

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 61: Tief im Dschungel

Nicht weit von der Hütte der Seherin entfernt, befindet sich ein Weg, der dich direkt in ein unbekanntes Wüstengebiet führt. Der sandige Wind ist dort besonders stark. Der Weg hört mitten im Nichts auf, doch weiter vor deiner Gruppe stecken wenige Stein-Pfeiler im Sand, die dich sicherlich führen werden..., das denke ich zumindest. Kein Gegner weit und breit, nur dein Team, Sand, Wind und die Stein-Pfeiler, an denen du dich mit dem "Enterseil" heranziehen und diese sogar umschubsen kannst, wenn die Situation es erfordert. "Warum" fragst du? Da dich auch diesmal Hindernisse erwarten werden. Du musst somit den Pfeiler als sicheren Übergang benutzen, um mit den Helden voranschreiten zu können. Neben diesen, eher weniger schwerwiegenden, Störfaktoren, erhellt nur wenig Licht dein Umfeld. Dieses besteht aus merkwürdigen, sich bewegenden Funken, die Lebewesen zu sein scheinen. Doch diese zeigen sich nur, wenn der starke Wüstenwind nachlässt. Er kommt und geht wie er will. Felsen können dir Deckung vor den späteren, spontan auftretenden Stürmen gewähren, die es echt in sich haben und dir sogar Schaden verursachen. Je mehr du dich dem Ziel näherst, desto stärker bläst der Wüstenwind. Was für eine nervige Angelegenheit. Geduld und Timing sind hierbei deine besten Verbündeten. Oh: und das Enterseil, mit dem du Link an die ungewöhnlichsten Orte bringen musst, um deiner Gruppe helfen zu können. Da du nun an einem steinernem Altar angekommen bist, stellt sich jetzt die Frage: Was nun?

Zelda untersucht den Altar, auf dessen Beschaffenheit das Zeichen des Triforce abgebildet ist, und entdeckt einen Sockel inmitten des Zeichens. Entschlossen nimmt sie Link den Stein weg, den er in seiner Hand bereit hält. Er passt genau in das Loch des Sockels hinein. Die Seherin weiß sehr viel und das machte Zelda schon beinahe skeptisch dieser, sowie Anowis, gegenüber. Mit scharfem Blick starrt sie Anowis an, die sich über ihren Ausdruck wundert. "Was ist denn mit ihr los?" Flüsterte sie Raviv zu. "Sie verhält sich immer so...eigenartig." Um die Gruppe herum beginnt sich das Land zu verformen. Überall wächst lebendes Grün. So sehen sie direkt vor ihren Augen, wie sich das "Land der drei Sonnen" in einen herrlichen Dschungel verwandelt. Die Sonnen dieses Landes sind nicht so aggressiv wie die im Wüstenland, ganz im Gegenteil. Sie befinden sich hoch über dem Dschungel und erhellen das gesamte Gebiet. Link nimmt die Zeitkugel von dem Sockel des Altars wieder in die Hand. Während er das tut, betrachtet er die Zeitkugel und bemerkt, dass sie bläulich aufleuchtet. "Wenn du wieder in die Gegenwart zurückreisen möchtest, so musst du die "Zeitkugel" in den Sockel des Altars legen." Spricht Salia zu dir. Du bemerkst nun, dass um dich herum ein neues Gebiet existiert, was entdeckt werden will. Das Erste,

was du erspähest, sind die freundlich gesinnten Wildklauen, deren Felle heller sind als die der Wildklauen aus der Zukunft. Sie mögen sich zwar über die Fremden wundern, aber sie greifen die Gruppe nicht an. Außer den Wildklauen, existieren gefährliche Dekuranha in dem Gebiet, die sich von ihren Artgenossen unterscheiden. Hm, ich würde sagen, dass es ihre Wildheit ist. Sie bewegen sich mehr, sind aggressiver und leben selbst dann weiter, wenn du ihre Stiele beschädigst. Außerdem halten sie mehr aus als ihre Artgenossen. Mit einem "Dschungel-Dekuranha" ist nicht zu spaßen. In größeren Gruppen können sie dich auf Trab halten und sich sogar an deinem Körper festbeißen, insofern sie dir zu nahe kommen. Hier, im Dschungel, gibt es ebenfalls einen Weg, den du bestreiten musst. Die Hindernisse sind allerdings nicht nur die Dekuranha's und gefährliche "Raubkatzen", sondern auch aufgestellte Fallen der Wildklauen, die für die Raubkatzen ausgelegt sind. Einige von den Raubkatzen werden auch von den Wildklauen gezähmt, die diese dann als Reittiere benutzen. In wenigen Abschnitten des Dschungels ist es dir sogar möglich eine Raubkatze zu reiten. Mit Lianen schwingst du dich von einer Seite zur anderen, überwindest Höhen und Tiefen. Wenn jeder deiner Charaktere dazu imstande ist, folgen sie dir automatisch. Da es im Dschungel oft der Fall ist, gibt es keine großartige Pausen einzulegen, in denen du deine Charaktere wechseln musst, da diese keinen Umweg nehmen müssen.

Bald schon siehst du einen großen Tempel aus hellem Gestein vor dir. Dabei ist das Gestein der schwarzen Wüste dunkelgrau. Was ist nur passiert, damit selbst das Gestein sich farblich so sehr von dem aus der Zukunft unterscheidet? Der eher kleine Eingang des Tempels wird von einem steinernem Tor versperrt. Wer möchte vortreten? "Haltet ein, Sterbliche!" Die Abenteurer blicken um sich. Über ihren Köpfen erscheint auf einmal eine leuchtende Gestalt, dessen Körper mich an einem Wolf erinnert, der ein leuchtendes Geweih auf seinem Kopf trägt, in dessen Mitte sich eine strahlende Lichtkugel befindet. "Ich bin "Latoan", der Wächter dieses Tempels. Es kann nur einer diesen Tempel betreten. Die Göttin, "Farore", will es so. Sterbliches Wesen, was den Mut verkörpert: tritt vor und stelle dich deiner Prüfung!" Zelda und Raviv treten beide vor und schauen sich daraufhin gegenseitig an. Latoan schüttelt den Kopf, während sein Maul sich öffnet und es so aussieht, als würde diese Kreatur grinsen. Das Licht, was er daraufhin aussendet, strahlt unseren wackeren Held Link an. Verärgert macht Raviv Platz für Link, der sich langsam dem Tempel nähert. Eine Ecke des dargestellten Triforce, was auf dem Tor abgebildet ist, leuchtet grünlich auf. Der Eingang öffnet sich für Link.