

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS MINISPIELE

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)

In *A Link Between Worlds* gibt es natürlich wieder eine Reihe verschiedener Minispiele, wo ihre Rubine, Herzteile und auch andere Dinge gewinnen könnt. Wir klären euch darüber auf, wo ihr die Minispiele finden könnt und was ihr tun müsst, um die Preise zu gewinnen.

Hühnerhagel

Im Gelände südlich von Kakariko findet ihr den Hühnerhagel. Hier gilt es in einem umzäunten Gelände für 30 Sekunden den Hühnern auszuweichen, die von allen Seiten auf euch zu geflogen kommen. Hier wird vor allem der präzise Umgang mit dem Schiebepad trainiert.

Die Hühner gibt es dabei in zwei verschiedenen Größen, wo ihr euch vor den riesigen Hühnern in Acht nehmen müsst. Auch gibt es gelbe Hühner, die über das Gelände hinweg fliegen und euch ablenken sollen. Hier hilft es, die 3D-Darstellung aktiviert zu haben.

Insgesamt gibt es vier Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichen Kosten:

- **Ei** (20 Rubine)
- **Küken** (30 Rubine)
- **Glucke** (50 Rubine)
- **Endlos** (10 Rubine)

Bei „Ei“ und „Küken“ gewinnt ihr jeweils das Doppelte vom Einsatz. Für das **Herzteil** müsst ihr die Stufe „Glucke“ überstehen. Außerdem gibt es hier 150 Rubine zu gewinnen. Im Endlos-Modus wird die Belohnung dadurch bestimmt, wie lange ihr durchhaltet:

- 100 Sekunden = 100 Rubine
- 300 Sekunden = 300 Rubine
- 500 Sekunden = 500 Rubine
- 800 Sekunden = 800 Rubine
- 999 Sekunden = 3000 Rubine und ein großes Huhn

Das große Huhn, welches ihr bekommt, solltet ihr tatsächlich die 999,99 Sekunden vom Timer füllen, steht dann neben dem Spielfeld. Ihr könnt mit dem Huhn reden und es heilt euch jeweils um ein Herz.

Um das zu meistern, braucht ihr vor allem jede Menge Übung. Generell sollte man versuchen, möglichst im Zentrum zu bleiben. Wenn ihr zu nah am Zaun seid, ist es sehr schwierig, rechtzeitig zu reagieren, wenn ein Huhn auf euch zufliegt.

Da die gelben Hühner sehr ablenkend sein können, empfiehlt es sich das 3D zu deaktivieren, wenn diese im Spiel sind. Auch solltet ihr den rechten Daumen auf der Start-Taste lassen. In brenzligen Situationen könnt ihr dann das Spiel pausieren und kurz überlegen, wo ihr am Besten hin ausweicht.

Truhenlotterie (Hyrule)

Dieses Minispiel findet ihr in Kakariko, in einem Haus im Osten. Der Einsatz ist 50 Rubine und ihr könnt zwischen zwei Truhen wählen. Eine enthält nur einen Rubin und die anderen 100 Rubine. Das heißt mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% verdoppelt ihr euer Geld. Das läuft am Ende darauf hinaus, dass sich nach vielen Spielen ihr ungefähr soviel gewonnen wie verloren habt und es so ziemlich ausgleichen sollte. Dies ist also kein allzu lohnenswertes Minispiel.

Tempo-Rubinjadg (Hyrule)

Direkt westlich vom Hühnerhagel findet ihr das Gelände für die Tempo-Rubinjadg. Der Eintritt ist 50 Rubine und ihr müsst mindestens 100 Rubine erspielen, um ein **Herzteil** zu bekommen. Auf dem könnt ihr zudem ein **Maimai** finden an der südlichen Wand. Mitspielen lohnt sich also.

In dem Spiel müsst ihr innerhalb von 30 Sekunden so viele Rubine wie nur möglich sammeln. In dem Gelände sind dabei der Tornadostab (für die Bodenplatten) und der Hammer (für den Felsen im Nordwesten) nützlich. Aus dem kleinen Teich in der Mitte kommen auch manchmal rote Rubine, behaltet das also im Auge.

