

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 75: Das letzte Fragment

Nach nur wenigen Räumen entdeckst du eine kleine Station, in der du das "Detonations-Chakram" hineinlegen kannst. Tust du das, so repariert die Station einmalig das Chakram für dich. Toll! Von ihnen gibt es nur 2 in der "Prüfung der Weisheit". Sie ersparen dir den Weg zu Arnold, dem Schmied. Wenn du einen Raum betrittst, die "Kristallwächter" in diesem vernichtest und diesen wieder verlässt, so erscheinen neue von ihnen. Schade, da haben wir uns wohl zu früh gefreut. Trotzdem ist das Item eine Erleichterung, die vieles einfacher gestaltet. Nun existiert auch eine Passage im Tempel, in der du rüberspringen musst. Doch wie kommst du nur dahin? Die Distanz ist ziemlich groß. Im Normalfall wäre diese nicht zu bewältigen, doch beinahe hätte ich die "Mobilität" vergessen. Anowis braucht ein wenig Anlauf, um auf ihren 4 Pfoten zu rennen. Das erweitert auch deinen Sprung, während du rennst. Somit schaffst du diese Hürde. Nur noch ein großes Licht-Rätsel, mit mehreren Kristallen, versperrt dir den Weg zu einer imposanten, goldenen Pforte, in der garantiert der Boss der Prüfung auf dich warten wird. Dieses Mal patrouillieren jedoch keine gewöhnlichen Kristallwächter in diesem Raum, sondern die "Kristall-Elite"! Diese gibt es nur hier, in diesem Raum zu bestaunen! Sie können von keiner Waffe, als auch von keinem Item zerstört werden und sie sind erst verschwunden, wenn du das Rätsel gelöst hast. Von der Größe des Raumes her könnte das seine Zeit in Anspruch nehmen. Zuerst solltest du jedoch herausfinden, wo es Versteck- und Fluchtmöglichkeiten gibt, da diese sehr wichtig sind, um nicht die Räume des Tempels, sowie das ganze Rätsel noch einmal durchlaufen zu müssen. Die Pforte kann nach der Absolvierung der Herausforderung geöffnet werden. Du siehst, wie die "Kristall-Elite" zu Kristallstaub zusammenbricht, was dann zu Data wird. Danach erscheint die 2. Reparatur-Station aus dem Kristallboden, in der du das "Detonations-Chakram" hineinlegen kannst. Auch Krüge befinden sich vor der Pforte, die Herzen und eine Fee für dich freigeben, wenn du sie zerstörst. Hättest du doch nur noch eine weitere Flasche mitgenommen, so hättest du die Fee fangen können. Aber: was solls. Du kommst bestimmt auch ohne aus. Bisher gab es ja nur Gegner in der Prüfung, die dich mit einem Schlag vernichten wollen. Hoffen wir mal, dass es beim Boss nicht genauso ist.

Du betrittst den großen Raum im Inneren des Kristall-Palastes. An jeder Ecke warten Schätze auf dich. Ganze Vermögen, die angelegt wurden, darunter auch Rubine. Es sieht so aus, als wären diese Wertsachen der Grund dafür gewesen, warum die Räuber aus dem "Pass der Habgier" dort ihr Lager aufgeschlagen und "Ranelle" vertrieben haben. Obwohl der Raum mit nichts weiterem als Schätzen gefüllt ist, vergeht der

