

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 44: Tempel der Stille

Mit Ach und Krach rennst und springst du, mit Raviv, durch die Donnerblumen-Felder. Eine wahrhaft nervenzerreißende Aufgabe, die dir jedoch Spaß zu machen scheint. Man erlebt nicht ständig die Gefahr in einem Bombenfeld unterzugehen..., was jedoch nicht der Grund sein sollte darüber erfreut zu sein. Schließlich erreichst du durch eine mit Felsen verschlossene Höhle, die du dank der Hilfe der Donnerblumen freisprenge kannst. In Stein wurde der Grundriss eines Tempels gemeißelt. Wahrscheinlich ist es genau der Ort, den du gesucht hast. Der "Tempel der Stille" offenbart sich vor Raviv. In ihm ist es sehr dunkel, was wohl bedeuten soll, dass du dich mit der Hilfe von Raviv's "Durchblick"-Fähigkeit fortbewegen sollst. Allerdings Schritt für Schritt. Es existiert nicht viel fester Boden in diesem Tempel. Tiefe Abgründe lauern überall. Fledermäuse und auch die wilden Rauschuppen, die Bomben auf den ehemaligen, jungen Wächter des Utop-Waldes werfen, sind genauso dort anzutreffen, wie die Dunkelheit an sich. Da du mit Raviv kein Inventar besitzt, bis auf die Flaschen, die du nun mit dir führen kannst, bist du auf seine Fähigkeiten und deine eigene Aufmerksamkeit angewiesen. Nicht jede Prüfung kann mit zahlreichen Items bestanden werden. Das ist eine weitere Lektion, die du in "Data World" lernen solltest. Man sollte sich mit dem durchschlagen, was man hat. Raviv hat jedoch, trotz seines fehlenden Inventars, eine ganze Menge. Er ist ein besserer Kämpfer als Link und kann im Dunkeln sehen. Nicht nur das, er ist auch fähig durch Wände zu schauen, was ebenfalls in diesem Tempel zu gute kommt. Helle Räume, falls es diese gibt, sind oftmals nur Schein. In diesen befinden sich versteckte Mechanismen oder Schlüssel, die es wieder zu finden gilt. Manchmal ist es sogar nötig einem bestimmten Lichtkegel zu folgen, der dir den Weg über den Abgrund ebnet, der sich, durch den Lichtkegel und das sich bildende Data über diesen, plötzlich schließt. Was für ein merkwürdiger Tempel, aber zugleich auch erfrischend anders. Wenn da nur nicht die Dunkelheit wäre, die sich offensichtlich zu erkennen gibt, samt der unheimlichen Musik und den zahlreichen Gegnern, die nicht nur aus Fledermäusen und Rauschuppen bestehen. Hier gibt es auch Untote anzutreffen. Darunter die sagenumwobenen "Stalfos", deren knöchiges Ableben nur mit den Donnerblumen beizulegen ist, und die angsteinflößenden, Mumien ähnlichen "Gibdo", die Raviv versuchen mit ihrem Schrei zu lähmen. Sofern sie sich Raviv daraufhin nähern, setzen sie ihre mumifizierten Hände an seinem Kopf und schreien laut auf. Ein Bild des Grauens. Mit dieser, sichtbar, gruseligen Aktion entziehen sie ihm sein Leben. Dass du dich von diesen Gestalten nicht erwischen lassen willst ist keine Frage mehr, sondern eine Feststellung. Ich würde ebenso schnell wie der Blitz wegrennen, oder zumindest aus dem Sichtfeld. Ein Gibdo ist immerhin überaus langsam..., was ihn umso

unheimlicher macht. Natürlich kannst du die Gibdo auch mit den Schockklingen bearbeiten, aber diese Gegner sind sehr hartnäckig, mindestens genauso wie die Stalfos. Diese Gegner sind übrigens immun gegen den Schock-Effekt von Raviv's Waffen, sie können also nicht gelähmt werden. Außerdem schrecken diese Gegner nicht zurück, wenn du sie angreiffst und verwundest, es ist also stets ein guter Rat einen großen Bogen um diese Gegner zu machen, wenn du nicht als Speise auf dem Silbertablett enden möchtest.