Um die 30 Sekunden abzuschätzen, orientiert euch einfach an der Hintergrundmusik. Diese läuft genau 20 Sekunden und hat nach 10 Sekunden einen Umbruch in der Melodie. Lasst also die Musik einmal durchlaufen und beendet das Spiel dann kurz nach dem zweiten Umbruch.

Beendet ihr das Spiel möglichst knapp, gibt es einen Multiplikator. Mit weniger als 3 Sekunden auf der Uhr, werden eure Rubine verdoppelt, bei unter einer Sekunde sogar verdreifacht. Speziell dieser Multiplikator ermöglicht es euch, hier viele Rubine zu gewinnen.

Pegasus-Rennen

Im Nordosten des Hylia-Sees wartet der Veranstalter des Pegasus-Rennens auf euch. Ihr benötigt für dieses Spiel die Pegasus-Stiefel (es geht aber auch ohne). Ziel des Spiels ist es, innerhalb von 75 Sekunden Rossos Haus zu erreichen. Schafft ihr es dann noch einmal in weniger als 65 Sekunden, dann bekommt ihr ein einmalig **Herzteil** und für jeden weiteren Rekord **300 Rubine**. Die Teilnahmegebühr ist 20 Rubine.

Die ideale Route zu Rossos Haus führt euch um den Hylia-See herum zu den Sümpfen. Hier saust ihr dann einfach die Anhöhe hinauf und an den Statuen vorbei, um zu Links Haus zu gelangen. Vor dem Burggraben zischt ihr einfach nach Westen zur Schmiede und vor der Schmiede geht es weiter nach Norden durch das Wäldchen. Passt hier genau auf, dass ihr nicht aus Versehen die Bäume anrempelt. Hinter dem Wäldchen geht es immer weiter nach Norden, das Ziel wartet links hinter Rossos Haus.

Ihr könnt aber auch betrügen, indem ihr mit Irenes Besen fliegt. Tut ihr das in Hyrule, sehen die Brüder das aber und ihr werdet disqualifiziert. In Lorule schaut dies aber schon anders aus... Nehmt beim Start das Portal links, teleportiert euch schnell zum Skelettwald und lauft zum Hühnerstall im Nordosten. Das Portal hier drin führt in Rossos Haus, wo ihr nur zur Tür raus müsst.

Truhenlotterie (Lorule)

Die Truhenlotterie in Lorule ist etwas spannender als das Gegenstück in Hyrule. Ihr findet das Haus am selben Platz im Dorf der Verbannten, nur habt ihr diesmal einen Einsatz von 200 Rubinen und dürft drei von insgesamt 15 Truhen öffnen. Dabei gibt es auch einmalig ein **Herzteil** zu gewinnen. Versucht es einfach solange, bis ihr Glück habt.

Insgesamt rentiert sich dieses Minispiel aber schon eher als sein Gegenstück aus Kakariko, da es einige silberne und goldene Rubine zu gewinnen gibt.

Oktoberball

Das Oktoberball-Spielfeld findet ihr südlich der Schmiede von Lorule. Ein Spiel kostet 50 Rubinen und ihr müsst mindestens 100 Rubine erspielen, um ein **Herzteil** zu gewinnen.

Bei Oktoberball spielt ihr quasi Baseball, allerdings gilt es mit insgesamt 30 Bällen zielgenau Krüge und Gegner zu treffen, die sich auf insgesamt drei unterschiedlichen Höhen verteilen. Mit dem Schiebepad bestimmt ihr die Höhe, wo der Ball hingeschlagen wird. Der Winkel hängt vom Timing ab, was nur schwer zu beherrschen ist. Alles, was ihr trifft, hat seinen Wert:

- Roter Krug = 1 Rubin
- Goldener Krug = 5 Rubine
- Rabe = 20 Rubine
- Krabbe = Alle Krüge werden wieder aufgestellt

Der Rabe erscheint, wenn ihr drei Krüge in Folge trifft. Trifft ihr aus Versehen den Oktorok-Pitcher, feuert dieser sofort noch einen Ball nach.

