The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 80: Der dunkle Prinz

Endlich wurde das ewige Böse besiegt, was lange Zeiten in Hyrule verweilte..., bis das Land unterging und Teslan an der Reihe war. Die leuchtenden Fragmente des Triforce schwinden auf den Handrücken ihrer Besitzer. Erschöpft dreht Zelda ihren Kopf in die Richtung von Kurgondoru, während dieser in die Hände klatscht und sich mit einigen Schritten den Helden nähert. "Ich hätte es nicht besser machen können....Es war nie mein Ziel gewesen mit meinem Vater zu herrschen, sondern dass er sein Erbe abtritt. Ihr habt somit...euren Zweck erfüllt." Entsetzt blicken die Helden ihren Widersacher ins Angesicht. "Ich besitze die Macht des Triforce in meinem Blut! Die Weisen sind Geschichte, die Göttinnen können mich nicht überwältigen und selbst Data hat keine Macht über mich!" Mit seiner dunklen Kraft beschwört er das "Master-Schwert" in seine rechte Hand. Auf deinem Bildschirm erscheint der Titel "Dunkler Prinz: Kurgondoru"! Zuerst kämpfst du gegen ihn, wie du es von "Phantom Kurgon" gelernt hast. Doch hast du anscheinend vergessen, dass Nahkampfangriffe tabu sind. Er schmeißt dich sofort um und zieht dir mehrere Herzen ab. Du kannst dich bei Kurgondoru doch nicht einfach so in den Nahkampf stürzen! Du bist wohl lebensmüde? Wenn du verlierst, musst du noch einmal mit Midna reden und Decahedros besiegen. Ich glaube nicht, dass du das willst. Mit den Nahkampfwaffen von Anowis, Raviv und Link schleuderst du die magischen Kugeln auf Kurgondoru zurück, sobald er diese herbeizaubert. Auch Zelda kann seine Zauber zurückwerfen, indem du zum richtigen Zeitpunkt "Nayru's Schild" benutzt. Die große, dunkle Kugel, die Kurgondoru nun in seiner linken Hand formt, möchtest du ebenfalls kontern, doch wusstest du auch im Kampf gegen "Phantom Kurgon" nicht, wie du den Kugelhagel zurückschlagen konntest. Wie soll es dir also gelingen, diesen Angriff zurückzuwerfen? Dann fällt dir ein: bisher hast du einen Angriff noch nicht ausprobiert, um dem entgegen zu wirken. Mit Link lädst du schließlich die "Wirbelattacke" auf. So schmeißt Kurgondoru die große, magische Kugel in die Luft, die sich daraufhin in mehrere, kleinere Geschosse aufteilt und direkt auf Link zufliegen. Als du die Wirbelattacke ausführst, kann unser Held die Kugeln zu Kurgondoru zurückschleudern, die seine Rüstung, beim Einschlag, daraufhin beschädigen. "Wie ist das möglich? Ihr besitzt immer noch genügend Kraft euch mir entgegen zu stellen? Wenn das so ist, dann zeigt mir euren Eifer!" Nach deinem ersten Versuch seine Rüstung zu beschädigen, sperrt er die Helden in goldene Barrieren ein. Das kam nicht im Kampf gegen das Phantom vor. Daraufhin wählt sich Kurgondoru einen deiner Charaktere aus, um diesen zum Duell zu zwingen. Midna bleibt, während der Auseinandersetzung, dauerhaft gefangen. Das Land von Teslan ist derweil weitestgehend beschädigt. Data-Partikel steigen im Hintergrund des Schlachtfeldes