Traum von Reichtum. An der Decke hängt eine große Kristallspinne, die sich auf Anowis herabstürzt. So taff wie sie ist, weicht sie jedoch aus. Die dir vorgestellte "Riesige Kristallspinne: Videra" besitzt ein sichtbares Maul und mehrere, eiskalt wirkende Spinnenaugen. Ihr Körper ist am Rücken mit einer Kristallschicht bedeckt, wie es auch bei den kleinen "Kristallspinnen" der Fall ist. Über Anowis erstreckt sich ein Netz aus Kristallfäden, die sie, vermutlich, erklimmen kann. Als erstes erlimmt sie jedoch die Wände und gibt mehrere, kleine Kristallspinnen von der Decke frei, die zu Anowis hinabkrabbeln. Irgendwie lässt das mein System erschauern. Mit Anowis erklimmst du ebenfalls die Decke, doch diese kleinen Biester wollen dich davon abhalten. Der Schaden, den sie verursachen, ist immerhin sehr gering. Anscheinend ist es auch nicht die richtige Taktik, doch wozu hast du auch das Chakram erhalten? Zuerst weichst du den kleinen Kristallspinnen aus, daraufhin wirfst du das Chakram zu der Spinnendame und bringst es zum detonieren. Hilflös stürzt sie zu Boden, wobei ihre kleinen Kinder zu ihr zurück unter den Kristallpanzer krabbeln, doch auf einmal fängt sie an sich wie der "Kreisel" durch den Raum zu drehen! Die Schätze stehen ihr dabei nicht im Weg, denn diese werden durch den Boss umhergeschleudert, woraufhin das ganze Gold, sowie die Rubine, sich in Data auflösen. Nein, der schöne Palast-Schatz! Da gibt es leider kaum noch etwas zu holen. Objekte, die zu stark beschädigt sind, lösen sich ebenfalls in Data auf, wie du bereits weißt. Bei den Wertsachen ist es nicht anders. Videra stößt derweil ständig gegen die Wand, während du versuchen solltest dich nicht von ihr treffen zu lassen. Dank den Fäden, über deinem Kopf, ist es dir möglich deinen Charakter in Sicherheit zu bringen, bis die Spinne aufgehört hat sich durch den Raum zu drehen. Falls du dich doch von ihr treffen lassen solltest, so verlierst du 1 1/2 Herzen. Dieser Boss gehört, vom Schaden her, zur angenehmeren Sorte. Falls die Spinne durch die Explosion fällt, würde ich dir raten übrigens ebenfalls aufzupassen, da der Sturz auf Anowis dir 2 Herzen abziehen kann. Sonst gibt es nichts weiter zu beachten. Sie mag zwar schnell sein, wenn sie sich dreht, und die kleinen Spinnen können, in größeren Gruppen, eine ernsthafte Gefahr für Anowis darstellen, da diese immer mehr werden, je mehr Videra verletzt wurde, doch letztendlich ist sie ein leichter Boss. Nachdem du sie dazu gebracht hast viermal runterzufallen, wird die Riesenspinne allerdings etwas wütend. Ihre Hülle, aus Kristall, fällt von ihrem Rücken ab und sie greift Anowis nun direkt an, samt ihren Kindern, die sie freilässt. Dieser Spinnenauflauf könnte Anowis in die Enge treiben und sie hinrichten, da Anowis, durch die vielen, kleinen Angriffe, nicht mehr rauskommt. Was für eine gemeine Falle! Diese große Spinnenanzahl kann dich also überrennen, oha. Da Videra's Rücken nun frei ist, traust du es dir zu hoch zu springen, um die Fäden zu erreichen, und lässt dich auf ihren Rücken hinabfallen, um ihr, mit deiner Waffe, zuzusetzen. Dieser eine Versuch beendet das Leben der Riesenspinne. Somit erhältst du einen weiteren Herzcontainer, womit du mit 15 Herzen gesegnet bist. Daraufhin öffnet sich dir ein geheimer Pfad, der unter den Palast führt. Dort existiert ein felsiger Raum, der mit weiteren Kristallen bestückt ist. Im Mittelpunkt der Kammer, steht die Statue von "Nayru". Die Kristalle leuchten auf, das Fragment, was die Statue in ihren Händen hält, ebenso. Eine Aura aus gleisendem Licht umfasst Anowis, die ihren rechten Handrücken anschaut, auf dem nun das "Fragment der Weisheit" abgebildet ist.