Da das Timing nur sehr schwierig zu beherrschen ist, empfehlen wir euch folgende Strategie: Verteilt eure Bälle so gut wie möglich. Einen links, einen mittig, einen rechts, Höhe wechseln... ihr wollt nach Möglichkeit drei Krüge nacheinander treffen, damit die Raben erscheinen. Diese schießt ihr dann ab, indem ihr das Schiebepad neutral lasst und auf die Mitte zielt. Um die 100 Rubine zu knacken, braucht ihr fünf Raben (oder vier Raben und mindestens zwei goldene Krüge).

Versteift euch nicht auf einen speziellen Krug, z.B. ein goldener Krug, der nur schwer zu treffen ist. Mit goldenen Krügen allein kommt ihr nie auf die 100, außer ihr seid so zielgenau, dass ihr nur goldene Krüge trifft. Versucht ansonsten lieber, eure Schüsse gut zu verteilen und die Raben zu erwischen.

Lichtet sich das Feld, wollt ihr irgendwann eine der beiden Sandkrabben abschießen. Das macht sich am leichtesten, wenn ihr die Bälle rollt (Schiebepad nach vorne gedrückt halten).

Tipp: Ihr könnt auch eure Zauberstäbe als Schläger benutzen, indem ihr sie auf X legt. Dies hat zwar keine Vorteile im Spiel, sorgt aber für optische und akustische Abwechslung.

Tempo-Rubinjadg (Lorule)

Auch von der Tempo-Rubinjadg gibt es ein Gegenstück in Lorule, sogar am selben Platz (westlich der Großen Donnerblume). Der Eintritt kostet 100 Rubine, die ihr nur wieder einspielen müsst für ein **Herzeil**. Allerdings müsst ihr weniger als 2 Sekunden auf der Uhr haben, um das Herzteil zu bekommen. An der nördlichen Wand gibt es zudem auch ein **Maimai**.

Das Gelände ist diesmal etwas komplexer und wimmelt nur so von Rubinschleimen, auf die ihr Acht geben wollt. Diese erkennt ihr daran, dass sie einen größeren Schatten haben als normale Rubine. Welche Rubine Rubinschleime sind und nicht, ist zufällig. Da an einigen Stellen aber lila Rubine legen, wollt ihr dies immer nacheinander überprüfen.

Im Gelände sind vor allem der Sandstab und der Enterhaken nützlich, aber auch der Hammer. Wir empfehlen, die ersten beiden auszurüsten und auf den Hammer zu verzichten. Dieser ist nur nützlich für die Treppen im Nordosten, ihr könnt aber einfach die Treppen im Nordwesten nutzen, um die oberen Bereiche zu erklimmen. Im Laufe des Spiels wollt ihr nicht die Items wechseln. Geht ihr ins Menü, verfälscht das den Lauf der Musik, die ihr für das richtige Timing benötigt. Und die Schnellwahl zu benutzen, kostet zuviel Zeit.

Orientiert euch wieder an der Musik, um die Zeit abzuschätzen. Das Lied geht genau 20 Sekunden und in der Mitte erfolgt ein Umbruch in der Melodie. Genau kurz nach dem zweiten Umbruch wollt ihr das Spiel beenden, um unter eine Sekunde zu gelangen.

Lauf:

Es gibt genau drei lila Rubine im Gelände, die wir nacheinander ablaufen wollen. Begeht euch zunächst ins Zentrum, wo der erste lila Rubin vor dem kleinen Teich liegt. Besiegt hier alle Rubinschleime oder sammelt die Rubine ein. Der Teich in der Mitte spuckt auch Rubine aus, darunter auch manchmal welche in Lila. Haltet also das Zentrum immer im Auge. Habt ihr die große Wirbelattacke, nutzt diese, um die Büsche im Norden mit einem Schlag abzugrasen. Hier finden sich meist blaue, aber auch rote Rubine.

