

The Legend of Zelda: Skyward Sword Minispiele

Superschneller Bambusfäller

Dieses Minispiel findet ihr auf einer Insel nördlich zum Vulkan Eldin. Hier gilt es ein langes Bambusrohr zu zerschneiden. Der Einsatz beträgt 10 Rubine, es gibt hier allerdings nur Schätze oder Rubine zu gewinnen, abhängig von der Zahl der Schnitte:

- 15 bis 19 Schnitte: 30 Rubine
- 20 bis 27: Schattenkristall oder Monsterhorn
- 28 oder mehr: seltener Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)

Eine gute Taktik ist, erst den Bambus mittels vertikaler Schnitte in mehrere parallele Rohre zu teilen und diese dann anschließend mit horizontalen Schlägen gleichzeitig zu teilen. Eine alternative Taktik wäre es, schnell nacheinander zuzustechen. Probiert einfach selber aus, was euch am Besten gelingt.

Laut dem Betreiber soll das Spiel leichter sein, wenn ihr ein längeres Schwert habt. Das sollte euch aber nicht davon abhalten, es bereits am Anfang des Spiels zu probieren. Der Superschnelle Bambusfäller stellt nämlich die einzige Möglichkeit dar, frühzeitig im Spiel Schattenkristalle zu bekommen, welche ihr für das Meisterfänger-Netz benötigt. Die Schattenkristalle würdet ansonsten erst frühestens im vierten Dungeon bekommen.

Risiko-Rubinjad

Die Risiko-Rubinjad findet ihr in einer Höhle bei einem Camp auf halber Höhe beim Vulkanaufstieg. Hier könnt ihr meist nur Rubine gewinnen, daher kann man das Minispiel eigentlich ignorieren. Das Spiel hat drei Schwierigkeitsgrade mit unterschiedlichen Einsätzen.

Während des Spiels findet ihr euch auf einem Feld mit Grablöchern, das Spiel läuft solange, bis ihr mit den Grabhandschuhen auf eine Bombe trifft oder alle Rubine freigelegt habt. Schafft ihr Letzteres, gewinnt ihr zusätzlich einen seltenen Schatz.

Die Rubine und Bomben sind nicht zufällig verteilt, sondern folgen einem bestimmten System, welches sich ein klein wenig mit Minesweeper vergleichen lässt. Je höher der Wert eines Rubins, desto mehr Gefahrenquellen befinden sich in dessen Umkreis. Ein Mogma im hinteren Teil der Höhle hat Folgendes zu dem System zu berichten:

- bei grünen Rubinen liegen keine Bomben
- bei blauen Rubinen liegen 1-2 Bomben
- bei roten Rubinen sind es 3-4 Bomben
- bei silbernen Rubinen muss man mit 5-6 Bomben rechnen
- bei goldenen Rubinen mit 7-8 Bomben

Ihr könnt außerdem einen seltenen Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin) gewinnen, wenn ihr alle Rubine während des Spiels freilegt. Falls ihr bereits die Mogma-Handschuhe habt, könnt ihr euch unter das Spielfeld graben und versuchen, euch die Rubine selber zu holen.

Sturzroulette

Die Roulette-Insel befindet sich im Westen des Wolkenmeers, das Spiel könnt ihr erst spielen, wenn ihr dem Betreiber sein Rad wiederbeschafft habt (siehe Juwelen der Güte, „Das Unglücks-Roulette“).

Der Einsatz für das Spiel ist 20 Rubine. Begeht euch in die Kanone und ihr werdet in den Himmel geschossen. Nun gilt es euch im Skydiving zu beweisen, fliegt durch die fünf Ringe und meidet die Bälle. Fliegt ihr durch einen Ring, steigert sich eurer Multiplikator um 2. Berührt ihr einen Ball, wird der Multiplikator wieder auf Null gesetzt. Am Ende landet auf einem der Felder, ihr erhaltet den Wert des Feldes mal eurem Multiplikator. Schafft ihr es durch alle fünf Ringe zu fliegen, ohne einen Ball zu berühren, und dann im 50-Rubin-Feld zu landen, erhaltet ihr nicht nur die 500 Rubine, ihr bekommt auch einmalig ein Herzteil!

