

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS MINISPIELE

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

In Phantom Hourglass können im Verlauf des Spiels mehrere Minispiele unterwegs gefunden und gespielt werden. Welche es gibt, was euch an Belohnungen erwarten und wie ihr am Besten vorgeht, soll hier kurz vorgestellt werden:

Das Heldentraining

Steuert das Schiff eines Reisenden in der nordwestlichen See an, auf dem ihr einen Typen findet, der sich selbst für den Helden des Windes, also euch haltet. Er will mit euch trainieren, doch gibt bereits nach dem ersten Treffer auf, woraufhin ihr einen Schatz erhaltet. Verlässt das Schiff und betretet es wieder, um das Training zu wiederholen und wieder einen Schatz zu gewinnen. Irgendwann will er sehen, wie oft ihr ihn treffen könnt, bevor er euch dreimal erwischt hat. Ab hier beginnt das eigentliche Minispiel.

Kosten: keine

Belohnung: Schafft ihr es auf mindestens 100 Treffer, gibt es zur Belohnung einen **Herzcontainer**. Danach könnt ihr Schätze und Schiffsteile gewinnen.

0-99 Treffer: kein Preis

100-199 Treffer: Schatz (falls Herzcontainer bereits erhalten)

ab 200 Treffer: Schiffsteil (falls Herzcontainer bereits erhalten)

Strategie: Schlägt wiederholt und schnell auf ihn ein, um eure Trefferzahl zu erhöhen. Sobald er anfängt, seine Mistgabel zu drehen (achtet auf das Schwunggeräusch), müsst ihr ihn nur seitlich ausweichen. Im Prinzip ist es nicht schwer.

Das Kanonenspiel der Insel Bonun

Sobald ihr die Bomben aus dem Wind-Tempel besitzt, könnt ihr euch auf zur Insel Bonun machen und in der Höhle den Weg frei sprengen. Damit erreicht ihr die andere Seite der Insel, die euch vorher nicht zugänglich war. Dort wartet Salvatore auf euch, der hier das Kanonenspiel betreibt.

Kosten: 20 Rubine pro Spiel

Belohnung: Man darf sich eine von drei Truhen aussuchen. Der Inhalt hängt von der Gesamtpunktzahl ab. Für über 2500 Punkte gibt es einmal eine **größere Bombentasche** zu gewinnen, in dem Falle ist es egal, welche Truhe ihr wählt. Brecht ihr euren Rekord, gibt es nochmal 20 Rubine extra.

0-1480 Punkte: 1 oder 5 Rubine als Gewinn

1500-1980 Punkte: 1, 5 oder 20 Rubine Gewinn oder ein Schatz

2000-2480 Punkte: 20 oder 100 Rubine oder ein Schiffsteil

ab 2500 Punkte: Upgrade für die Bombentasche, danach Schiffsteil, 100 oder 200 Rubine

Strategie: Ziel des Spiels ist es, mindestens 2500 Punkte zu erreichen und das Upgrade der

Bombentasche zu bekommen. Es gibt dabei zwei Arten von Zielscheiben. Bei den roten gibt es pro Treffer 20 Punkte, auf die Blauen einmalig 100. Wichtig sind aber hier hauptsächlich die roten Zielscheiben, da man hier mit ein wenig Geschick mehr als 100 Punkte herausholen kann, wenn man sie mehrmals hintereinander trifft. Es lohnt sich zu wissen, wo die roten und blauen Zielscheiben sind, der Kurs ist immer derselbe. Die Rundfahrt teilt sich in zwei Bereiche auf, wobei der erste Teil bis zur Kurve relativ einfache Ziele bereithält. Hier kann man gut punkten. Möglichst dicht und schnell mit dem Stylus auf die roten Zielscheiben hintereinander tippen und versuchen. Für die blauen Zielscheiben versuche sie mit einem Schuss zu treffen und dich sofort wieder der nächsten roten zuzuwenden.

