

# The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

## Kapitel 39: Kaalahambra

Mit dem neuen "Enterseil", was du auswählen kannst, wenn du in deinem Inventar über die "Data-Handschuhe" fährst, ist es dir möglich den bösen Data-Bereich zu passieren, indem du einen Punkt an der Decke des Raumes fixierst und dich somit rüberschwingst. Während du das tust, erkennst du das blaue Data-Seil was aus einer deiner Hände schießt. Als Linkshänder fängt Link daher mit seiner linken Hand an, um das Enterseil zu benutzen. Du kannst, während du dich hin und her schwingst, auch andere Punkte fixieren und dich somit von einem Enterpunkt zum anderen schwingen. Hui, das sieht spaßig aus. Darf ich auch mal? Nein? Na gut...Vielleicht ein anderes Mal...Während ich also mühsam versuche meine Roboter-Tränen zu unterdrücken, die sichtlich nicht durch Gefühle entstanden sind, setzt Link seinen gefährlichen Weg durch den Tempel der Magie fort, der mir eigentlich nicht gerade magisch erscheint, sondern viel mehr giftig. Habe ich schon erwähnt, dass du ebenfalls Energie verlierst, wenn du das "Enterseil" einsetzt? All zu lange solltest du das Seil daher nicht einsetzen, da du abstürzen könntest. Und da kommen wir auch schon zu den nächsten Herausforderungen im Tempel. Es gibt so manch lange Korridore, die mit bösem Data gefüllt sind. Das zerrt zwar an deiner Energie, aber unterwegs kannst du immer wieder, in sicheren Bereichen, kurz verschnaufen und ein paar Magieflatterer erledigen, um deine Leiste aufzufüllen. Du könntest die Kämpfe mit den wiederkehrenden Gegnern auch umgehen, wenn du dich ohne Pause weiter von Enterpunkt zu Enterpunkt schwingen würdest, aber das kann dir nur mit dem grünem Elixier möglich sein. Wärest du doch nur zurückgegangen, dann hättest du dir noch ein paar Tränke zusammenbrauen können....Wie, ich bin Schuld? Ist ja auch egal, du und Link, ihr packt das schon.

Unterwegs begegnest du immer wieder mehreren Kobolden, die sich um die neueren Zauber-, sowie den altebekannten Leuchtdekurahas kümmern. Wieso denn das? Sind das etwa ihre Zierpflanzen? So eine möchte ich nicht im Garten stehen haben, die frisst mir nur meinen Besuch auf oder bespuckt diesen mit magischen Geschossen, bis dieser wie teslanischer Käse aussieht. Die sogenannten "Kobold-Gärtner", die böse Data-Wolken in ihrem Umfeld versprühen, setzen leuchtende Samen in den Boden. Sie sind gefährlich und sollten unbedingt aufgehalten werden, meinst du nicht auch? Sonst wimmelt es in deinem Umfeld nur so von Zauber- und Leuchtdekurahas. Und als würde das nicht ausreichen, um Link in die Knie zu zwingen, so verstreuen diese auch noch kleine Varianten der bösen Samen auf den Boden. Was für ein gemeiner Gegner. Dazu ist der Gärtner auch noch überaus robust und hält einigen Schlägen stand, sofern du überhaupt noch deine Waffe ziehen kannst, versteht sich. Dabei

triffst du schon bald auf einen Sockel, worin du das Data-Schwert stecken kannst, um den "Mastercode" zu erhalten, dein Ticket zu der eigentlichen Prüfung im Tempel: den Boss. Aber war denn nicht der "Kobold-König" der Boss des Tempels? Mir kam es so vor, immerhin befinden sich überall Kobolde. Allerdings hat Salia auch recht, denn die Ursache des Zaubewaldes muss sich immer noch im Tempel befinden. Der König der Kobolde kann es also nicht sein. Du willst der Sache auf dem Grund gehen, überwindest das böse Data, was dir in den Weg gelegt wird und öffnest mit dem Data-Schwert die Tür, die mit einem Bestätigungston geöffnet wird.

