

The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

Kapitel 47: Ein sekundäres Item

"Wir haben alles mitbekommen, was dir dieses Wesen erzählt hat. Durch Salia sind wir miteinander verbunden. Was sie erfährt, erfahren wir auch. Raviv..., es tut mir leid." "Was tut dir leid? Ich weiß nicht, was du meinst." "Du weißt es ganz genau!...Du hast es miterlebt." "...Zerestro wird seine Strafe bekommen. Er wird dafür büßen, was er dem Utop-Wald und Salia damit angetan hat!" Für einen kurzen Moment verstummte Raviv, als er merkte, dass er ihren Namen unabsichtlich aussprach. Zelda lächelte Link und daraufhin den Wächter frech an, der schnell seinen Rücken zu seinen Verbündeten drehte. "Seid ihr jetzt fertig damit?!? Kommt schon! Es liegt immer noch ein Tempel vor uns." In seiner tapferen, sowie strengen Brust, schlägt also immer noch ein Herz. Gut zu wissen. Und ich dachte, dass Raviv zur eiskalten Sorte gehören würde, doch macht er sich immer noch Sorgen um die Königin des Utop-Waldes.

Die roten Elixiere wurden nicht aufgebraucht. 2 befinden sich immer noch in deinem Inventar. Eines davon erhält Link. Du kannst dich sofort zu deinem nächsten Ziel teleportieren, indem Zelda das "Paktlied des Sumpfes" anstimmt. Du kannst aber auch mit den Goronen, sowie dem Ältesten reden, der sich herzlich bei dir bedanken wird. Außerhalb der "Tempels der Stille", wird es dir außerdem möglich sein noch wenige versteckte Wege und Schätze zu entdecken. Die "Piep-Schaufel" findet auch hier wieder etwas. Die Anzahl der Teile erhöht sich. Es fehlen dir nicht mehr viele davon, um den Roboter, Piep, zusammensetzen zu können. Du entscheidest dich mit dem Goronen-Ältesten, sowie auch dem Mogma-Ältesten zu reden, die sich beide in Mogmadan befinden und auf die Abenteurer warten. "Ah, da seid ihr ja. Der Goronen-Älteste hat mir erzählt, dass ihr euch auf dem Weg machen würdet, um uns allen behilflich zu sein. Wie wir gesehen haben, hattet ihr Erfolg." "Die dunkle Präsenz ist, dank euch, verschwunden, genauso wie die Rauschuppen, die durch diese hervorgelockt wurden. Es mögen sich zwar immer noch einige von ihnen auf dem Magnetberg herumtreiben, aber diese sollten keine allzu großen Schwierigkeiten bereiten." "Um euch unseren Dank auszudrücken, würden die Mogma euch gerne dieses Geschenk überreichen, allerdings sind die Produktionskosten, dieses Geräts, in die Höhe gestiegen. Wir können und wollen die Kosten dieser Entwicklung, die euch sicherlich zum Vorteil sein wird, nicht alleine tragen." Oh, was könnte das sein? Zeig es uns, oh großer Mogma-Ältester! Hm..., keine Reaktion. Der Älteste will dir den Gegenstand nicht zeigen, aber er möchte von dir 500 Rubine haben. Was machst du denn jetzt? Hast du überhaupt so viele Rubine? Ich tu mal so, als hättest du diese. Du hast den "Impulsgenerator" erhalten! Mit seiner Hilfe ist es dir möglich deine Energie in starke Impulsentladungen umzuwandeln, die deine Gegner, in deinem Umfeld, für

einen kurzen Zeitraum betäuben. Dieses Gerät kann also die "Deku-Nuss" ersetzen! Allerdings gibt es da zwei Probleme: die Voraussetzung für die Anwendung und die Nebenwirkung. Du musst einen vollen Energiebalken besitzen, um das Item aktivieren zu können. Die Anwendung entzieht dir, im Normalfall, $\frac{1}{3}$ deiner vorhandenen Energie. Aber: "Dieses Gerät ist noch in der Entwicklungsphase. Nebenwirkungen sind nicht ausgeschlossen." Das ist also auch der Grund, warum du dir gut überlegen musst wann du den Impulsgenerator einsetzen willst. Deine Energie sinkt mit einer Chance von 50% um $\frac{1}{3}$, mit 30% um die Hälfte, mit 15% um $\frac{2}{3}$, oder im schlimmsten und seltensten Fällen wird dir mit einer Chance von 5% die gesamte Energie abgezogen. Im Notfall eine Deku-Nuss bei sich zu tragen ist also immer noch von Vorteil. Auf die Technik der Mogma kann man sich nicht komplett verlassen. Trotz dieser vorhanden Energie-Nebeneffekte kann der Impulsgenerator, in manchen Situationen, entscheidend sein.

Nachdem du dich von den Ältesten verabschiedet hast, machst du dich, mit der Hilfe von Zelda, auf dem Weg zum Funkensumpf. Doch als du ankommst erwartet dich eine weitere, böse Überraschung: der Funkensumpf ist ausgetrocknet. Die Schlicker liegen geschwächt, sowie machtlos auf dem trockenem Flussbett und rätseln über dieses Ereignis. Was ist hier nur passiert?