

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 62: Prüfung des Mutes

"Du musst in der "Prüfung des Mutes" deine Fähigkeiten als Auserwählter unter Beweis stellen. Schreite voran, stelle dich der Gefahr und erlange Farore's Segen!" Sprach die Stimme von Latoan unserem Held in Grün zu. Vor dir erstreckt sich ein langer Korridor aus hellem Gestein und Wildwuchs. Die Umgebung gleicht eher dem Inneren einer Ruine. Dekuraha's, Spinnen und die Wildklauen der Vergangenheit wollen dir den Weg zum Ziel erschweren. Obwohl sie dir außerhalb des Tempels freundlich gesinnt sind, erheben sie im Tempel ihre Waffen gegen dich. Anstatt sie jedoch direkt im Kampf zu töten, schlägst du die Wildklauen in die Flucht. Die Waffen der Wildklauen gleichen nicht der Waffen, die sie in der Zukunft verwenden. Vieles was sie besitzen besteht aus Holz. Vorwiegend sind es Speere, darum stellen sich dir ausschließlich die "Wilden Speerträger" in den Weg. Im steinernem Tempel gilt es nicht nur an Wänden entlang zu klettern, Link mit dem Enterseil fortzubewegen und Gegner zu besiegen, nein, es gibt noch ein besonderes Element, was diese Prüfung ausmacht. Der Altar ist ebenfalls in diesem Tempel eingebaut. Aber warum? Neugierig blickt Link diesen an und setzt die "Zeitkugel" in den Sockel. Das Umfeld verändert sich plötzlich! Der Tempel wird von dem zerstörerischem Licht heimgesucht, AHH! Hinter Link verwandelt sich alles zu Asche! Du musst um dein Leben rennen und dabei Hindernisse überwinden, damit du nicht auch noch gegrillt wirst! Deine Beweglichkeit und dein Enterseil sind in diesem Sinne gefragte Mittel. Säulen, Wände und enge Pässe müssen überwunden werden. Manchmal kommst du erst nach so einem Kurzzeit-Event in den nächsten Raum, wobei du schleunigst wiederholt die Zeitkugel in den Sockel legen musst, um zu einem anderen Zeitpunkt zurückzugelangen. Da, hinter dir befindet sich plötzlich eine Wand! Ohne die Kugel würdest du den Tempel nicht durchqueren können. Nicht einmal der "Zertrümmerer" könnte die stabilen Wände des Tempels beschädigen. Du setzt deinen Weg erschrocken weiter fort. Wow, kommt sowas öfters? Ja, scheint so.

Nach nur wenig Zeit erblickst du eine Wildklaue, die sich außerhalb des Tempels befindet. Sieht so aus, als hätte dieser eine Art Innenhof. Um diese Gestalt herum befinden sich zahlreiche Speerträger, die sichtlich ihre Stellung halten. "Wir haben dich erwartet, Jüngling. Mal sehen, ob noch etwas mehr in dir steckt, als das, was du uns bis jetzt zeigen konntest." Die Wildklaue macht sich dir gegenüber kampfbereit. Sieht so aus, als wäre das ein Duell..., doch leider etwas gefehlt. Die Speerträger greifen ebenfalls mit an. "Dieser "Wilde Schamane" setzt seine Klauen gegen dich ein! Du musst dich schützen und diesen Gegner angreifen, wenn sich die Gelegenheit ergibt." Meint Salia zu Link, sobald du den "Wilden Schamanen" anvisierst und ihre

Hilfe benötigst. Sieht wie ein gewöhnlicher Kampf aus, doch die Speerträger allein gehen dir schon eindeutig auf die Nerven. Mit Schwert und Schild stürmst du in den Kampf. Mit deinen Hieben vertreibst du zuerst die Speerträger. Erst dann willst du den Schamanen verwunden, der sich daraufhin in Sicherheit wiegen will. Arh, er springt davon! Lass ihn nicht entkommen! Um dich herum befinden sich 4 Säulen, auf der sich die Wildklaue begibt und sich anfängt zu heilen. WAS?!? Das heißt: du benötigst mehr Schläge, um diesen Zwischenboss zum Fall zu bringen? Du musst ihn irgendwie aufhalten! Aber...die Speerträger ermöglichen es dir kaum. Zuerst versuchst du dich mit dem "Data-Bogen", aber dieser Schamane scheint beim Anblick des Bogens diesem auszuweichen. Die Speerträger erleichtern dir übrigens nicht einmal das Zielen. Daraufhin sucht er sich eine neue Säule, auf die er draufspringen kann. Mit dem "Zertrümmerer" sollte es besser gehen. Aber: weit gefehlt. Du benötigst zu viel Zeit, um mit dem Item zuzuschlagen. Die Säule wird dabei übrigens nicht beschädigt. Vielleicht hilft ja das Enterseil? Nun, da der "Data-Bogen" nichts gebracht hat, wird das "Enterseil" dir auch nicht viel nützen. Da bleibt wohl nicht mehr viel übrig. Die "Deku-Nüsse" bewirken nichts. Der Schamane ist von dir zu weit entfernt, und der "Impulsgenerator" ist dir zu riskant, der, wie schon erwähnt, einen ähnlichen Effekt besitzt wie die Deku-Nuss. Das gleiche Prinzip auch mit den "Feuersteinen". Stürmisch rennst du ohne Item auf die Steinsäule zu, auf dem sich der Schamane befindet, rollst dich ab und triffst mit dem Kopf das Gestein. Autsch, das sah schmerzhaft aus. Und das Ergebnis? Der Schamane springt davon und Link ist betäubt, bis ein Speer ihn erwischt und ihn dabei ein halbes Herz abzieht. Doch noch haben wir ein Item, was wir noch nicht benutzt haben: den "Kreisel"! Mit Boost rammst du die Säule und der Schamane fällt. Endlich! Moment..., das hatten wir doch schon mal gehabt! Egal: jetzt ist der Schamane geliefert. Dieses Spiel wiederholt sich nur wenige Male, doch die Speerträger werden immer mehr, je schwerer der Schamane verletzt ist. "Das reicht, ich gebe auf! Brüder: legt eure Waffen nieder! Er muss es sein: der auserwählte Held Farore's! Lange haben wir auf diesen Augenblick gewartet. Schreite voran und bestehe nun auch die letzte Hürde dieser Prüfung. Doch bevor du gehst, haben wir ein Geschenk für dich." Der Schamane konzentriert sich. Ein grüner Schleier aus Data umgibt unseren Helden, der sich nun stärker fühlt. Deine "Energieleiste" hat sich erweitert!