Bogenschießen auf Molude

Sobald ihr im Besitz des Bogens seid, solltet ihr auf Molude einmal mit dem Sohn des Romantikers sprechen. Dieser will in die Fußstapfen seines Vaters treten und hat zur Finanzierung mittlerweile einen Schießstand eröffnet, wo ihr euch im Umgang mit dem Bogen üben könnt.

Kosten: 20 Rubine pro Spiel

Belohnung: Verlockend sind hier einmal das **Upgrade des Köchers** und der **Herzcontainer** für wahre Schützen. Danach könnt ihr hier Schiffsteile gewinnen. Im Übrigen ist dieses Spiel die beste Möglichkeit, an viele Schiffsteile zu kommen.

0-1290 Punkte: kein Preis

1300-1690 Punkte: ein Schatz

1700-1990 Punkte: Upgrade für den Köcher, danach Schiffsteil

ab 2000 Punkte: Herzcontainer, danach seltenes Schiffsteil

Strategie: 70 Sekunden bleiben euch, um die folgenden Ziele auf dem Schießstand zu treffen. Dabei wird die Geschwindigkeit auf Dauer stets erhöht und immer mehr Ziele werden sich euch zeigen. Es gibt zwei Faustregeln: Pro abgeschossenen Geist bekommt man 10 Punkte. Triffst man aber hintereinander – ohne dass dabei ein Pfeil ins Leere geht - addiert sich noch +10 Punkte pro Geist hinzu bis maximale 50 Punkte, sodass man nach 5 Geistern stets 50 Punkte für jeden weiteren abgeschossenen Geist bekommst. Zweite Regel: Es gibt so genannte „Attrappen“ bei den Zielen. Die Ziele, die ein Mädchen zeigen, dürfen nicht abgeschossen werden, ansonsten verlierst man -50 Punkte. Um die 2000 Punkte-Marke zu durchbrechen, sollte man sich bei den 70 Sekunden keinen Fehlschuss erlauben, noch eine Zielscheibe mit einem Mädchen treffen. Auch sollte man die Ziele möglichst schnell treffen. Je schneller man ein Ziel trifft, desto schneller tauchen neue Ziele auf. Damit genügend Ziele in den 70 Sekunden erscheinen, muss man also auch noch flink sein.

Man zielt mittels Stylus auf dem Touchscreen. Für ein optimales Zielverhalten empfiehlt es sich, mit dem Stylus über den oberen Bereich des Touchscreens zu fahren. Wichtig ist, dass ihr dabei den Bogen durchgängig gespannt haltet, damit ihr ohne Verzögerung einen Pfeil abfeuern könnt. Das erleichtert das Spiel ungemein. Eine gute Hilfe ist auch, den Nintendo DS auf einem Tisch oder einer anderen harten Oberfläche abzulegen, während man spielt.

Angeln für den Romantiker

Auch beim Angeln handelt es sich prinzipiell um ein Minispiel, für welches wir aber einen eigenen Guide haben. (Siehe hierfür unter "Fische & Romantiker" im Spielmenü unserer *Phantom Hourglass* Sektion nach.)

Der Goronensalom

Nachdem ihr den Gorontempel hinter euch gelassen habt, erhaltet ihr nach einem Tag (in Echtzeit, basierend auf der internen Uhr eures Nintendo DS) einen Brief von Maigoron. Begeht euch danach zur Deh Ess Insel in der unteren Mitte der südöstlichen See. Sprecht mit dem großen Goronen auf der unteren Plattform, um den Goronensalom zu starten.

Kosten: 50 Rubine pro Spiel

Belohnung: Genau wie beim Kanonenspiel darf man sich eine von drei Truhen aussuchen, wo der Inhalt je nach Zeit anders ausfällt. Für 35 Sekunden oder schneller bekommt man einmalig eine **größere Krabbelminentasche**, in dem Falle ist es egal, welche Truhe ihr wählt.