Nach all dieser Belehrung, über den Tempel der Stille, sollte der Respekt, den du dem Tempel gegenüberbringst, sicher gestellt sein. Vorerst dachte ich noch, dass der "Tempel der Magie" gruselig wäre, doch ich habe mich eindeutig geirrt. Doch meine Leistung erhöht und mein Speicher füllt sich durch die Erfahrungen, die wir durch dieses gemeinsame Abenteuer ansammeln. Zwischendurch entdeckst du einen düsteren Raum, in dessen Mitte ein schwarzes, bodenloses Loch zu sein scheint. Bitte nicht noch etwas erschreckendes, mein Motor hört schon gar nicht mehr auf sich zu überarbeiten. Du wirst zuerst angegriffen. Irgendetwas schlägt Raviv! Schnell, schalte den "Durchblick" ein! Und da siehst du es: körperlose Hände. Gehören diese jemanden? Du findest es schnell heraus, als du versuchst den Händen nachzujagen. Der gräuliche, schemenhafte Körper offenbart sich vor Raviv. Seine erschreckende Fratze, mit den gelben Augen, starrt den mutigen Krieger gierig an. Die Gestalt des Monsters erinnert an einen gehäuteten Stier. "Es ist "Baphomat", der Dämon aus der Tiefe! Wenn du seine Hände verwundest, gibt er sich zu erkennen. Nähere dich ihm nur mit Vorsicht!" Ach, wirklich, Salia?!? Darauf wäre der Spieler auch von selbst gekommen. Dieses Wesen scheint allerdings nur ein Zwischenboss zu sein, aber es ist einer von der "Coolen Sorte". Das ist der, der versucht dich in den Abgrund zu ziehen. Wenn dich seine Hände erwischen, musst du dich so schnell bewegen, wie es nur geht, um dich von seinem Griff zu lösen. Da der Raum einer großen Grube ähnelt und an der Wand entlang sich Donnerblumen befinden, ist es Zeit für eine Runde Bowling. Der Körper von Baphomat erscheint. Das ist die Gelegenheit sich eine Bombe zu schnappen und diese in Richtung mitte zu werfen. Sobald das geschafft und die Bombe beim Gegner explodiert ist, verschwindet der Dämon wieder. Das muss Raviv einige Male wiederholen. Vorwiegend muss er jedoch auf die armlosen Hände aufpassen, sofern der Körper des Dämons verschwindet. Die Art, wie der Dämon versucht Raviv zu erledigen, erinnert mich stark an einen Ameisenlöwe. Solange jedoch der Körper verborgen bleibt, versucht Baphomat Raviv nicht in die Mitte des Raumes zu ziehen, was ihm, beim Fall in die Finsternis, drei Herzen kosten wird. Ein kleiner Trost während des Kampfes. Sobald du in das dunkle Loch gezogen wirst, erhältst du die Chance Baphomat persönlich zu verwunden. Das bedarf mehrerer Hiebe mit Raviv's Schwertern. Sofern du das getan hast, wirst du freigelassen. Wenn nicht, so versucht Baphomat dich mit seinen scharfen Zähnen zu beißen. Sein Blick kann dich, während des Duells, lähmen. Die Chance, dass du von Baphomat in den Abgrund gezogen wirst, ist nicht gerade gering. Jeder sollte die Chance bekommen wenigstens einmal gegen Baphomat in der Dunkelheit zu kämpfen. Nach 4 Treffern, mit den Bomben der Donnerblume, und mehreren Treffern mit deinen Schwertern, ist es dir geglückt den Gegner zu besiegen. Üblicher Weise wäre nach 5 Detonationen der Kampf gegen Baphomat zu Ende, aber es ist nicht gerade einfach sich seinem Griff zu entziehen, sofern sein Körper erscheint. Im Großen und Ganzen fühlte sich der Kampf so an, als wärst du gerade dem wahren Boss des Tempels begegnet. Als er besiegt wurde, verschwand auch das schwarze Loch in der Mitte des Raumes. Moment mal: da

liegt ein Item auf dem Boden! "Baphomat's Horn" befindet sich nun in deinem Inventar. Was bedeutet das? Baphomat ist nicht der Grund, warum die Rauschuppen den Magnetberg besteigen wollen. Dann muss es also weitergehen..., noch tiefer in den Tempel hinein.