

WEITERE SIDEQUESTS

Die **Minispiele** sind eine gute Gelegenheit, sich nebenbei **Rubine**, eine **bessere Ausrüstung** oder sogar **weitere Herzteile** zu beschaffen. In **Twilight Princess** gibt es einige abwechslungsreiche Minispiele. Im folgenden Guide haben wir sie dir noch mal genauer erklärt und was du bei ihnen gewinnen kannst.

#Die Star-Challenge

Im Zelt, südlich der östlichen (westlichen) Straße von Hyrule Stadt kannst du dich an einem Kugelsammelspiel versuchen. Der Eintritt kostet dich 10 Rubine, danach hast du im Käfig 30 Sekunden Zeit, das Ziel zu erreichen. Mit dem Doppelhaken wird die Sache deutlich leichter. Dein erster Sieg bringt dir den Großen Köcher, der 60 Pfeile tragen kann. Gewinnst du ein zweites Mal (der Eintritt kostet dann 15 Rubine), erhältst du den Riesigen Köcher für 100 Pfeile.

Tipp: Klettere zunächst auf die erste Plattform und halte den Greifhaken bereit. Schwinde dich nun von Käfigwand zu Käfigwand und versuche dabei, die Kugel zu erwischen. Du solltest dir pro Sprung mindestens 2 Kugeln schnappen.

#Die Fruchtballons

Der Papagei Christa schlägt dir ein Spiel vor, bei dem du vom Hylia-See zum Fluss der Zoras fliegst. Du startest, indem du bei Christa am Westufer des Sees heulst. Ziel ist es, während des Flugs Ballons in Fruchtform zum Platzen zu bringen. Am meisten lohnt es sich, wenn du dich auf eine einzige Sorte konzentrierst. Mit den Wassermelonen kannst du auf 512 Punkte, mit den Orangen auf 1536 und mit den Erdbeeren sogar auf 5120. Sammelst du mit einem Flug mindestens 10.000 Punkte, so erhältst du ein Herzteil. Kannst du danach deinen Rekord überbieten, bringt dir das 100 Rubine.

Tipp: Sammelst du Früchte einer Sorte mehrmals hintereinander ein, erhältst du einen Kombi-Bonus. Versuche es mal mit einer langen Reihe Erdbeeren.

#Dumnus Hühnerflugstation

Wenn du von Toby mit der Kanone zum Hylia-See schießen lässt, landest du auf Dumnus Klippe. Für 20 Rubine gibt er dir ein Huhn, mit dem du zum Wasser hinunter fliegen kannst. Dabei solltest du versuchen, auf verschiedenen Plattformen zu landen. Das Wichtigste beim Fliegen ist die Kontrolle über die Geschwindigkeit. Drücke nach oben, um das Tempo zu erhöhen, und nach unten, um es zu verringern.

Tipp: Nachdem du vom Sims gesprungen bist, siehst du links und rechts neben dir Rubinsymbole. Hole sie dir, wenn du willst, aber verliere nicht deine eigentlichen Ziele aus den Augen. Eine Landung auf der rotierenden Plattform bringt dir 100 Rubine, darunter liegt ein Herzteil. Im Südosten des Startpunktes gibt es eine Felsspitze. Wenn du darauf landest und die schwarzen Wüstenkrähen in der Gegend mit Pfeilen erledigst, regnen Rubine ins Wasser unter dir. Also spring hinein und hol dir die 80 Steine.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

#Die Eisgipfel-Abfahrt

Hast du die Bergruine geschafft und die zweite Spiegelscherbe erhalten, kannst du die Yetis zu einem Rennen herausfordern. Du findest die beiden auf der Spitze des Eisberges, in der Nähe des Teleportationspunktes. Sprich mit dem Wilden aus den Schneebergen, damit das Rennen beginnt. Hast du ihn besiegt, kannst du noch gegen seine Frau Matronia antreten, die deutlich schneller ist. Auf dem Blatt bewegst du dich mit dem Control-Stick nach links und nach rechts, mit dem A-Knopf gehst du in die Hocke – lässt du ihn wieder los, macht Link einen Sprung.

Es gibt drei Wichtige Stellen auf der Strecke, an denen du dir einen Vorteil verschaffen kannst. Die erste Stelle kommt direkt nach der ersten Spalte: Gehe in die Hocke und spring auf die rechte Anhöhe. Halte dich in Rechtskurve dort oben und springe dann hinunter, sodass du vor der Brücke gerade auf der Strecke landest. Die zweite Stelle kommt direkt nach den Bäumen: Halte dich rechts und bleib in der Hocke, während du den Hügel hinabsaust, dann spring auf die rechte Anhöhe. Folge nun der Rubinspur nach links zu einer Überführung. Diese Abkürzung ist die einzige Möglichkeit, Matonia zu schlagen. Die dritte Stelle ist die letzte Linkskurve. Wenn du hineinfährst, so spring auf die linke Anhöhe, sodass du das Tempo halten kannst. Bleib am Ende der Anhöhe in der Mitte und berühre nicht das Geländer der Brücke, sonst haut es vermutlich vom Blatt. Als Belohnung für den Sieg über beide Yetis erhältst du ein Herzteil.