Über 45 Sekunden: 5 oder 20 Rubine

36-45 Sekunden: 5, 20 oder 100 Rubine

35 Sekunden oder weniger: Upgrade für Krabbelminen-Tasche, danach Schatz, 200 Rubine oder Schiffsteil

Strategie: Ziel ist es das Upgrade für die Krabbelminen zu bekommen. Dafür müssen erst alle 30 Kristalle zerstört werden, ehe sich die Tür zum Ziel öffnet. Im Prinzip ist es ein Durchgang, indem man gezielt über die schnellen Pfeile mit dem Stylus navigiert. Allerdings gibt es Kristalle, die nicht ganz direkt auf der Stecke sind. Trotzdem: Mittels der Karte oben sollte es keine Schwierigkeit sein, einen Kristall zu finden. Nebenbei gibt es auch Rubine, die auf der Rennbahn herumliegen. Wer aber den Rekord von 35 Sekunden knacken möchte, sollte die Rubine einfach ignorieren. Aufpassen sollte man ein wenig bei dem „Endspurt“. Sobald sich die Tür zur Zielstrecke öffnet, ist dieser kleine letzte Part mit scharfen Kurven bestückt, sodass Maigoron schnell gegen eine Wand saust und kurz taumelt. Nutzt die Rubine als kleine Schnur und lenkt etwas früher in die Kurve, um hier ein paar Sekunden zu sparen.

Die Goldgräberinsel

Diese Insel ist etwas für alle Schaufelfreunde. Dazu geht es im südöstlichen Quadranten einfach von der Goroneninsel aus nach Norden. Habt ihr die Insel einmal gefunden, könnt ihr gegen etwas Entgelt euch auf die große Grabfläche begeben, um nach Rubinen und Schatzkarten zu graben.

Kosten: 50 Rubine pro Spiel

Belohnung: Insgesamt darf man 10 Mal graben. Dabei kann man verschiedene Dinge finden – kleine und große Rubine, aber auch bis zu vier **Schatzkarten**. Neben diesen Gewinnen gibt es aber auch Nieten: Es sind schwarze Rubine, die einem gleich bis zu 50 Rubine abziehen. Du darfst solange graben, bis du 10 Mal fündig geworden bist.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Minispiele

www.zeldaeuropa.de

Strategie: Im Prinzip gibt es keine großartigen Tipps, da die Position aller Gegenstände zufallsbedingt sind. Insgesamt lassen sich hier 4 Schatzkarten finden; zwei davon erst, sobald man auch die nordöstliche Seekarte hat. Manchmal kannst man aber auch auf einen Geist treffen. Für 50 Rubine lädt er euch zu einem weiteren Spielchen ein, wo man eine von zwei Truhen wählen kann (eine große und eine kleine). Dabei kannst du 40, 150 oder sogar 300 Rubine gewinnen. Die folgende Liste enthält alle Dinge, die man finden kann:

- grüner Rubin (+1 Rubin)
- blauer Rubin (+5 Rubine)
- roter Rubin (+20 Rubine)
- großer grüner Rubin (+100 Rubine)
- 10-Rubin-Falle (-10 Rubine)
- 50-Rubin-Falle (-50 Rubine)
- Lucky Lee (zahle 50 Rubine und man darf zwischen zwei Truhen wählen)
- bis zu vier **Schatzkarten**

Sobald ihr 10 mal gegraben habt, müsst ihr die Insel erst einmal verlassen, bevor ihr ein weiteres Mal spielen könnt. Ihr könnt zwar weitergraben, jedoch gewinnt man dabei nichts und einem werden Rubine entzogen (erst 100 und dann alle) und wenn man es übertreibt, erhält man Hausverbot, welches man nur mit einer Entschuldigung von 300 Rubinen wieder aufheben kann. Um normal weiterzuspielen, verlasst kurz die Insel und zahlt wieder die 50 Rubine am Eingang.

Die Labyrinthinsel

Auch für die Labyrinthinsel haben wir einen eigenen Guide. (Siehe hierfür "Das Insellabyrinth" im Spielmenü unserer *Phantom Hourglass* Sektion nach)