Loren-Lenken

Das Loren-Lenken könnt ihr bei dem Goronen auf der Werft spielen, nachdem ihr dort zum zweiten Mal Moldoghad besiegt habt. Der Einsatz ist 20 Rubine. Es gibt zwei Strecken, den Anfänger- und den Expertenkurs. Bei dem Expertenkurs könnt ihr einmalig ein Herzteil gewinnen. Hier sind die Preise:

- Anfängerstrecke knapp über 30 Sekunden: 50 Rubine
- Anfängerstrecke unter 30 Sekunden: 100 Rubine
- Expertenstrecke knapp über 65 Sekunden: Schattenkristalle und Monsterhörner
- Expertenstrecke unter 65 Sekunden: Herzteil, danach seltener Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)

Tipps: Haltet beim Spielen die Wiimote gerade und dreht sie in Kurven auf die entsprechende Seite. Ihr solltet darauf achten, die Wiimote nie zu weit zu neigen, ein klein wenig reicht. Bei der Expertenstrecke gibt es auf der Hälfte eine Abzweigung, wenn ihr eine Zeit von unter 65 Sekunden schaffen wollt, dann müsst ihr die rechte Abzweigung nehmen. Der Part danach ist recht tückisch, ihr müsst meist schon, während ihr noch in der letzten Kurve seid, euch in die nächste Kurve lehnen. Ansonsten kann es passieren, dass ihr von den Schienen fallt. Mit ein wenig Übung sollte dieses Minispiel aber kein Problem mehr für euch sein.

Kürbisschießen

Wenn ihr Grus zu neuer Stärker verholpen (siehe Juwelen der Güte, „Mehr Ausdauer für Grus“) und den Bogen erhalten habt, findet ihr ihn tagsüber vor der Trainingshalle, wo er ein neues Minispiel betreibt. Der Einsatz beträgt 20 Rubine, während des Spiels wirft er Kürbisse in die Luft und ihr müsst versuchen, diese mit eurem Bogen zu treffen. Es bleibt immer ausreichend Zeit den Pfeil mittels A aufzuladen, ihr müsst also nicht den Bogen mit dem Nunchuk spannen, was vielleicht auch für ein wenig mehr Stabilität während des Spielens sorgt. Zielt immer ein wenig im Voraus. Für einen Treffer gibt es 10 Punkte, diese Punktzahl erhöht sich mit jedem aufeinanderfolgenden Treffer um je 10 Punkte auf maximal 50 pro Treffer. Um wirklich gute Punktzahlen zu erreichen, solltet ihr also möglichst oft nacheinander treffen. Manchmal empfiehlt es sich daher, einen Kürbis einfach zu ignorieren, sollte seine Flugbahn für euch zu schwer zu erfassen sein. Glitzernde Kürbisse geben doppelte Punkte. Folgendes könnt ihr gewinnen:

- 150 bis 390 Punkte: 50 Rubine
- 400 bis 590 Punkte: Finsterhalbmond, Äonenblume oder Eldin-Erz
- 600 Punkte oder mehr: Herzteil, danach seltener Schatz (Blaue Vogelfeder, Goldener Schmuckschädel oder Geschenk der Göttin)

Trick: Wenn ihr ein kleines Stück rechts über Grus zielt und im richtigen Moment, sobald er los wirft, feuert, könnt ihr die Kürbisse ganz einfach treffen, ohne umständlich zu zielen. Ihr benötigt aber ein wenig Übung für diese Taktik, um das perfekte Timing zu erfassen.

Insektenparadies

Nachdem ihr Narisha befreit und den Tornado für die Bewohner des Wolkenhorts wieder zugänglich gemacht habt, trefft ihr tagsüber auf Stru auf einer Insel im südwestlichen Bereich des Tornados. Die Insel gleicht einem großen Hindernisparkur mit mehreren Ebenen. Sprecht Stru auf der Landeplattform an der westlichen Seite an, um spielen zu können. Der Anfängerkurs kostet 20 Rubine und der Expertenkurs 50 Rubine. Bei beiden Kursen gilt es verschiedene Insekten so schnell wie möglich (für das beste Ergebnis in unter 2 Minuten) zu fangen.

Für das Spiel empfiehlt es sich, sich erst mal mit der Insel vertraut zu machen und einzustudieren, wo sich alle Insekten aufhalten (das geht nur während des Spiels). Außerdem solltet ihr bereits das Meisterfänger-Netz in eurem Besitz haben. Wer auf Rekordzeiten aus ist, sollte sich vielleicht überlegen, mal einen der Ausdauertränke während des Spiels zu verwenden.

