

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

BESONDERE LEISTUNGEN

Autor: ZeldaEurope.de - TourianTourist

Zelda: Phantom Hourglass verfügt neben einen klassischen Abenteuer-Modus auch einen Duellmodus, wo zwei Spieler gegeneinander antreten können. In diesem lassen sich insgesamt 16 "besondere Leistungen" erzielen. Wenn man vier davon bekommt, erhält man im Hauptspiel einen Brief, dass einem eine Belohnung auf der Kanoneninsel erwartet. Schaut dort in Fuzos Kammer nach, um eine neue Truhe zu entdecken, welche ein goldenes Schiffsteil enthält.

- 04 Besondere Leistungen: Goldener Schlot
- 08 Besondere Leistungen: Goldenes Rad
- 12 Besondere Leistungen: Goldene Kanone
- 16 Besondere Leistungen: Goldener Rumpf

Im Folgenden listen wir alle besonderen Leistungen auf und was man dafür tun muss. Man kann mehrere Leistungen in einer Runde erringen, allerdings stehen manche Leistungen in Konflikt zu einander. Am Einfachsten sind die Leistungen zu erringen, wenn man sich einen zweiten Nintendo DS, sowie eine zweite Kopie des Spiels besorgt und gegen sich selber spielt.

- **Keine Items**

Gewinne, ohne ein hilfreiches Item zu benutzen.

Vermeidet einfach alle Gegenstände in eurer Farbe, passt dabei besonders auf eure Phantome auf, dass diese nicht aus Versehen den Pfad mit einem Gegenstand kreuzen. Diese Leistung beißt sich mit "Nehmen".

- **Kein Dribbeln**

Force-Kristalle nur in der Basis oder Schutzzone ablegen.

"Dribbeln" bedeutet, dass man als Link Force-Kristalle vor sich her wirft, um schneller zu sein. Und um diese Leistung zu erzielen, darf man genau dies nicht tun. Force-Kristalle dürfen nur in einer Basis oder einer Schutzzone abgelegt werden, nicht auf normalen Boden. Sobald ein Kristall den Boden berührt, ist diese Leistung verspielt.

- **Limit**

Nimm Link zweimal in den letzten 20 Sekunden gefangen.

Bei zwei von maximal drei Spielrunden, wo ihr mit Phantomen spielt, dürft ihr Link nur kurz vor Ablauf der Zeit erwischen. Diese Leistung steht im Konflikt mit "Schnell".

- **Solo**

Besiege Link in irgendeinem Zug nur mit einem Phantom.

In einem von maximal drei Spielzügen, wo ihr mit Phantomen spielt, müsst ihr zwei der drei Phantome stehen lassen. Ihr dürft nur ein Phantom laufen lassen und dieses muss Link erwischen.

- **Pause**

Zerbrich 10 oder mehr hilfreiche Items deines Gegners.

Gegnerische Items könnt ihr zerstören, indem ihr einfach versucht, sie aufzusammeln. Diese zerspringen dann. Im Verlauf der drei Spielrunden müsst ihr dies insgesamt 10 mal tun.

- **Nehmen**

Hebe 10 oder mehr hilfreiche Items auf.

Sammelt während eines Spiels insgesamt 10 Items in eurer Farbe auf. Es ist egal, ob ihr das als Link, als Phantom oder mit beiden macht, Hauptsache ihr kommt auf 10 eingesammelte Gegenstände bis ans Ende der drei Runden. Die Leistung "Keine Items" fällt natürlich dann weg.

- **Perfekt. Meister**

Erziele gleichzeitig ein Perfekt und ein Limit.

Für "Limit" dürft ihr den gegnerischen Link zweimal erst in den letzten 20 Sekunden erwischen. "Perfekt" vereint zudem die Kriterien "Alles abgestaubt" und "Wächter". Hierfür müsst ihr am Ende des Spiels alle Force-Kristalle in euren Besitz gebracht haben und euer Gegner darf es während des gesamten Spiels nicht schaffen, auch nur einen Force-Kristall in seine Basis zu bringen.

