

# The Legend of Zelda: Data World

Von DokugaCoop

## Kapitel 67: Roboland

Kurz, nachdem du den "Cyberfalken" und somit eine neue Form von Ganon, dem fiesen Virus, besiegt hast, ist es dir möglich einen Bereich zu betreten, der dir bisher verwehrt blieb. Neben dem Eingang des Vergnügungsparks entdeckst du einen Sockel, in dem die Zeikugel hinein passt. Das rostige, alte Männchen, vor dem Eingang, erwacht zum Leben, als du mit Link die Zeitkugel kurz in den Sockel legst. "Wi-Wi-Wi-Willkomme-e-e-en in "Roboland"!" Die Umgebung verändert sich zu einem hellen Ort, einem Ort voller Spaß und Freude! Was wäre ich jetzt gerne dabei! "Hereinspaziert, hereinspaziert! Ich bin "Wishes", euer Eintrittsbot. Euch erwartet eine Welt voller Spaß und Abenteuer! Der Eintritt kostet pro Person nur "20 Rubine"!" WAS?!? 20 Rubine PRO Person? Das ist ja unerhört! Ja, tatsächlich ist es so, dass du etwas dafür zahlen musst, um diesen Freizeitpark betreten zu können. Und: das ist kein Witz! Jeder deiner Charaktere muss 20 Rubine bezahlen können, sonst kommst du mit diesem Charakter nicht rein. "Der Eintritt kommt dem Park und dem Erbauer "Gaium" zugute! Er will aus mir noch einen richtigen Roboter mit Beinen machen. Bitte seid gnädig und schenkt mir Beinfreiheit!" "Gaium?" Zelda's Augen weiten sich. Brutal schüttelt sie den am Boden feststehenden Roboter durch. Der arme Kerl. "Du hast meinen Vater erwähnt, ist er noch am Leben?" "Hey, was tun Sie denn da? Dieser Prototyp hier wird Ihnen sicherlich keine Antworten liefern können." Am Eingang kommt ein junger, schlanker Mann mit vollem, schwarzen Haar und wunderschönen Augen der Gruppe entgegen. Sein grünes Hemd und seine offene, braune Latzhose erinnert mich eher an einem Handwerker aus alter Zeit. Dass er damit arbeiten kann? Das kommt vielleicht davon, dass du dich jetzt in der Vergangenheit befindest. Der Himmel ist ebenfalls hell und klar. "Er kann nicht reden, mir fehlen noch...gewisse Mittel, damit er mit den Leuten in seinem Umfeld kommunizieren kann. So ein Roboter baut sich nicht von allein." "V-Vater?!?" "Hä? Vater?" Salia's Stimme flüsterte schließlich Zelda zu. "Er wird dich nicht erkennen, Zelda. In dieser Zeit wurdest du noch nicht einmal geboren. Noch ist er nicht dein Vater. Es wäre sinnlos den Gaium aus der Vergangenheit zu überzeugen." "...Nein, schon gut. Du, ich meine: Ihr habt mich nur an jemanden erinnert." "Hm....Ich möchte Sie jedoch darum bitten, dass Sie mir meine Arbeit nicht zunichte machen. Um den Bewohnern Teslan's das Leben schöner zu gestalten, habe ich mein Leben für ihr Wohlergehen gewidmet. Wenn sie irgendetwas davon zerstören, zerstören Sie auch das Glück aller Bewohner Teslan's!" Wow, so besessen habe ich meinen Erbauer bisher auch noch nicht erlebt. Das scheint wirklich sein Element zu sein. "Aber ihr könnt mir dabei helfen die Zukunft aller zu verbessern, indem ihr mich dabei unterstützt "Roboland" am laufen zu halten und indem ihr mit Rubinen mein Projekt finanziert. Es würde auch etwas für euch dabei

herausspringen."