Nutz dann die Treppen im Nordwesten und bahnt euch oben angekommen mit dem Sandstab den Weg nach rechts. Ganz oben entdeckt ihr einen weiteren lila Rubin auf der Plattform im Norden. Holt ihn euch mit dem Enterhaken, falls dieser keinen großen Schatten hat. Ansonsten stellt euch auf den rechten Rand der Plattform, auf der ihr seid, und erzeugt eine Sandwand in Richtung Süden, an dem kleinen Teich vorbei. Lauft über diese hinweg und holt euch eventuell die blauen und roten Rubine auf der rechten Seite mit dem Enterhaken. Die Sandwände sollte zu einem dritten lila Rubin führen. Falls dieser ein Rubinschleim ist, besiegt ihn, und holt euch die roten Rubine rechts oben.

Springt dann herab und überprüft nochmal das Zentrum, ob hier nicht noch ein paar rote oder gar lila Rubine vom Teich herum liegen. Die Zeit sollte aber jetzt gleich vorüber sein, also begeht euch nachher schnell zurück zum Eingang.

Macht ihr alles richtig und habt ausreichend Glück mit den lila Rubinen, könnt ihr auf dieser Route bis zu **1000 Rubine** gewinnen! Vielleicht sogar mehr.

Für das Herzteil braucht ihr aber nur 100 Rubine und weniger als 2 Sekunden auf der Uhr. Das ist einfach zu schaffen.

Ausdauerkampf

Dieses Minispiel wartet auf euch dort, wo in Hyrule Heras Turm steht. Um dort hin zu gelangen, müsst ihr in Hyrule zum Wetterhahn „Todesberg“ fliegen und links davon das Portal nehmen. In Lorule müsst ihr nur noch den Gipfel erklimmen, um den Turm zu finden.

In diesem Minispiel müsst ihr euch Raum für Raum durch Gegnerhorden kämpfen. Es gibt dabei drei Schwierigkeitsgrade mit verschiedenen Eintrittspreisen:

- 100 Rubine: 5 Ebenen
- 200 Rubine: 15 Ebenen
- 300 Rubine: 50 Ebenen

Am Ende jedes Kurses werdet ihr vom Publikum mit Rubinen überschüttet. Bei dem 300-Rubine-Kurs sind das sogar mehrere goldene und silberne Rubine für einen riesigen Gewinn. Aber das war es noch nicht an Preisen. Für den 200-Rubine-Kurs bekommt ihr ein **Herzteil**. Bei dem 300-Rubine-Kurs gibt es die **Mega-Lampe** und den **Mega-Kescher** zu gewinnen. Ihr müsst diesen dafür zweimal überstehen.

Der **100-Rubine-Kurs** ist nicht weiter schwierig, am Ende gibt es aber ein Wiedersehen mit Moldorm, dem Boss aus Heras Turm.

Bei dem **200-Rubine-Kurs** empfiehlt es sich, mindestens einen blauen Trank zur Sicherheit mit zu nehmen, da hier ein paar Räume durchaus etwas schwieriger sein können. Hier gibt es keinen Boss am Ende.

Bei dem **300-Rubine-Kurs** ist wirklich Ausdauer gefragt und ihr solltet euch darin vielleicht erst später im Spiel versuchen, wenn ihr möglichst gute Ausrüstung habt. Alle 10 Ebenen warten ein paar Herzen oder eine Fee, mit denen ihr euch heilen könnt. Nehmt aber trotzdem mindestens zwei blaue Tränke mit. Wirklich hilfreich ist hier vor allem die Große Wirbelattacke und der Super-Tornadostab. Beide könnt ihr nutzen, um den Großteil der Räume mit einem Schlag zu säubern. Der Super-Feuerstab ist in der Regel auch sehr nützlich, auf den letzten 10 Ebenen gibt es sogar eine große Eisstatue, die ihr sofort schmelzen wollt, wenn ihr den Raum betretet. Ganz zum Schluss kämpft ihr noch ein weiteres Mal gegen Moldorm, diesmal aber seine stärkere Form.

Nach jedem Raum wird eure Ausdauerleiste automatisch aufgefüllt. Zögert also nicht, all eure Gegenstände zu nutzen.

Falls ihr weitere Informationen zum Ausdauerkampf wollt, schaut in unseren Ausdauerkampf-Guide, wo wir euch im Detail alle Ebenen vorstellen und die besten Strategien verraten!