

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 73: Pass der Habgier

Du erhältst nun, nach dem Sieg gegen den "Cyberskorpion", 1 "Herzteil". Somit besitzt du 4 Stück, die dann einen neuen "Herzcontainer" bilden. Das ist dein 14. Herz, was du garantiert gut gebrauchen kannst. Noch nie haben Bosse Herzteile, anstatt Hercontainer gegeben, doch Ganon's zerstörte, hochtechnische Körper geben sie dir. Kurz, nachdem du den Boss besiegt und dich an dem Rand der Schlucht zubewegst, erscheint Salia vor den Helden. "Hier geht es nicht mehr weiter. Ihr müsst einen anderen Weg einschlagen. Seht, aus dem Boden ragt ein alter Schrein! Wir haben Glück, dass ihn die Umgebung nicht vollständig verwittern ließ." Erfreut über diese Nachricht, legst du die "Zeitkugel" in den Sockel und gelangst so zum "Pass der Habgier". Du fragst dich jetzt: "Hätte ich mich nicht zuvor schon dahin begeben können?" Die Antwort ist: nein. Die Kristalle versperren dir nämlich dem Weg zum Pass. Es war unabdingbar, dass du von der Unterwelt aus zur "Kristallschlucht" gelangen musst. Ziemlich gemein, oder? Diese ist der einzige Weg dahin und auch der Sockel ist der einzige weit und breit. Im "Pass der Habgier" warten Räuber auf dich, um die Gruppe von den Kristallen fern zu halten. "Der Glanz der Kristalle hat den "Durchgedrehten Räuber" verzaubert! Er greift alles an, was sich seinem Schatz nähert. Lass dich von seinem mageren Äußeren nicht täuschen!" Diese sind wirklich mager. Sie erinnern dich garantiert eher an die Zombies an einem der früheren Zelda-Teile. Salia hat bei der Gegner-Information nicht übertrieben. Sie greifen schnell an. Oft tragen sie Messer bei sich, aber auch kleine Armbrüste. Mit deinen Block-Fähigkeiten solltest du diesen aggressiven Feinde vorerst vorsichtig begegnen. Ansonsten kannst du sie auch aus der Entfernung töten, wie es auch bei den Goblins der Fall ist. 2 Schuss löst diese Feinde direkt in Data auf. Sie tauchen ebenfalls in Gruppen auf. Manche von ihnen werden dich aber auch aus sicherer Entfernung ausschalten wollen. Diese Gegner greifen schnell und skrupellos an. Dass die Kristalle so einen Effekt auf die verummten, Oberkörper freien Teslaner besitzen, hätte ich nicht erwartet. Beim Pass erstrecken sich außerdem magnetische Felder, die du einst auf der "Bergspitze" gesehen hast. Jetzt kommen die "Eisenstiefel" wieder zum Einsatz. Mit ihnen überwindest du Schluchten und schlägst auf die großen Kristalle mit dem "Zerstrümmere" ein, damit du deinen Kameraden eine Brücke errichten kannst. Manchmal ist auch der "Kreisel" ein wichtiges Utensil, um weiter zu kommen. Im "Pass der Habgier" kannst du viele Orte mit dem Kreisel befahren und Rubine absahnen, sowie schwer zu erreichende, schießende Gegner bekämpfen, die sich hinter den Kristallen oder Geröll verstecken. Da heißt es nur noch: Auge um Auge!

Noch wenige Schritte....Da, da ist es! Der Tempel der Prüfung...wird dir durch ein