Wie hättest du es nun gern? Willst du gleich mit all deinen Charakteren eintreten oder soll es doch nur einer sein? Noch weißt du nicht, was dich in "Roboland" erwarten wird. "Bitte die 20 Rubine hier einwerfen....Beitrag wird berechnet....Vielen Dank und viel Spaß in "Roboland"!" Zumindest möchtest du vorerst mit Link eintreten, da er nützliche Items besitzt, die dir vielleicht gewisse Wege öffnen könnten, doch: das wird dir verwehrt. Es ist ein Vergnügungspark. Du darfst keine Items einsetzen....Oh, aber was ist das? Eine Achterbahn! Komm schon, fahr mit ihr! Dort kannst du fliegende Zielscheiben während der Fahrt mit einer Spielzeug-Laserpistole abschießen und einen Preis gewinnen! Doch das Benutzen dieser Achterbahn kostet dich 10 Rubine. In Roboland wird man ausgenommen wie ein kaputter Roboter bei der Wiederverwertung. Auch die anderen Attraktionen kosten dich Rubine. Natürlich: wenn du gut bist und/oder Glück hast, dann kannst du reicher werden. Reicher an Rubinen oder reicher an Items. Es gibt "Herzteile" zu ergattern, oder aber auch eine "Flasche" und gar einen größeren Beutel für deine "Deku-Nüsse". Wusstest du dass es in "Data World" insgesamt 10 Flaschen gibt? Du kannst mit einem Charakter nur jeweils 4 Flaschen tragen. Du besitzt bereits 5 Stück. Da es in "Data World" weniger Items gibt als in den anderen Zelda-Teilen, bist du mehr von deinen Tränken abhängig, die du mit dir führst. Das haben die Entwickler absichtlich so gemacht. In der Erklärung steht, wie du dich sicherlich zurückerinnern kannst: "Wir wollen eine überflüssige Anzahl an Items vermeiden, die schlussendlich sowieso zum Spielende hin nicht mehr benutzt werden. Jedes Item besitzt einen Sinn und eine Daseinsberechtigung, auf die man früher oder später NICHT NUR zurückgreifen MUSS, sondern die man, je nach Belieben, für sich selbst einsetzen kann. Es ist daher in "Data World" nicht so, dass eines dieser Items nur einmal und dann nie wieder genutzt wird, da alle Items für einen reibungslosen, sowie unterhaltsamen Verlauf des Abenteuers ausschlaggebend ist." Die Wichtigkeit der Tränke sollte sich in diesem Fall von selbst erklären. In Roboland gibt es noch mehr zu entdecken, wie das "Geisterhaus", in dem du dich mit deinen Charakteren durchprügeln kannst. Je schneller du bist, desto höher ist dein Preis! Dann gibt es noch ein "Spiegelkabinett", in dem du den richtigen Weg in kurzer Zeit finden musst. Doch die Räume verändern sich ständig. Auf deinem Weg wirst du Rubine und Zutaten für deine Elixiere einsammeln können. Ist die Zeit um, ohne dass du das Ende des Spiegelkabinetts erreicht hast, sind all deine Rubine und die Zutaten, die du bis dahin eingesammelt hast, verloren. Eine gemeine Attraktion. Dann gibt es noch "Hau den Robo!". Ein Minispiel, indem du mit einem Hammer auf die Köpfe von Robotern hauen musst, die aus ihren Löchern emporsteigen. Das finde ich allerdings ziemlich gemein. Zwischendurch erscheinen hartnäckigere Varianten der Robos, die mit mehreren Treffern erst vertrieben werden können. Es gibt in "Roboland" so vieles zu bestaunen. Jede Attraktion hat 3 unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und demnach wird man, bei der erfolgreichen Absolvierung einer Attraktion, großzügig belohnt. Sicherlich könntest du dich Stunden in diesem Vergnügungspark aufhalten. Es gibt u.a. auch Möglichkeiten gegen deine Verbündeten anzutreten, wenn sie den Freizeitpark betreten. Doch das Beste kommt ja noch: Roboland ist der Ort, an dem es möglich ist zu viert zu spielen. Auch wenn es Minispiele sind, aber sie machen sicherlich in einer Gruppe aus 4 Spielern noch mehr Spaß. Eine gute Möglichkeit überflüssige Rubine auszugeben (oder gar die Rubine, die man dort bereits gewonnen hat).

Abgesehen von den Minispiel- und Fahrattraktionen springt dir sicherlich insbesondere eine ganz bestimmte Sache ins Auge: der grinsende Mond, der sich im Zentrum des Parks befindet. Als du dich diesem mit Link und deinen anderen Verbündeten näherst, deren Eintritt nun bezahlt ist, erscheint Gaium hinter dir. "Das ist die Hauptattraktion von "Roboland"! Ein Geschenk von jemanden, der es wohl ziemlich witzig fand dieses Teil in die Mitte meines Parks zu stellen. Keine Ahnung was derjenige damit ausdrücken wollte, aber...dieses Ding ist unheimlich, oder? In seinem Inneren befinden sich Räume, die sich stetig verändern. Ich war zwar ein einziges Mal drin, doch weiß ich nicht, was euch erwarten wird. Manche Personen sind nach ihrem Eintritt in dem "Mond" verschwunden, daher wird diese Attraktion eher vermieden und von außerhalb bestaunt. Ich bin überrascht zu erfahren was passiert, wenn man alle Räume absolviert die der Mond einem kreierte hat."