empor, während das Land in Finsternis getaucht ist und das Licht, der Sterne am Himmel, verblasst. Verzweifelt versuchst du Kurgondoru's Schwachstelle während des Kampfes zu finden. Es ist ein Kampf mit jedem deiner Charaktere gegen ihn. Nur wenn ein bestimmter Charakter mit dem dir wichtigen Elixier spielbar ist, kannst du dieses auch zu dir nehmen. Auf deine Herzen musst du hier besonders acht geben. Er pariert deine Angriffe, wenn du nicht aufpasst, und fügt dir den Schaden zu, den du ihm zufügen würdest, egal welcher Angriff von dir ausgeht. Das kannst du daran erkennen, wenn Kurgondoru eine Abwehrhaltung einnimmt. Zuvor, in seiner ersten Phase, konnte er jeden deiner Nahkampfangriffe parieren, doch jetzt nicht mehr. Nachdem du Kurgondoru genug Schaden zugefügt hast, lösen sich die Barrieren auf. Midna setzt daraufhin ihre dunkle Magie ein, um Kurgondoru das "Master-Schwert" aus der Hand zu reißen. Angeschlagen verwandelt sich Kurgondoru in eine große, dämonische Fledermaus und erhebt sich in den Nachthimmel, wobei er Midna mit seinem Körper wegstößt. Durch den Überraschungsangriff schmeißt es Midna zu Boden, die auf diesem herumrollt, bis sie kurz davor ist in die Tiefe zu stürzen, doch Link rettet sie gerade noch rechtzeitig und zieht sie hoch, in Sicherheit. Erleichtert lächelt sie ihn an. Währenddessen hebt Raviv das "Master-Schwert" auf. "Ich weiß nicht zu was er sich verwandelt hat, aber es bedeutet nichts Gutes. Er versucht seine Kräfte zu sammeln, wir müssen ihn verfolgen!" Fordert Salia ihre Verbündeten auf. Die Parsen stehen den Helden bereit. Aus der Entfernung sehen sie die ganze Zeit zu, um im richtigen Moment einschreiten zu können. Raviv tritt Link noch einmal kurz gegenüber und übergibt ihm zögernd das "Master-Schwert". "Ich sage es zwar nicht gern, aber: ich habe mich in dir getäuscht. Trotzdem bin ich ebenfalls ein Auserwählter. Denk ja nicht, dass unsere Rivalität zuende ist. Ich verabscheue dich immer noch, Grünschnabel!" Lächelnd nickt ihm Link zu. "Link, überreiche mir das "Data-Schwert", damit ich auf es aufpassen kann." Erwähnt Midna, woraufhin Link ihr sein Data-Schwert überlässt und das Master-Schwert von Raviv entgegennimmt.

Du hast einen Checkpoint erreicht! Dadurch kannst du, falls du stirbst, die ersten beiden, finalen Bosse überspringen und zum dritten Boss zurückkehren, den dieses Monster darstellt. Brauchbare Flascheninhalte, die du vor deinem Ableben im Bosskampf benutzt hast, werden zurückgesetzt, damit sie dir erneut eine Hilfe sein können. Noch kennst du den Namen der braunroten Riesenfledermaus nicht, doch du weißt, dass es sich dabei um Kurgondoru handelt, der sich von den Auserwählten der Göttinnen zurückzieht. "Ich weiß: ihr seid durch dieses Ereignis geschwächt, aber wir dürfen ihn nicht entkommen lassen, sonst wird er noch ganz Teslan unterwerfen! Es wäre nur eine Frage der Zeit." Spricht Salia ihren Kameraden zu, während jeder Einzelne von ihnen sich auf einem Parses befindet, bis auf Midna, die auf der Ebene Teslan's zurückbleibt. Mit den Parsen weichst du den neu erschaffenen, geladenen Wolken der Fledermaus aus, die sie während ihres Fluges bildet. Wow, noch ein Kampf am Sternenhimmel. Das ist wirklich toll und spannend zugleich. Doch Kurgondoru's Fledermausform ist kein leichter Gegner, denn er ist schnell, als auch skrupellos. Tückisch fliegt die Fledermaus vertikal nach unten oder oben, um ihre Verfolger abzuhängen, um sie dann zu rammen. Sie könnte es schaffen die Helden von ihren Parsen zu stoßen. Mit dem wiederholten Drücken eines Knopfes kannst du deinen Charakter noch auf sein Parses retten. Ein Stoß der Fledermaus zieht dir immerhin nur 2 Herzen ab, doch sie macht es öfters als du ahnst und auch die Wolken sind, wie bei "Decahedros" eine problematische Angelegenheit, die deiner Aufmerksamkeit erfordert. Ich glaube, dass ich dich bisher noch nie so schwitzen gesehen habe. Aber

glaube mir: es kommt noch dicker. Die Fledermaus feuert einen alles zerstörenden Schall ab, der dein Parses selbst zur Seite schleudert, sofern dieser auch nur an dir vorbeizieht, da dieser Schall, bei direktem Kontakt, deinen Charakter sofort in die Tiefe stürzen lässt. Und wenn das passiert...ist der Kampf auch schon vorbei. Ganz schön hinterhältig. Also: wenn die Fledermaus dich austrickst und dann einen Superschall abfeuert, so war es das. Dennoch musst du an die Fledermaus herankommen. Das ist ein überaus langwieriger Kampf, vielleicht sogar der längste Bosskampf im Spiel. Aber: wer weiß? Vielleicht geht es ja noch schlimmer....Ich hoffe nicht.