Allerdings könnt ihr die gefangenen Insekten nicht für eure Sammlung behalten und als Preise bekommt ihr jeweils nur 5 Insekten, die man meist mit wesentlich weniger Aufwand und ohne den Einsatz von Rubinen irgendwo selber fangen kann. Das Minispiel lohnt sich also nicht. Man muss allerdings mindestens einmal den Expertenkurs bestehen für einen anderen Sidequest (siehe Juwelen der Güte, „Die Suche nach dem Dämonenkäfer“). Daher bieten wir euch hier eine ausführliche Hilfestellung an. Für den Dämonenkäfer reicht allerdings eine Zeit von drei Minuten aus.

Anfängerkurs:

- 1x Wolken-Hirschkäfer
- 1x Wolken-Glühwürmchen
- 1x Himmelsanbeterin
- 1x Ranelle-Ameise
- 1x Magmarienkäfer

Das erste Insekt gibt es gleich an der Wand direkt vor euch. Rollt gegen die Wand, um es einzufangen. Laft nun rechts weiter, schwingt euch über das Wasser und bei dem Baumstamm nach rechts unten (den Baumstamm nicht verschieben). Geht hier unter dem Baumstamm die Treppe herunter. Unten angekommen könnt ihr eines der Glühwürmchen fangen. Gegenüber der Treppe ist ein Alkoven mit zwei Vasen, die eine kleine Öffnung in der Wand verdecken. Krabbelt dort hindurch und ihr landet auf einem Holzsteg außerhalb der Insel. Auf der linken Seite seht ihr zwei Vasen, zerschmettert diese und fangt die Himmelsanbeterin. Ein kleines Stück davon entfernt krabbelt eine Ameise auf dem Steg, fangt auch diese. Zieht euch dann mit dem Greifhaken an die Ranken. Oben angekommen gibt es eine weitere Wand mit Ranken, an dieser befindet sich der Magmarienkäfer. Auf dieser Strecke könnt ihr problemlos den Kurs unter 40 Sekunden absolvieren.

Expertenkurs:

- 1x Gerudo-Libelle
- 2x Eldin-Skarabäus
- 1x Ranelle-Ameise
- 1x Himmelsanbeterin

The Legend of Zelda: Skyward Sword – Minispiele

www.zeldaeuropa.de

- 1x Himmelsfalter
- 2x Phiro-Hüpfer
- 1x Phiro-Riesenkäfer
- 1x Sandzikade

Folgt dem rechten Weg und schwingt euch über das Wasser. Vor dem Abhang begegnet ihr einer Gerudo-Libelle, fangt diese ein. Sprintet den Abhang hinauf und fangt hier euren ersten Eldin-Skarabäus. Lauft oben auf dem Turm links herum, dabei stößt ihr auf eine Ranelle-Ameise. Nicht weit davon entfernt seht ihr drei Krüge. Der Krug, der am dichtesten in der Nähe zum Baum liegt, enthält eine Himmelsanbeterin, schnappt diese euch, versucht aber nicht zu nah an den Baum heran zu treten, weil euch sonst die Bienen attackieren, was euch zu viel Zeit kostet. Lasst euch danach fallen, im mittleren Bereich könnt ihr bereits einen Himmelsfalter fangen oder eine weitere Gerudo-Libelle, falls euch die erste entwischt ist. Ansonsten springt in das Loch. Unten lauft ihr die Treppe hinauf und fang dort euren zweiten Eldin-Skarabäus. Folgt dem Weg und springt über die Holzplanke, wonach ihr noch einem Himmelsfalter begegnet, falls ihr den ersten nicht bereits gefangen habt. Dort im Gras bewegt sich ein Phiro-Hüpfer, fangt diesen ein. Lauft weiter und ihr kommt zu einem Punkt, wo ihr mehrere Vorsprünge hochklettern müsst. Dort findet ihr einen Phiro-Riesenkäfer an einer Wand und eine Sandzikade am Zaun bei den Krügen. Entfernt euch danach ein kleines Stück und lauft wieder zurück zu dem Punkt, wo ihr den Phiro-Hüpfer begegnet seid, um ihn ein zweites Mal einzufangen.