#Teenas Kanuabenteuer

Teenas Bootsverleih liegt am Oberlauf am Fluss der Zora. Hast du die Schattenwesen in der Gegend besiegt, räumst du für Teena die Felsen aus dem Weg (was dir eine Bombentasche einbringt). Danach stellt sie dich vor die Herausforderung, bestimmte Ziele abzufahren. Das Spiel kostet dich 20 Rubine. Für einen Sieg musst du mindestens 25 Punkte sammeln. Als Belohnung erhältst du zum ersten Mal eine größere Bombentasche und danach 50 Rubine. Tipp: Grün-gelbe Ziele bringen einen Punkt, Rote zwei Punkte. Fährst du gegen eine Wand, kostet dich das einen Punkt. Konzentriere dich auf die Strecke – falls du das Ziel verfehlst, dafür aber einem Hindernis ausweichst, kannst du das Ziel immer noch durch eine Drehung des Kanus holen.

#Am Angelteich

Sich Bösewichten zu stellen, kann Nerven kosten. Als Ausgleichsport bietet sich Fischen an. Wenn du also mal eine Pause vom Abenteuerdasein brauchst, begibst du dich zum Angelteich nördlich des Oberlaufs des Flusses der Zora oder wirfst deine Angel an einem der vielen anderen Gewässer aus. Wo Wasser ist, da gibt es Fische: Du kannst es mit der normalen Angel überall probieren, auch in Ordon und am Oberlauf des Zora Flusses. Bienenlarven oder Regenwürmer holen größere Exemplare an den Haken. Willst du vom Kanu aus angeln, musst du das am Angelteich tun. Seena verleiht die Ausrüstung gegen 20 Rubine.

Angelteich | Köder

Es gibt fünf Arten von Ködern. Die Standardköder sind der Wobbler (ein Allzweckköder), der Rasselwobbler (der tiefschwimmende Fische anlockt) und der Spinner (für scheue Fische). Den Froschköder erhältst du, wenn du den Murmelslalom abschließt. Wenn du vom Kanu aus einen Hecht, einen Wels und einen Barsch gefangen hast, findest du den sinkenden Köder, falls du am Angelteich in der nordwestlichen Ecke deine Angel auswirfst. Wenn dich allerdings Seena damit erwischt, nimmt sie ihn dir ab.

Angelteich | Der Murmelslalom

In Seenas Laden findest du ein Spiel, bei dem du eine Murmel steuern musst. Drücke C und siehe dir den Murmelslalom an. Für 5 Rubine kannst du einen Versuch starten: Schaffst du es, erhältst du 10 Rubine. Außerdem kannst du dich an einem schwierigen Kurs versuchen, wenn du den Laden das nächste Mal besuchst. Wenn du 8 Kurse überstanden hast, bekommst du von Seena den Froschköder.

Angelteich | Artenkunde

Im Verlauf deines Abenteuers fängst du eine Grünkieme und eine Dunstforelle, aber es gibt natürlich auch andere Fischarten. Jeder Fang, den du machst, wird im Fangbuch vermerkt. Die größten Exemplare, die du vom Kanu aus erwischst, laden in Seenas Aquarium. Im Seeschrein gibt es einige ungewöhnliche Spezies wie den Bombenfisch (den du in deiner Tasche aufbewahrst und den Knochenfisch). Folgend eine Liste zur Übersicht der einzelnen Fischarten:

Grünkieme:

Grünkiemen findest du massenhaft im Ordon-See. Zu Beginn deines Abenteuers fängst du eine von einem Anleger aus, um damit Zeiras Katze zurück in den Laden zu locken.

Hyrulebarsch:

Wenn du vom Ufer aus angelst, findest du diese Fische vor allem im See von Kakariko, aber sie leben auch im Angelteich. Als Köder eignen sich vor allem der Froschköder und der Wobbler.

Hyliagrundel:

Krieche durch ein Loch am Friedhof von Kakariko, dann kannst du an Zoras Grab eine Baby Grundel fangen. Oder gehe im Sommer am Angelteich fischen, wenn du die echte Grundel an Land ziehen willst. (Die Jahreszeit ändert sich jedes Mal, wenn du den Angelteich besuchst). Bewährt haben sich der Froschköder und der sinkende Köder.

Hyliahecht:

Diese Sorte findest du vor allem am Oberlauf des Zora Flusses. Angelst du vom Kanu aus, hilft der Spinner Köder dabei, diese scheuen Fische an den Haken zu kriegen.

Ordonwels:

Diese Fische kommen nur im tiefsten Teil der Gewässer in Ordon und im Angelteich vor. Locke sie vom Kanu aus mit dem Rasselwobbler an.

Dunstforelle:

Diese roten Fische aus der Höhle der Zoras sind bei den Yetis sehr begehrt. Auf der Suche nach der Bergruine fängst du eine Dunstforelle, indem du den Korallenköder (vorher bei Prinz Rallis gegen Ashleys Zeichnung erhältlich) bei der Felsformation auswirfst.

Knochenfisch:

Im Wassertempel werdet ihr auf diese an Piranhas erinnernde Fische treffen. Sie versuchen euch bei lebendigem Leibe zu verputzen. Jedoch sind sie auch auf euren Haken scharf, was ihnen leicht zum Verhängnis werden kann. Um die besten Ergebnisse beim Angeln auf diese Fischart erzielen zu können solltet ihr außerhalb der Endgegner-Tür eure Rute auswerfen.