

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 74: Prüfung der Weisheit

Jetzt hast du noch die Möglichkeit Anowis die gefüllten Flaschen zu übergeben, was du auch tust. 2 rote Elixiere und 1 blaues Elixier, für den Notfall. Daraufhin betritt sie den Tempel der Prüfung. Ach, hast du gewusst, dass die Fähigkeit von Zelda, "Farore's Rettung", dazu genutzt werden kann um deine Kameraden in ihre Nähe zu transportieren? Das funktioniert nur, wenn Zelda außerhalb eines Dungeons steht und ein anderer Charakter sich in einem befindet. So kannst du den Weg zu "Gaium's Labor" abkürzen, indem du Link und Zelda dahin schickst, während Raviv oder Anowis die Herausforderung versuchen zu meistern. Sollten dir währenddessen die Tränke ausgehen, kannst du den Charakter zu Zelda transportieren lassen, woraufhin du mit Link die Tränke herstellen kannst. Ziemlich praktisch, oder? In manchen Situationen kann es nicht schaden das Labor aufzusuchen und dich auf das Kommende vorzubereiten. Das Zusammenspiel der Gruppe wird dir, durch diese Gelegenheit des Rückzugs, besser entgegengebracht. Natürlich sehen meine perfekten Sehfunktionen bisher, dass du von "Farore's Rettung" keinen Gebrauch gemacht hast und es auch nicht vor hast. Es ist jedoch nicht verkehrt diese weitere Funktion, dieser besonderen Zelda-Fähigkeit, wenigstens einmal zu erwähnen. Allerdings gibt es auch zwei Nachteile zu beachten, zumal es Zelda Energie kostet, jemanden aus dem Dungeon zu holen, und da du leider zum Tempel erneut hinreisen musst. Mit Anowis hast du zumindest nicht vor sofort die Prüfung zu verlassen, denn diese hat gerade erst angefangen.

Der Tempel bestand zwar außerhalb aus Fels und Geröll, doch innerhalb bemerkst du, dass dieser aus jeder Menge Kristallen besteht. Selbst der Boden spiegelt Anowis' Gestalt wider. Der Ort, an dem die Prüfung ausgetragen wird, sieht im Inneren aus wie ein orientalischer Palast aus Kristall, dessen Türen golden leuchten. Die "Prüfung der Weisheit" ist etwas ganz Besonderes, denn in dieser wirst du viel mit Licht und Reflexion zu tun haben. Von einer bestimmten Lichtquelle aus musst du den Lichtstrahl durch die Kristalle weiterleiten und diesen in mehrere Strahlen brechen, um die verschiedenen Türen der Prüfung zu öffnen, während sich andere wiederum schließen. Und das ist noch nicht alles, denn die Gegner der Prüfung sind "Kristallwächter". Sie sind schier unzerstörbar und folgen der Wildklaue auf Schritt und Tritt! Du musst dich vor ihnen verstecken, sie austricksen, sowie deine akrobatischen Fähigkeiten mit Anowis an den Tag legen, um zu entkommen oder dich vor ihnen zu verbergen. Wenn sie dich sehen und Anowis erreichen, stirbst du. Auch wenn sie langsam sind: es werden Momente kommen, an denen dein Herz vor Aufregung rasen wird, da du hoffst nicht von einem einzigen Wächter entdeckt oder,