Dies ist vielleicht nicht der optimalste Kurs, aber es sollte locker reichen, um unter 2 Minuten zu kommen.

Ranelles Heldenschule

Sobald ihr den Donnerdrachen geheilt habt, lässt er euch als Prüfung alte Kämpfe und die Sairen nochmal bestreiten. Bei den Kämpfen handelt es sich mit einer Ausnahme alles um die verschiedenen Bosskämpfe des Spiels. Ihr könnt aus drei Zeiten des Spiels auswählen und dann einen Gegner aussuchen. Die folgenden Kämpfe stehen euch zur Auswahl:

- Ghirahim (Tempel des Himmelblicks)
- Beradama
- Moldoghad
- Der Verbannte (1te Begegnung)

- Da Ilohm
- Daidagos
- Ghirahim (Altes Großheiligtum)
- Der Verbannte (2te Begegnung)

- Der Verbannte (3te Begegnung)
- Ghirahims Armee
- Ghirahim (Siegelhain)
- Der Todbringer (nur im Heldenmodus)

Während eines Kampfes dürft ihr nur bestimmte Gegenstände und nur euer derzeitiger ausgerüstetes Schild benutzen. Die anderen Inhalte eurer Abenteuertasche stehen euch nicht zur Verfügung, ihr könnt euch also nicht mit Herztränken heilen oder die Effekte von Medaillen nutzen. Eure Lebensenergie wird zwischen den Kämpfen auch nicht aufgefrischt, euch stehen zum Heilen nur die Herzen zur Verfügung, welche ihr in den Arenen finden könnt (im Heldenmodus könnt ihr euch gar nicht heilen). Nach jedem Kampf bietet euch der Donnerdrache an auszusteigen, wo ihr einen Preis mitnehmen könnt. Oder ihr spielt weiter und

The Legend of Zelda: Skyward Sword – Minispiele

www.zeldaeuropa.de

hofft auf einen besseren Preise, der nächste Kampf wird dabei vom Drachen selber (per Zufall) ausgesucht. Solltet ihr aber von einem Gegner getötet werden, geht ihr Game Over. Folgende Preise kann man gewinnen:

- 1 Sieg: 20 Rubine
- 2 Siege: gewöhnlicher Schatz
- 3 Siege: 100 Rubine
- 4 Siege: **Herzteil #24**, danach 200 Rubine
- 5 Siege: 300 Rubine
- 6 Siege: seltener Schatz
- 7 Siege: 500 Rubine
- 8 Siege: **Hylia-Schild**, danach 1000 Rubine
- 9 Siege: 2000 Rubine
- 10 Siege: drei seltene Schätze
- 11 Siege: 3000 Rubine
- 12 Siege: 9900 Rubine (nur im Heldenmodus)

Schließt ihr alle Kämpfe nacheinander im Heldenmodus ab, belohnt euch der Donnerdrache mit so vielen Rubinen, wie ihr tragen könnt (maximal 9900). Euer primäres Ziel sollte es aber sein, das Herzteil und den Hylia-Schild zu gewinnen.

Trick: Wenn ihr einen Rüstungstrank trinkt, bevor ihr mit dem Donnerdrachen sprecht, bleibt dessen Effekt auch während der Kämpfe erhalten. Die Medizin-Medaille kann diesen Effekt sogar noch verlängern, obwohl ihr während der Kämpfe keine Medaillen nutzen könnt. Dies ist besonders hilfreich im Heldenmodus, wenn ihr gegen Ghirahims Armee bestehen müsst.

Nebenbei gibt der Donnerdrache euch auch die Möglichkeit, alle Sairen zu wiederholen. Solltet ihr noch Finsterhalbmonde benötigen, könnt ihr diese hier sammeln. Ansonsten geht es darum, möglichst schnell die Prüfungen abzuschließen. Für die besten Zeiten könnt ihr je einen seltenen Schatz gewinnen.

- Wald von Phirone: unter 3 Minuten
- Vulkan Eldin: unter 6 Minuten
- Wüste Ranelle: unter 4:15 Minuten
- Wolkenhort: unter 4 Minuten

Solltet ihr während der Prüfung von einem Wächter erwischt werden, bestraft euch der Donnerdrache, indem er euch alle Lebensenergie bis auf ein Herz abzieht. Dies ist aber kein Problem, setzt euch einfach auf den Stuhl in der Nähe, um euch vollständig zu heilen.