The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 50: Tempel der Gezeiten

Die Fähigkeit "Farore's Rettung" verblasst in diesem Tempel. Dieser ist nun ein Zauber, den Zelda nicht mehr anwenden kann. "Sie verlassen sich auf mich." Spricht Zelda aus, wenn du versuchst Farore's Kraft zu nutzen. "Ich kann nicht fliehen." Oder: "Es gibt kein Zurück mehr." Sind zwei weitere Sätze, die du lesen musst, wenn du es nicht sein lassen kannst. Genau wie bei Raviv, kann dieses eine Mal auch Zelda nicht aus diesem Tempel herauskommen. Das hast du den Z.0's zu verdanken, die währenddessen mit Link und Raviv beschäftigt sind. Ganondorf scheint viel Einfluss in den Reihen der Monster dieser Welt zu besitzen. Doch anstatt sich weiter darum Gedanken zu machen, solltest du Zelda dabei helfen den Tempel zu durchqueren. In diesem befinden sich nur wenige Gegner, aber dafür einige Rätsel, die gelöst werden müssen. Ihr Datacode erlaubt es ihr für eine kurze Zeit lang über den Abgrund zu schweben und das wird auch oft gebraucht. Du hast schon von außen gesehen, dass der "Tempel der Gezeiten" ziemlich groß ist. Das Wasser befindet sich immer noch in diesem. Hat etwa der Tempel die Wassermenge gespeichert? Hört sich eher unwahrscheinlich an. So viel Volumen kann dieser doch gar nicht fassen. Ist ja auch egal. Noch plätschert Zelda im seichten Wasser von Raum zu Raum. In der Mitte des Tempels erstreckt sich eine stillstehende Säule, die rotiert, wenn der Wasserstand steigt oder sinkt. Zelda muss jedenfalls auf weitere Unterwelt-Zoras und Z.0's achten. Zwischen den Rätseln, die existieren um den Wasserstand zu heben oder zu senken, gibt es auch mehrere Teslan-Spulen, die im Tempel verteilt sind und deaktiviert werden müssen, damit Zelda durch das Wasser schwimmen oder laufen kann. Schalter befinden sich an den merkwürdigsten Orten. Manchmal muss unsere Heldin auf eine bestimmte Plattform warten und daraufhin von dieser zu einer anderen schweben. Manchmal befinden sich mysteriöse Kristalle an der Decke eines Raumes, die durch Zelda's Magie erreicht werden müssen. Diese wiederum können verschiedene Zeiteffekte auslösen, die den Raum betreffen, wie das hervorheben bestimmter Plattformen, die nur dann, in diesem Augenblick, betreten werden können. Oder es wird ein Stromfluss unterbrochen, der Zelda schaden könnte. Na, kommt dir das nicht etwas bekannt vor? Er gleicht wirklich stark dem Wassertempel aus einer anderen Zelda-Saga, doch ich denke dass es hier nicht vonnöten sein dürfte zu tauchen, da Zelda es nicht kann. Dafür müssen jedoch Höhen und Tiefen überwunden werden, ob mit oder ohne hohem Wasserstand. Im "Tempel der Gezeiten" befinden sich nur wenige Krüge, die oftmals eher grüne Flaschen freigeben, anstatt Herzen. Da es kaum Herzen in diesem Tempel gibt, musst du aufpassen nicht an dem Schaden zu sterben, den dir der harte Aufschlag, auf dem Boden, oder ein elektrischer Schlag einer Spule, verpasst. Mehrere Fehler, sowie Unvorsichtigkeiten, können in diesem Tempel, mit

Sicherheit, tödlich sein. Doch bevor du weitermachst, nimmst du zur Sicherheit ein "Rotes Elixier" ein. Erst dann möchtest du den nächsten Raum betreten. Und wie du es schon geahnt hast, so findest du einen Zwischenboss hinter dieser technisch verriegelten Tür, die sich dir ohne weiteres öffnet.

