten Energiefeld versehen sind und dazu passend in den Hallen des Prunkstücks stehen, treten die düsteren "Königswachen" hervor, deren Statur an die von Zerestro erinnert. Die wohl übelste Gegnersorte, geschaffen aus einem dunklen Endprodukt des Data. Mit ihren schnellen Bewegungen sind sie agile Kämpfer. Ihre Augen schießen roten Laser, der selbst durch deine Verteidigung dringen kann, dafür besitzen sie, immerhin, keine Waffen. Allerdings brauchen diese auch keine, denn ihre scharfen Roboter-Klauen dienen als gute Kampf-Werkzeuge. Sie werden nicht nur von Energie angetrieben, sondern auch von Ganon persönlich, so wie es bei jedem Roboter der Fall ist. Neben den gefährlichen, jedoch eher selten auftretenden "Königswachen", erscheinen gelegentlich auch andere, dir bereits bekannte Roboter. Trotz ihrer erkennbaren Angriffsmechanik, besitzen sie ebenfalls eine deutlich sichtbar veränderte Statur, die in einen schwarzen Farbton übergeht. Ihre Körperteile sind mit Stacheln und grotesken Formen aus dunklem Data-Metall übersät, die dich oftmals an sich windende Tentakeln erinnern. Oh, nein, was hat Kurgondoru bloß kreierte? Und vor allem: wie? Meine ärmsten Verwandten mussten sicherlich schmerzhafteste Prozeduren über sich ergehen lassen....Nicht dass sie jemals etwas fühlen können, doch man sieht ihre deutliche Veränderung an. Ihre Augen leuchten genauso rot, wie die von den Königswachen. Zusätzlich halten die sogenannten "Darkbots" mehr aus. Sie fügen

auch dir mehr Schaden zu, doch dieser hält sich noch in Grenzen. Trotzdem sind sie durch ihre Hartnäckigkeit Gegner, die man nicht auf die leichte Schulter nehmen sollte. Weiterhin existieren in der "Königsfestung" vielerlei Rätsel, die deine ganze Gruppe auf Trab hält. Dieser Dungeon spezialisiert sich jedoch mehr in die Richtung der Raumveränderung. Schalter auf den Böden bringen bestimmte Bereiche der Räume dazu sich zu verändern, wie der Name schon sagt. Da diese verwirrende Aufgabe nur mit mehreren Charakteren zu bewältigen ist, musst du sehen, welcher Schalter für welchen Charakter geeignet ist. Hier musst du die Stärken und Schwächen der einzelnen Charaktere kennen und diese für die Rätsel anwenden. Insofern du dich für einen falschen Charakter entschieden hast, da z.B. ein hoher Ort nicht mit Zelda zu erreichen ist, musst du deinen Charakter mit einem anderen tauschen. Raviv kann keine Wände entlang klettern, Anowis und Link schon. Link kann nicht über Abgründe schweben, wozu Zelda hingegen in der Lage ist. Mit Anlauf schafft sogar Anowis diese Hürde. Nebenbei gilt es geheime Gänge mit Raviv's "Durchblick" zu erkennen, oder die Items von Link klug einzusetzen. Da es sich bei einigen der Räume eher um riesige, leere Hallen handelt, kann diese Herausforderung einige Zeit in Anspruch nehmen. Erst beim Betreten des Schalters wird oftmals sichtbar, welchen Charakter du als nächstes einsetzen könntest. Unter anderem gilt es nebenbei die "Darkbots" zu beseitigen. Mit Zelda kann es etwas schwierig werden, doch aus der Ferne kannst du Link's Items nutzen. Vielleicht fliegen einige der Roboter sogar direkt zu dir, wenn du den Charakter wechselst. Hier noch ein guter Rat: lass dich, in den Hallen, nicht in die Tiefe stürzen! Das würde dich Zeit und Nerven kosten, da du mit deiner Gruppe noch einmal die Schalter betätigen musst. Immerhin sind die Gegner kein Problem mehr, wenn du sie zerstört hast. Manche Hallen drehen sich sogar auf dem Kopf, wenn du einen Schalter mit einem der Abenteurer betrittst. Warum der Held dann nicht in die Tiefe fällt? Die "Königsfestung" ist ein herausfordernder Dungeon, der alle 4 spielbaren Charaktere ins Geschehen einbindet. Das erinnert mich stark an den Mond, der dir nun wie eine Vorbereitungsprüfung vorkommt. Es sieht übrigens nicht so aus, als würde ein Zwischenboss auf dich warten, stattdessen erhältst du nebenbei den Inhalt einer Kiste, die sich an einer Wand, in einem drehbaren Raum befindet. Du erhältst das "Armband der Zauberverstärkung"! Genau das richtige Item für Zelda. Ihre Zauberfähigkeiten verbessern sich, während sie das goldene, verzierte Armband mit einer kompakteren Version des Wappens von Teslan trägt.

Wie das Wappen Teslan's aussieht, fragst du dich? Na, das sind doch die beiden Parse-Köpfe, die seitlich vom Symbol des Triforce wegschauen, was sich in der Mitte des Wappens befindet, und deren angedeuteten Flügel dieses beinahe berühren. Zusammen, mit den unterhalb eingearbeiteten Data-Strang-Verzierungen, sieht das Wappen äußerst mystisch, als auch modern aus. Dieses Wappen findest du vorwiegend in "Teslan", über den Toren der Stadt "Terrawat". Die "Unterwelt" beherbergt dieses auf wenigen Überresten der Ruinen. In "Alt-Teslan" siehst du es links und rechts am Eingang von "Roboland".

Zurück zu Zelda's Zauberkräften. Sie verbessern sich nicht nur, sie verändern sich auch! "Din's Flamme" wird zu "Din's Feuerball" und richtet doppelten Schaden an! "Farore's Rettung" wird durch "Farore's Gewitter" ersetzt, kostet Zelda pro Sekunde Energie, indem sie diesen Zauber wirkt und richtet Flächenschäden an, während sie mehrere Blitze aus ihren Fingerspitzen schießt. Um "Farore's Rettung" wiederzuerlangen muss das Armband abgelegt werden. "Nayru's Umarmung" ändert

sich ebenfalls. Die neue Fähigkeit heißt "Nayru's Rüstung", bei der es Zelda möglich ist selbst unverwundbar zu werden, solange du genügend Energie besitzt. "Nayru's Schild" verändert sich zu "Nayru's Segen", wodurch es Zelda möglich ist Energie wiederherzustellen. Dafür muss sie stehen bleiben und sich konzentrieren. Das eröffnet dir bisher ungeahnte Wege um mit Zelda spielen zu können und kann dir, in vielen Situationen, frische Energie beschern! Aber...warum kommt dieses Item nur so spät? Das ist wirklich schade! Mit dem Armband verwandelt sich Zelda vom Support zu einer richtigen, aggressiven Hexe, ähm, Zauberin. Ihre Zauber nehmen es mit Raviv, Anowis und Link nun locker auf, doch dafür beherrscht sie keine Fähigkeiten mehr, die die ganze Gruppe unterstützen können. Insofern du das Armband aber im Menü wieder ablegst, sind ihre alten Fähigkeiten wieder präsent.