

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeuropa.de

EINLEITUNG:

Kurze Tipps & Tricks

Gute Goldene Regel: **Immer speichern**. Du wirst sehen, wie schnell du dein Geld verpulvern kannst. Daher – nach jeder (größeren) Aktion speichern. Schließlich willst du ja nach einem Handeln immer den geringst möglichen Preis erhandeln, und so wenig Kohle wie möglich verlieren.

Kaufe dir nur das, was du brauchst: Es gibt mehr Rezepte, als von Nöten sind. Die meisten Rezepte lohnen sich nur über einen längeren Zeitraum, indem du die Rezeptur nachher an bestimmte Leute wieder zurück verkaufst. Oftmals sind aber am Anfang diese Rezepte teuer – es lohnt sich daher sie erst ein wenig später für die Vollständigkeit zu kaufen.

Versuche möglichst **wenig Geld zu verlieren und viel Geld herauszuschlagen**: Du kommst oft in der Haupthandlung zu Gelegenheiten, wo du bestimmte Leute bezahlen musst, um in der Story voran zu kommen. Aber viel öfter wirst du auch Personen finden, die sich bei dir in Form von Geld bedanken: Hier ist ein wenig Einsatz gefragt. Anhand **Tingles Gesicht** erkennst du, ob dein gesetzter Betrag gut oder schlecht war. Färbt sich der Hintergrund blau und schaut Tingle nicht besonders begeistert, war dein Einsatz nicht besonders schlau – du hättest beispielsweise mehr Geld einfordern können. Ist der Hintergrund rot und Tingle schaut grinsend – dann hast du einen guten Preis gemacht. Hier nützt es auch vor dieser Handelsaktion zu speichern, um notfalls mehrmals den Handel zu wiederholen.

Manche Leute verkaufen dir **Informationen**. Allerdings nützen diese Infos nicht immer was. Wenn du gerade nicht sehr viel Geld hast, kaufe dir diese Informationen nicht.

Schon früh im Spiel wirst du in den **Umgang des Kartierens** geschult. Diese Aufgabe bringt dir immer etwas, da du relativ gutes Geld mit den Karten machen kannst. Die Karte auf der Nahebene bekommst du geschenkt, alle anderen Karten musst du dir aber im jeweiligen Level kaufen. Halte also dann Ausschau nach einem kleinem (glatzköpfigen) Menschen, der dir die Karte verkauft. Der Preis ist nicht verhandelbar, also kauf sie – auch wenn du nicht sehr viel Geld hast – denn du verdienst viel mehr Geld durch das Kartieren und den Verkauf der Karte, als du letztendlich für sie bezahlen musst. Wenn du auf deinen Rucksack gehst, siehst du, wie viel Prozent du kartiert hast. Sind die 100% erreicht, verkaufe sie an die alte Dame in der Hafenstadt auf der Nahebene.

Verkaufe niemals (oder nur wenn es nicht mehr anders geht) **deine Waren**. Du bekommst nur einen Bruchteil an Geld für diese, als wenn du sie mittels einer Rezeptur zusammen kochst und dann zu einem 10-fachen Preis verkaufst.

Sobald du den Schatzkap gemeistert hast, wirst du in den folgenden Levels Rezepturen finden, die sich **Spezialitäten** nennen. Wenn du eine gefunden hast, dann mixe sie in deinem Kochtopf Zuhause zusammen, gehe zurück zum Schatzkap und spiele am Steg deine Knochenocarina. Sprache mit dem Händler. Er kauft dir nicht nur deinen Mix für gutes Geld ab – nein er gibt dir sogar pro Spezialität eine leere Flasche – und das jedes Mal.

Leere Flaschen sind sehr wichtig für Tingle. Mit diesen kannst du deine Mixturen einfüllen und sie benutzen oder verkaufen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um an diese zu kommen. Die gängigsten Methoden sind der Spezialitäten-Händler der Piraten oder der Sohn des Chefkochs. Letzterem wirst du ab und zu in manchen Leveln begegnen. Folge ihm, ohne dass er dich bemerkt und spreche ihn an, wenn er sich gerade niederkniet und etwas verbuddelt. Er gibt dir dann eine Flasche. Manchmal kannst du aber auch Flaschen in Truhen finden, oder sie von Personen für entsprechendes Entgelt abkaufen.