In diesem Raum findest du 5 Teslan-Spulen. In der Mitte steht starr ein Ritter, in hochmodifizierter Rüstung, die mit ihm verschmlozen zu sein scheint. Ein Roboter? Nein, dieser Ritter scheint ein älteres Modell zu sein. Du würdest dich schon gerne diesem nähern, aber du traust dich nicht, stimmt's? Zur Sicherheit lässt du eine Flamme auf diesen zufliegen, doch nichts passiert. Langsam nähert sich Zelda der merkwürdigen Gestalt, bis die Teslan-Spulen aufleuchten und sich diese auf den Ritter entladen. Mit einem leuchtenden, gelben Auge, was durch die Hälfte seines kaputten Helmes zu sehen ist, starrt dieser Zelda an. Wah, bloß keine Panik jetzt! In seiner rechten Hand führt er ein altes Schwert mit sich, was er auf dem Boden nahezu schleifen lässt. Seine Funktionen sehen etwas instabil aus, sein rostiger, alter Körper schlägt Funken, während sich dieser zu Zelda bewegt, wie ein Sack teslanischer Kartoffeln. "Das ist ein uralter "Kriegsgolem". Ich dachte sie wären schon vor Jahhunderten zerstört wurden, als Data die Unterwelt verließ." Schon hast du etwas über die Geschichte von "Data World" dazugelernt. Der Kriegsgolem sollte gar nicht erst an die Oberfläche treten. Wahrscheinlich genausowenig wie dieser Tempel? Darüber kann man sich ja später Gedanken machen. Der Golem ist nicht leicht aufzuhalten. Er mag zwar langsam sein, aber wenn dieser ausholt und zuschlägt..., jedenfalls sollte man es vermeiden. Er zieht dir, mit einem Schlag, 5 ganze Herzen ab. Den Rest holen sich die Spulen, wenn sich diese auf Zelda entladen, die dir jeweils ein halbes Herz nehmen können. Noch lässt du dich nicht von dem Kriegsgolem oder den Spulen treffen, die abwechselnd ihre Entladungen durch den ganzen Raum schießen. Ohje, tu doch was! Ja, deine Zauber wirken bei diesem Gegner nicht. Denk nach! Es muss irgendetwas mit den Spulen auf sich haben. Schließlich trifft dich doch mal eine Entladung. Du wirkst nicht mehr so ganz konzentriert. Für einen kurzen Moment ist Zelda wie gelähmt. Der Kriegsgolem kann ungehindert zu dir trampeln. Er holt nur langsam aus, somit kannst du dich noch vor seinem harten Angriff retten. Die Spulen wechseln sich mit den elektrischen Entladungen auf Zelda ab. Aus Reflex hälst du "Nayru's Schild" vor dir, in der Hoffnung keinen Schaden zu erleiden. Anstatt jedoch den Stromschlag einzustecken, reflektierst du diesen durch die Hilfe des Schildes. Ist es das, was du solange gesucht hast? Ja, du wartest auf die nächste Entladung und lenkst diese auf dem Kriegsgolem um. Endlich hast du es herausgefunden, doch die Spulen entladen nun schneller. Außerdem versuchen dich diese auszutricksen! Schnell blinkt eine Spule auf, während sich eine andere entlädt. Was für ein mieser Trick. Der Golem erscheint zusätzlich schneller zu sein. Es ist wichtig großen Abstand zwischen dir und dem Kriegsgolem zu halten. Mit dieser Strategie kann dir auch nicht mehr viel passieren. Du bist vorsichtig und entfernst dich stets vom Kriegsgolem, bis dieser von den Spulen zerstört wird. Mit einer kleinen Explosion liegt der Golem auf dem Boden. Die Explosion hat den Golem in einige Teile gesprengt. Unbegeistert hebt Zelda ein kleines Stück des Golems auf. "Das wird schon reichen." Du hast ein "Altes Stück Metall" erhalten! Wunderbar..., da wird sich der Pilger sicherlich...freuen. Ich hoffe dass es ihm als Beweis, für deinen Aufenthalt im Tempel, ausreichen wird.