Der große Raum, in dem du dich begibst, sieht aus wie ein Garten. Die große Tür schließt sich. Vor dir erkennst du eine Ansammlung an Kobolden, die kniend eine Pflanze anbeten. Das ist in der Tat unheimlich, aber irgendwie auch erstaunlich. Haben die Kobolde eine Bindung zu den Pflanzen aufgebaut? Wahrscheinlich schon, doch zählt eher nur die Gattung "Monsterpflanze" dazu, wie auch diese, die sie anbeteten. Der äußere Bereich des Raumes wird plötzlich mit bösen Data gefüllt, die Kobolde drehen sich zu Link um und greifen ihn an. Jetzt ist es an der Zeit zuzuschlagen! Mit Link's Wirbelattacke schlägst du die meisten von ihnen nieder, denn diese "Kobold-Gläubiger" sind leicht zu beseitigen. Kurz darauf erscheint jedoch der eigentlich Boss, ohje. Was zuerst wie eine einzelne, große Blume aussah, offenbarte sich als "Übler Ursprung: Kaalahambra". Ihr Maul befindet sich unter der Blüte, die offensichtlich ihre Haarpracht darstellen soll. An der Decke siehst du mehrere Enterpunkte. Aber noch gibt es keinen Grund das Enterseil zu benutzen. Leider habe ich falsch gedacht, denn in diesem Augenblick atmet das Monster tief ein, woraufhin dieses einen großen Bereich mit dem bösen Data einhüllt. Link hat es allerdings zu spät gemerkt und steht daher direkt in diesem Data und versucht rauszulaufen. Jede Sekunde, die du in diesem Nebel stehst, zieht dir ein viertel Herz ab. Den Rest kennst du ja bereits: keine Waffen und Items! Renn also so schnell wie du kannst da raus! Nachdem Kaalahambra ihren schädlichen Atem ausgehaucht hatte, bleibt der Bereich eine Weile lang bestehen, außerdem vergräbt sie sich wieder in den Boden, sodass du nur noch die Blüte sehen kannst. Am oberen Bereich des Raumes befinden sich kleine Eingänge, in denen immer wieder ein "Kobold-Gärtner" erscheint und seine Dekuranhas in den Boden pflanzt. Hey, das ist doch unfair! Aber als wäre das noch nicht genug, so gräbt sich auch noch ein mit Zähnen besetzter, riesiger Dekuranha-Kopf aus dem Boden, der eindeutig vom Boss stammt. Das wird ja immer besser. Mit deinem Schwert jagst du dem Gärtner hinterher, da er auf Dauer eine große Gefahr darstellen könnte. Währenddessen versucht dich der Dekuranha-Kopf zu beißen. Als du den Gärtner niedergeschlagen hast, verstreut die Blüte des Pflanzenmonsters "Böse Samen" um sich herum. Jetzt heißt es: in Bewegung bleiben. Du versuchst währenddessen den Teil mit dem Dekuranha-Kopf mit dem Data-Bogen zu treffen, den du auf die Item-Leiste legst, da der Data-Bogen ebenfalls in dem Item-Menü ausgewählt werden muss, um die Funktion der Data-Handschuhe aktiv verwenden zu können. Doch die Pflanze sieht, wohin du zielst, wie auch immer sie das schafft. Ah, sie spürt das Data des Data-Bogens, sofern du ihn benutzen möchtest. Das ist allerdings ein Problem. Schnell, Link, lass dir etwas einfallen, bevor du noch gefressen wirst! Nur aus Neugierde benutzt Link schließlich das Enterseil...und es funktioniert. Leider ist der Dekuranha-Kopf der Pflanze stärker und schleudert dich durch den Raum. Was hast du daraus gelernt? Eisenstiefel, genau. Zuerst wiegst du dich in Sicherheit, nachdem du 1 Herz durch das Schleudertrauma und 3/4 durch das schädliche Data an Schaden erleiden musstest. Mit den Stiefeln an deinen Füßen ziehst du den störenden Kopf

heran und schlägst darauf ein. Das sollte ausreichen. Dann zeigt auch sich schon das Maul, samt der empfindlichen Stelle des Bosses. Link stellt fest: die Knolle ist der Schwachpunkt der Pflanze. Mit mehreren Schlägen treibt er die Monsterpflanze wieder in den Boden. Nur kommt ein weiteres Problem auf Link zu: ein weiterer Dekuranha-Kopf. Das macht es schwerer die Zeit zu finden, um sich einen Teil des Körpers von Kaalahambra zu schnappen und diesen zu verletzen. Der Kobold-Gärtner macht diese Angelegenheit ebenfalls nicht einfacher. Das ist schon ein sehr kniffliger Kampf. Du musst Geduld zeigen und das Timing muss sitzen, um Kaalahambra direkt schaden zu können. Zwischendurch wäre ein "Rotes Elixier" die Rettung, denn Link besitzt nur noch wenige Herzen, aber keinen einzigen Heiltrank. Zwar mag in dem Garten Gras wachsen, was Herzen versteckt hält, dafür wächst es jedoch nicht wieder nach. Du kommst bis zu dem Punkt, bei dem an dem Körper von Kaalahambra ganze 3 Dekuranhaköpfe wachsen. Da gibt es nur wenig Zeit um zu handeln. Schnell versuchst du den einen Kopf heranzuziehen, nachdem du den Kobold-Gärtner erledigt hast, aber einer der Köpfe beißt zu, wobei du 2 Herzen verlierst, während Kaalahambra die bösen Samen verteilt und einer der Samen in der Nähe von Link zu Boden landet. Ein halbes Herz, ein viertel Herz..., ich gebe es ja nicht gerne zu, aber...du bist gestorben.

Game Over