- **Schnell**

Nimm Link zweimal in den ersten 20 Sekunden gefangen.

In zwei von maximal drei Spielzügen, wo ihr als Phantom spielt, müsst ihr Link gleich zu Beginn - innerhalb der ersten 20 Sekunden - mit einem Phantom erwischen. Die Leistung "Limit" lässt sich dann natürlich nicht mehr erlangen.

- **Wunder**

Gewinne 1:0.

Hierfür dürft ihr am Ende der drei Runden nur einen einzigen kleinen Force-Kristall in eurer Basis haben, welcher als ein Punkt gilt. Euer Gegner darf gar keine Punkte haben, so dass ihr gewinnt. Diese Leistung funktioniert nicht zusammen mit "Alles abgestaubt".

- **Alles abgestaubt**

Gewinne mit allen Force-Kristallen in deiner Farbe.

Ihr müsst alle Force-Kristalle eines Levels am Ende des Spiels in euren Besitz gebracht haben. Es müssen dabei alle Force-Kristalle in eurer Farbe erscheinen, ihr dürft keine übersehen und euer Gegner darf auch keine haben. Wenn man dies macht, kann man "Wunder" nicht mehr erhalten.

- **Wächter**

Gewinne, ohne dass dein Gegner punktet.

Euer Gegner darf im Verlauf des gesamten Spiels keinen einzigen Force-Kristall in seiner Basis abliefern. Dies gilt auch, wenn ihr ihm die Force-Kristalle wieder entwendet. Diese Leistung ist verloren, sobald auch nur ein Force-Kristall in der gegnerischen Farbe zu sehen ist.

- **Perfekt**

Erziele gleichzeitig ein Alles abgestaubt und einen Wächter.

Für "Alles abgestaubt" müssen am Ende des Spiels alle Force-Kristalle in euren Besitz sein. Für "Wächter" darf euer Gegner während des gesamten Spiels keinen einzigen Force-Kristall in seiner Basis abliefern. Beide Leistungen kombiniert ergeben ein "Perfekt".

- **Ohne Fehler**

Gewinne, ohne auch nur einmal als Link erwischt zu werden.

Um diese Leistung zu erringen, dürft ihr als Link kein einziges Mal von den gegnerischen Phantomen erwischt werden. In allen drei Runden muss die Zeit ablaufen, wenn ihr als Link spielt.

- **Abwehrkönig**

Erwische Link drei Mal mit den Phantomen.

Hierfür müsst ihr in jeder Runde den gegnerischen Link mit euren Phantomen erwischen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Solltet ihr in der letzten Runde zuerst als Link spielen und dann nicht mehr Punkte als euer Gegner haben, habt ihr automatisch verloren und könnt euch auch nicht mehr den "Abwehrkönig" verdienen.

- **Meister**

Erziele gleichzeitig ein Ohne Fehler und einen Wächter.

Für "Ohne Fehler" dürft ihr euch als Link nicht von den gegnerischen Phantomen erwischen lassen und für "Wächter" darf euer Gegner an keiner Stelle des Spiels punkten, indem er einen Force-Kristall in seiner Basis ablegt.

- **Duellmeister**

Erziele gleichzeitig ein Limit und einen Meister.

Ihr müsst sowohl "Limit", als auch "Ohne Fehler" und "Wächter" in einem Spiel erzielen. Für "Ohne Fehler" dürft ihr euch als Link nicht von den gegnerischen Phantomen erwischen lassen und für "Wächter" darf euer Gegner an keiner Stelle des Spiels punkten, indem er einen Force-Kristall in seiner Basis ablegt. Die Anforderung "Limit" erschwert dies erheblich, da ihr den gegnerischen Link zweimal jeweils erst in den letzten 20 Sekunden fällen dürft.