

# THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS TAUSCHGESCHÄFTE

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

In *Phantom Hourglass* lässt sich in jedem Quadranten des Meeres ein Schiff eines Reisenden finden. Dabei erwarten euch eine Reihe verschiedener Gestalten, wo jeder etwas vom anderen will. Könnt ihr die Kette an Tauschgeschäften zu Ende führen, gibt es zur Belohnung eine neue Schwerttechnik: die **Riesenwirbelattacke**. In diesem Guide wird jeder Schritt beleuchtet, ihr könnt die Tauschgeschäfte aber erst beginnen, sobald ihr die **nordöstliche Seekarte** besitzt.

- **Schritt #1 - Des Helden neue Kleider**

In der nordöstlichen See steuert das Schiff an, welches sich im Bereich unten rechts finden lässt. Geht ihr an Bord, werdet ihr in einen bunten Raum voller Monster eingesperrt. Besiegt diese und euch empfängt der Mann des Lächelns, welcher euch des Helden neue Kleider (und eine Schatzkarte) schenkt, die wie im zweiten Spieldurchgang von *the Wind Waker* unsichtbar sind.

- **Schritt #2 - Das Teleskop**

Mit des Helden neue Kleider geht es in die nordwestliche See. Südwestlich der Insel des Windes findet ihr wieder ein vereinzelt Schiff, auf dem sich ein Typ befindet, der sich selbst für den Helden des Windes hält. Gebt ihm des Helden neue Kleider, um ein Teleskop im Tausch zu erhalten.

- **Schritt #3 - Das Wächter-Notizbuch**

Mit dem angeblichen Teleskop im Sack geht es in die südöstliche See zum Schiff des Ho-Ho-Stammes in der Nähe der Insel des Frostes. Der Kerl links unten vermisst sein Teleskop und gibt euch als Gegenleistung das Wächter-Notizbuch.

- **Schritt #4 - Die Marone**

Das Wächter-Notizbuch bringt ihr dann in die südwestliche See zu dem Schiff nahe Molida, welches dem Bruder des Pseudo-Helden gehört. Erledigt zunächst die Monster und nehmt wie gewohnt Schätze von ihm an. Sprecht dann nochmal mit ihm und er wird auf das Wächter-Notizbuch aufmerksam, für welches er euch eine Marone überlässt.

- **Schritt #5 - Die Schwert-Rolle**

Nun haben wir zwar alle Schiffe abgeklappert, doch in der südöstlichen See erscheint jetzt ein zweites Schiff, welches vorher noch nicht da war. Es gehört dem Romantiker, welcher euch für die Marone zunächst nur seinen Dank schenkt. Doch sobald ihr das Schiff verlassen wollt, berichtet er euch von einer Truhe auf Bonun. Fahrt nun wieder zurück in die nordwestliche See und nehmt Kurs auf Bonun, wo ihr aber von einer riesigen Augenpflanze am anlegen gehindert werdet. Der Kampf ist derselbe wie schon vor Molida, als ihr den Sonnenschlüssel gefunden hattet. Umkreist die Pflanze und feuert auf das Auge als auch auf die grünen Geschosse. Ist der Kampf gewonnen, könnt ihr in der Hütte des Romantikers endlich die Schwert-Rolle an euch nehmen.