Bei den **Leibwächtern** hast du die Qual der Wahl. Nimm aber nicht immer den Stärksten. Jeder der drei Leibwächter-Klassen (Klein, Mittel, Groß) hat seine Spezialfähigkeiten. Es lohnt sich am Anfang des Spiels mit dem Kleinen anzufangen und dann auf die anderen Klassen umzusteigen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeuropa.de

Hast du **Rezepte**? Weißt du auch wer dein Gebräu abkauft? Dann versuch zu kochen und verkaufe das Ergebnis an Personen. Es bringt gutes Geld. Meistens sind es die Verkäufer oder Personen, die im Spielfluss einmal nach einer solchen Rezeptur verlangt haben.

Kochen ist eine schöne Sache. Allerdings findest du im Verlauf des Spiels Rezepte, für die dein **alter Topf** Zuhause nicht mehr reicht. Aber in der Nahebene in der Hafenstadt kannst du beim Chefkoch mit der Kellnerin sprechen. Sie verkauft dir nach Abständen (je nachdem wie weit du in der Story bist) weitere größere Töpfe.

Bist du im Leibwächter-Salon, kannst du dir gegen ein kleines Entgelt mit den Leibwächtern sprechen. Gefallen dir aber die dort anwesenden Leibwächter nicht, so kannst du mit dem **violetten Salooner** hinter der Theke sprechen. **Für Geld tauscht er die Leibwächter aus.**

Pro Leibwächter kannst du in deinem **Infomenü** im Rucksack einsehen, wie Stark der Leibwächter ist und welche Attribute er hat. Das lohnt sich für die Zukunft zu wissen.

Leibwächter sollte man stets mit **Energiedrinks** versorgen. Denn fallen sie einmal um (alle Herzen leer) musst du sie erneut engagieren und das kostet einfach zu viel Geld. Im Laufe des Spiels erhältst du also Rezepte, die unter dem Stichwort **Muntermacher** fallen. Es lohnt sich diese zu kaufen bzw. herauszufinden, wie diese gekocht werden – denn mit ihnen kannst du deine Leibwächter mit neuer Energie auffrischen. Um diese zu benutzen, gehe in deinen Rucksack unter Items, benutze einen Drink und werfe ihn auf deinen Leibwächter, indem du Tingle berührst.

Siehst du einmal einen **goldenen Gegner** – werfe dich (zusammen mit deinem Leibwächter) drauf! Wenn du es besiegst, winken dir oftmals mehrere 100-200 Rubine entgegen!

Der **Rubin-Turm** aus Tingles Quelle ist sehr wichtig für die Hauptgeschichte: Nur wenn du ihn mit vielen Rubinen fütterst, kannst du und Tingle die nächste Ebene erreichen. Allerdings lasse dir nicht soviel Zeit. Denn auf Dauer wird der Turm hungrig. Tingle, deine Assistentin wird dich über den Zustand des Turms aufmerksam machen. Kümmere dich trotzdem nicht um ihn, wird der Turm schrumpfen. Es kommt also gut daher, wenn du zwischendurch mal paar Rubine rein wirfst.

Bestimmte Stellen wie **Büsche, Bäume und Steine** geben dir immer wieder **Items**. Sie reproduzieren ihre Ware nach einer bestimmten Zeit. Bei den meisten Pflanzen ist dies der Fall. Auch bei Gegnern erhältst du Items. Manche besondere Pflanzen oder Objekte geben dir aber nur einmal einen Gegenstand. Meistens kannst du diese auch kartieren.

Mehrere Gegner bringen dir mehr Items. Auf Dauer macht es wenig Sinn Gegner nacheinander zu bekämpfen. Dein Ertrag an Rubinen ist gering. Warte lieber ab, bis genug Gegner in der Nähe sind oder locke sie an. Dann verwickle alle in einen Kampf, damit du genug aus ihnen heraus bekommst.

Es gibt immer wieder auf jeder Insel einen Mann Namens **Duke** oder einen seiner Neffen, der für dich **Brücken repariert**. Damit kannst du die einzelnen Inseln verbinden. Das Brückenbauen kostet aber Geld und dies nicht immer zu knapp. Für den Anfang ist es nützlich, mit den Brücken Zeit zu sparen, oder die Hauptquest zu erfüllen, sollte der Turm unabsichtlich geschrumpft sein. Auf Dauer rentiert sich dies aber nicht.

Du leidest unter **Rubin-Mangel**? Sobald du Zugang zum **Frost-Schneefeld** hast, schnapp dir deine Schaufel und grabe die Schneefelder um die Startposition ab. Du wirst sehen, wie viele Flauchfedern du bekommst. Für jede **Flauchfeder** kannst du bei Chikos Mama in der Hafenstadt 980 Rubine bekommen. So füllst du auf Dauer zunächst jede Pleite in deinem Portmonee.