Räuberlager versperrt? Nicht nur das: der große, sowie einst in der Unterwelt glänzende Kristall leuchtet nicht. Was passiert hier? Es scheinen die Räuber zu sein, die irgendetwas damit zu tun haben. "Diese Teslaner entweihen den Ort der Prüfung! Sie haben wahrscheinlich den Lichtgeist durch ihre Anwesenheit vertrieben. Wir sollten einen Weg finden in die Zukunft zu gelangen, um mit dem Lichtgeist Kontakt aufzunehmen." Spricht Salia der Gruppe zu. Die Helden teilen sich auf, nachdem du Link ein rotes und Zelda ein blaues Elixier gegeben hast, nur zur Sicherheit. Doch dein Hauptcharakter, in diesen Schlachten, ist eindeutig Raviv, da er mit seinen Klingen viel Schaden in kurzer Zeit anrichten kann. Doch insofern Fernkämpfer erscheinen, wechselst du zu Zelda oder Link. Auf der anderen Seite eines Abgrunds, warten Schützen auf dich. Auch Zelda kommt zum Einsatz, um diese fiesen Feinde zu Fall zu bringen, da sie sich vor Link's Bogen verstecken. Mit Anowis kletterst du den Tempel hoch. Die abstehenden Steine ermöglichen es dir. Zwar kann Link das auch tun, aber Anowis ist eindeutig wendiger und schneller als Link. Außerdem kannst du mit Anowis runterspringen, ohne großen Fallschaden zu riskieren. Jeder deiner Charakter kommt früher oder später zum Einsatz. Und wenn du Schwierigkeiten hast, so wechselst du zu Zelda und schützt die Gruppe mit "Nayru's Umarmung". Was für ein Gespann. Jetzt, wo du die verrückten Räuber bezwungen hast, steht dir nichts mehr im Wege, bis auf ein kleines Rätsel, wo du einen Schalter für den Mechanismus suchen musst. Der Zeitschrein wurde nämlich von den Räufern versteckt. Diesen kannst du nur mit Link erreichen, der sich auf der Spitze des Tempels befindet. Der "Kreisel" wird dich dahinbringen. Geschafft und jetzt: rein mit der "Zeitkugel"! Du kehrst zurück in die eigentliche Gegenwart. Der Kristall, der sich vor dir befindet, leuchtet hell. Mit dem Kreisel bewegst du dich wieder nach unten und kletterst den Rest allmählich hinab, da der Tempel sehr hoch ist. Du kannst natürlich auch runterspringen, auf Kosten deiner Herzen. Doch von der Spitze aus runter zu springen solltest du lieber vermeiden. Nun, wo du mit Link zu deiner Gruppe zurückgefunden hast, erscheint vor dieser ein weiterer Lichtgeist. Ihr Schlangenkörper zielt ein Krokodilskopf, in der sich eine Kugel aus strahlendem Licht befindet. "Ihr seid eingetroffen. Ich wusste, dass ihr es bis hierher schaffen würdet. Ich bin "Ranelle", einer der Lichtgeister. Früher waren wir 4 für das Gleichgewicht in Hyrule zuständig. Die Göttinnen waren es, die uns mit dieser Aufgabe vertraut machten. Schließlich wurden wir getrennt und "Phirone" wurde vom "Dunklen Ritter" vernichtet, der mit "Ganondorf" und seinem Sohn das Land "Hyrule" zerstörte. Dann erschien "Data". Sie rettete die Verbliebenen und überreichte uns die Verantwortung für eine neue Aufgabe. Ich, Ranelle, scheiterte, als mich die Teslaner vertrieben. Wir haben Data versprochen, unsere Kräfte nicht gegen die Teslaner oder andere Völker zu erheben. So blieb mir nur noch die Flucht. Anstatt zu verharren, konnte ich es nicht mit ansehen, wie sie den Ruheort des Fragments schändeten. Als der letzte Räuber verstarb und der "Pass der Habgier" nur noch einer verstaubten Ruine glich, kehrte ich zurück. Mir war bewusst: ohne meine Existenz würde die Unterwelt in kompletter Finsternis versinken und "Alt-Teslan" wäre auf ewig vergessen." Was für eine Geschichte. Also das hat es mit den Lichtgeistern auf sich? "Tritt nun vor, Auserwählter Nayru's, der den "Segen der Weisheit" erhalten soll!" Wiederholt setzt Zelda einen Schritt nach vorne. Stolz erhebt sie ihre Brust. "Dann: lasst uns mal anfangen!" Ranelle starrt sie eine Weile sprachlos an. "Was? Stimmt etwas nicht?" "Es ist mir unangenehm das zuzugeben, aber Ihr seid es nicht, sondern die Wildklaue hinter Euch." Verwundert zeigt Anowis ihren Finger auf sich selbst, während die Kinnlade von Zelda immer tiefer sinkt. "Moment, jetzt reicht es mir aber! Ich bin mutiger als Link! Ich besiege Raviv mit Leichtigkeit..." "Hey!" "...und ich war

allen eine große Hilfe, denn ich habe die Gruppe mit meiner unübertroffenen Führungsqualität geleitet! Dabei besitze ich weder das Fragment des Mutes, der Kraft, noch darf ich mir das der Weisheit unterjubeln?!? Ich dachte...ich wäre etwas Besonderes." "Besonders aufbrausend vielleicht." Entgegnete Raviv ihr. "Pass auf, du...!" "Es ist entschieden! Trete ein, Auserwählte von Nayru! Die "Prüfung der Weisheit" ist dein Schicksal." Teilt der Lichtgeist Anowis mit, indem er Zelda unterbricht, die enttäuscht das sich öffnende Tor aus Kristall betrachtet. Besorgt legt Raviv seine Hand auf ihre Schulter. "Es ist besser so..., gerade weil du etwas Besonderes bist, wäre es nicht gut, wenn du dich in Gefahr begeben würdest." Überrascht sieht Zelda Raviv an. Ihr überkommt eine leichte Röte auf ihren Wangen, woraufhin Zelda auf seine Hand starrt. "...Wie lange willst du mich noch anfassen, du Rüpel?!? Pfoten weg!"