



Grundsätzliche Erklärungen - geschrieben von Philip Emanuel

Gehst Du auf **Status**, kannst Du die **Bedingungen für Sieg und Niederlage** nachlesen.

Bist Du schon im Spiel, drücke die **+ - Taste (=Pause)**, wähle dann **Status** aus und Du erhältst die **Bedingungen für Sieg und Niederlage**.

Mit dem Feld **Schlacht beginnen** beginnst Du die Mission.

Spielsteuerung:

Mit dem **Steuerkreis** (Links oben am Controller) **kannst Du dich am Schlachtfeld bewegen**.

Mit der **+ - Taste** am Controller **unterbrichst Du die Mission (=Pause)**. So gelangst Du zum Missions-Menü. Im **Schlachtverlauf** kannst Du die während des Spiels **eingeblendeten Meldungen** nachlesen. Im **Schlachtfeld** kannst Du **nach Charakteren** wie Link, Prinzessin Zelda, Impa, uvm., deren Lebensenergie **und deren Position auf der Karte** nachschauen. Auf **Status** kannst Du die **Bedingungen für Sieg und Niederlage** nachlesen. Im **Tutorial** erhältst Du **Erklärungen über** Spezialangriffe, Magie entfesseln, Magiekrüge, Schwachpunktangriff, Zielerfassung, Ausweichen, Deckung und Items nachlesen.

Mit der **A- Taste** öffnest Du Truhen und aktivierst Magiekreise. **Im Spiel wird Dir angezeigt, wann Du die A- Taste drücken sollst**.

Mit der **B-Taste** führst Du eine **Attacke** (z. B.: Schwerthieb) durch.

Drückst Du die **Y-Taste** dann kannst Du eine z. B.: **Wirbelattacke** oder eine **andere Spezialattacke** durchführen.

Mit der **X-Taste** führst du eine **Spezialattacke (einen massiver Schwerthieb)** durch, wenn die **goldene Leiste** unter der Herzleiste **voll ist**. Du musst goldene Dreiecke sammeln, um die Leiste aufzufüllen. Zerschlage goldene Krüge und sammle goldene Dreiecke von besiegten Gegnern ein.

Drückst Du die **L-Taste**, kannst Du **feindliche Gegner anvisieren**. Du musst nochmal die L-Taste drücken, um die Anvisierung wieder zu lösen.

Ist die **Magieleiste** voll (**grüne senkrechte Leiste am Bildschirmrand**) und drückst Du dann die **R-Taste**, bist Du **eine Zeit lang im Angriff sehr stark**.

Mit der **ZR-Taste** kannst du **Items wie z. B.: Bomben, Bogen, Flaschen, uvm. benutzen**.

Mit dem **Steuerkreuz: Rechts/Links** kannst Du zwischen den **Items** hin und her schalten.

Mit dem **Steuerkreuz: Oben/Unten** kannst Du die **Karte vergrößern und auf Vollbild umschalten**.

Karte:

Am rechten oberen Bildschirmrand siehst Du die Karte. Der **grüne Pfeil** auf der Karte **bist Du**. In der Farbe **Blau** werden die **eigenen (hylianischen und goronischen) Truppen** dargestellt und in **Rot** die **gegnerischen Truppen**.

Krüge:

Über das Spielfeld und unter Felsen, die Du mit Bomben sprengen musst, und **in Wehrfestungen** findest Du Krüge mit verschiedenen Farben.

Rote Krüge füllen Herzen wieder auf.

Grüne Krüge füllen die Magie-Leiste auf.

Goldene Krüge bringen **goldene Dreiecke**, die **die Leiste für Spezialattacken auffüllt** oder Rubine.

Gras mähen:

Mähst Du in einer Mission das Gras ab, kannst du einzelne Herzen, Magieflaschen und goldene Dreiecke erhalten.

Flaschen und rotes Elixier:

Im **Basar** kannst Du **Medaillen** herstellen. Besiegt Du in einer Mission einen gegnerischen Hauptmann, bestimmte Zwischengegner und den Endboss einer Mission, erhältst Du einen Sack mit „Material“. Es gibt Angriffsmedaillen, Verteidigungsmedaillen und Hilfsmedaillen.