vor allem, erwischt zu werden. Heftig, oder? Das ist keine Prüfung für schwache Nerven! Die dir bekannten "Kristallspinnen" kommen ebenfalls in der Prüfung vor, insbesondere in eher ungünstigen Augenblicken, um dich daran zu behindern schnell fliehen oder dich verstecken zu können. Oftmals musst du auf die Patrouillen der "Kristallwächter" abwarten und sie passieren lassen, bevor du die beweglichen Kristallsäulen versetzen und somit das Licht umleiten oder brechen kannst. In dieser Prüfung gibt es bisher also keine Gegner, die du mit Anowis vernichten kannst. Du bist ganz allein auf ihre Fähigkeiten und ihre Schnelligkeit angewiesen, sowie auf deine eigene Aufmerksamkeit. Da du mit Anowis keine Energieanzeige besitzt, musst du bei ihr immerhin nur auf ihre Lebensanzeige achten. Schon bald betrittst du einen länglichen Raum, der dir noch nicht viel aussagt, bis du die Mitte erreichst. Die Türen schließen sich. Es ist eine Falle! Ein "Kristallritter" erscheint vor deiner sensiblen Nase, dessen Aussehen sich von den Wächtern unterscheidet. Derweil bewegen sich auch die Wände auf Anowis zu. Das sieht ungemütlich aus. Mit dem protzigen Körper und einem großen Streitkolben als Waffe, läuft der "Kristallritter" nur sehr langsam auf dich zu. Sein Hieb könnte für dich garantiert der letzte sein. Auch die Wände, die versuchen Anowis zu zerquetschen, geben ihr kaum Freiheit. Schier verängstigt willst du am Ritter vorbeirennen, der seine Waffe schwingt, während die Wand, an der du vorbeigelaufen bist, versucht nun diesen zu zerdrücken. Wenn diese dich zerdrückt, stirbst du übrigen ebenfalls. Was ist das nur für eine verrückte Prüfung? Waren die Erbauer des Tempels wahnsinnig? Bäm, dieser Miniboss wurde durch diese Falle beschädigt! Anowis muss also nur schnell genug sein, damit sie den Ritter in diese Wandfallen locken kann. Da du durch deine Panik dahintergekommen bist, ist der Rest ein Spaziergang. Allerdings kann es passieren, dass der Ritter die Wandfalle beschädigt und diese daraufhin zurückgesetzt wird, anstatt ihn zu schaden. Das könnte den Kampf in die Länge ziehen. Könnte, denn dieser Miniboss wird schneller, je länger die Zeit vergeht ihn zu bekämpfen. Das Timing muss in diesem Sinne perfekt sein, damit er von den Fallen zermalmt wird. Nach dreimaligem "Fange spielen" ist es dennoch geschafft. Die Wandfallen kehren zurück und machen dir den Weg frei, samt der goldenen Türen, die durch ihre Helligkeiten den langen Raum intensiv beleuchten. Der gesamte Tempel der Prüfung, ist eine Augenweide. In der Kiste, die daraufhin aus dem Boden ragt, befindet sich ein nützlicher Gegenstand für Anowis. Sie besitzt jetzt das "Detonations-Chakram"! Mit dieser Waffe kannst du entfernt stehende Gegner kontrollierbare Schäden zufügen. Drücke dazu einen bestimmten Knopf, um die Waffe detonieren zu lassen, damit du ebenfalls stärkere Einheiten unschädlich machen kannst. Das wird dich allerdings 1 von 10 "Haltbarkeit" kosten. Spreche mit "Arnold" in der Stadt Terrawat, um die "Haltbarkeit" zurückzusetzen und das Item reparieren zu lassen. Das Chakram kann auch als übliche Wurfwaffe verwendet werden, doch der Schaden ist nur minimal. Nach dem Einsatz kehrt sie wieder zu dir zurück. Das ist bestimmt auch der Grund für das beiliegende Armband in der Truhe. Das "Detonations-Chakram" wurde anscheinend von einer vergangenen Kultur erschaffen, vielleicht sogar in Zusammenarbeit mit den bereits technisch hochbegabten Mogma. Das Item mag sich im normalen Zustand nicht mit Link's "Data-Bogen" oder mit Zelda's "Din's Flamme" messen können, doch die Explosion lässt alles verzeihen, da diese auch starke Gegner verletzen oder gar vernichten kann, wie auch die "Kristallwächter". Endlich! Sie sind keine Gefahr mehr für dich, genauso wenig wie die "Kristallspinnen". Warum ist dieses Item nicht schon früher erschienen? Doch pass lieber auf, nicht dass dir die Detonations-Ladungen ausgehen! Je nach Einsatz sieht das Chakram ramponierter aus. Wenn die Anzeigen der verwendbaren Detonationen

auf 0 steht, schaut die Waffe nicht gerade mehr stabil aus. Die Reperatur des Items kostet dich übrigens was. Pro Ladung sind es 10 Rubine, für die du aufkommen musst. Das will Arnold so, Preis ist nicht verhandelbar! Überlege dir also gut, wann du das Chakram explodieren lässt.