Bei den Verteidigungsmedaillen kannst Du für einen Spielcharakter **1 bis mehrere Flaschen** erschaffen. Das hängt vom Spielfortschritt und vom erbeuteten Material ab.

Betrittst Du eine Mission und die Figur mit der Du spielst hat 1 oder mehrere Flaschen, **bekommst Du automatisch in jeder neuen Mission 1 oder mehrere rote Elixiere**. D.H.: **Dieses Elixier brauchst Du nicht extra kaufen**, wie es in anderen The Legend Of Zelda- Spielen üblich war, du bekommst es automatisch.

Ein rotes Elixier füllt bis zu 5 Herzen wieder auf. **Da die Flasche ein Item ist**, kannst du mit dem **Steuerkreuz: Links/Rechts** zwischen **den Items hin und herschalten** und mit der **ZR-Taste** das Item **benutzen**.

Du wirst **in bestimmten Missionen** nur **mit 1 oder mehreren bestimmten Figuren spielen können**. Achte darauf, dass Du für jede Figur mit der Du spielst im Basar 1 oder besser mehrere Flaschen herstellen kannst.

Kämpfer auf dem Schlachtfeld:

Auf dem Schlachtfeld gibt es normale Soldaten.

Hauptmänner und Charaktere wie **Link, Prinzessin Zelda, Impa, uvm.** haben eine Energieleiste über dem Kopf. Eine blaue Energieleiste steht für einen Freund, eine rote Energieleiste steht für einen Gegner. Ein Hauptmann **kann Soldaten auf das Schlachtfeld rufen**. Gegnerische Hauptmänner musst Du besiegen, damit in einem Bereich auf der Karte keine weiteren gegnerischen Truppen erscheinen können. Wird ein feindlicher Hauptmann von Dir besiegt, hinterlässt er ein Herz, eine Magiefflasche oder ein goldenes Dreieck und einen **Sack (= „Material“)** auf dem Schlachtfeld. **Sammle diese Säcke immer ein**. Im **Basar** kannst Du **mit dem gesammelten Material Medaillen schmieden**. (Weitere Erklärungen findest Du unter: **Basar**.)

Manche Charaktere wie z. B.: Prinzessin Zelda **sind für das erfolgreiche Abschließen einer Mission notwendig und Du musst diese Personen nach Bedarf auf dem Schlachtfeld beschützen und wenn es nötig ist sogar eskortieren**. D.H.: Einige diese Charaktere dürfen nicht von Schlachtfeld fliehen! Mit der **+ -Taste** am Controller **unterbrichst Du die Mission (=Pause)** und auf **Status** kannst Du nachlesen, welche Charaktere du beschützen musst! (**=Bedingungen für Sieg und Niederlage**.) Ist eine solche Person in Gefahr, erhältst Du eine Nachricht im Spiel.

Allgemeine Informationen zu Missionen:

Im Spiel wirst Du **Texte, Informationen, Hilfe-Rufe** von Wachmännern und bestimmten Charakteren erhalten und neue **Missions- Ziele**. (Drücke die **+ - Taste** und Du kannst **die Meldungen im Schlachtverlauf** nachlesen.) Wenn Du ein und dieselbe Mission mehrmals spielst, wird sich manchmal der Ablauf ein wenig ändern. Außer Dir sind noch Soldaten, Hauptmänner und bestimmte Charaktere auf dem Schlachtfeld. Diese Figuren handeln jedes Mal anders. Damit meine ich, dass Deine eigenen Truppen manchmal selbstständig eine Wehrfestung erobern oder Du sie ein anderes Mal tatkräftig unterstützen musst. Es kann vorkommen, dass in einer Schlacht fast gleichzeitig mehrere Wachmänner an verschiedenen Stellen auf dem Schlachtfeld um Hilfe rufen. Manchmal ruft nur ein einziger Hauptmann um Hilfe. Bekommt ein Wachmann längere Zeit keine Hilfe, kann es vorkommen, dass dieser Hauptmann vom Schlachtfeld flieht. Die Mission ist dadurch nicht gescheitert.

Ein Hilfe suchender Hauptmann ist von einem großen, grünen Kreis umgeben. Läufst du zu diesem Hauptmann hin, durch den grünen Kreis, wird er gerettet und seine Lebensenergie wird wieder aufgefüllt.

Drückst Du die **+ - Taste**, kannst Du im **Status** die **Bedingungen für Sieg und Niederlage** nachlesen. Diese Bedingungen **ändern sich in jeder Mission**. Es zahlt sich aus, in jeder neuen Mission einen Blick auf Sie zu werfen.

Bestimmte Charaktere dürfen nicht vom Schlachtfeld fliehen, denn dann ist die Mission verloren. Diesen Charakteren **musst Du zur Hilfe kommen, wenn Sie darum bitten**, damit Du die Mission erfolgreich abschließen kannst. (Nachzulesen, wenn Du die **+ - Taste** drückst und auf **Status** gehst.)

In vielen Missionen hast Du ein Hauptquartier. Das Hauptquartier darf nicht an die Feinde fallen, denn **dann ist die Mission verloren**. Du wirst informiert, wenn das Hauptquartier angegriffen wird.

Feindliche Wehrfestungen angreifen und übernehmen: Betrittst Du eine von Feinden belagerte Wehrfestung und beginnst die feindlichen Soldaten zu attackieren, erscheint **unter der Karte ein horizontaler Roter Balken**, der mit jedem besiegt Soldat kürzer wird. **Ist der Balken auf Null, erscheint der gegnerische Hauptmann.** Besiegst Du ihn, wird die Wehrfestung von deinen eigenen Rittern übernommen.

Hast Du im **Schwierigkeitsgrad: Normal** 1000 Feinde besiegt, **erscheint eine Skultula auf dem Schlachtfeld.** Auf der Karte wird die Skultula **wie ein Spinnennetz dargestellt.** Befindest Du dich in der Nähe von der Skultula, ändert sich die Musik, Du hörst ein Rascheln. Umso näher Du der Skultula kommst, umso lauter wird das Geräusch. Besiegst Du die Skultula, erhältst Du einen Bonus. D. H.: Ein Teil eines Bildes wird freigelegt, das Du Dir am Ende der erfolgreich abgeschlossenen Mission ansehen kannst. Du erhältst eine Information, wenn die Skultula erscheint und Du erhältst eine Information, wenn die Skultula vom Schlachtfeld geflohen ist. **Du musst nicht nach der Skultula suchen, denn das ist ein Bonus!**

Diese allgemeinen Erklärungen gelten für jede Mission, die Du beginnst.

Im Laufe einer Schlacht, werden neue Missions-Ziele eingeblendet.

Mission erfolgreich:

In der Kampfstatistik siehst Du wie viele Rubine Du erbeutet hast, Deine Spielzeit, welche Waffen Du erbeutet hast und welche „Materialien“ Du im Spiel erhalten hast. Der Spielstand **speichert sich automatisch**, am Ende einer erfolgreich abgeschlossenen Mission.

Basar:

Wird ein feindlicher Hauptmann von Dir besiegt, hinterlässt er ein Herz, eine Magieflasche oder ein goldenes Dreieck und einen **Sack (= „Material“)** auf dem Schlachtfeld. **Sammle diese Säcke immer ein.** Im **Basar** kannst Du **mit dem gesammelten Material Medaillen schmieden.** Es gibt Angriffsmedaillen, Verteidigungsmedaillen (**hier kannst Du Flaschen erschaffen.** Hast du eine Flasche erschaffen, **bekommst Du automatisch in jeder Mission ein Rotes Elixier.** Es füllt bis zu 5 Herzen wieder auf.) und Hilfsmedaillen.

Möchtest Du eine bestimmte Medaille schmieden, kannst Du Dir im Basar ansehen, welches Material Du benötigst. Du kannst eine erfolgreich abgeschlossene Mission wieder betreten, um zusätzliches „Material“ zu erhalten. Manche „Materialien“ erhältst Du nur in bestimmten Missionen. Betrittst Du eine Mission mehrere Male, kann es vorkommen, dass die Art und Menge von erbeutetem Material variiert.