

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS GOLDENE FRÖSCHE

Autor: ZeldaEurope.de – Evelyn Jade und TourianTourist

Ihr hab sie bestimmt schon öfters gesehen: Goldene Frösche, die an bestimmten Stellen im Meer aus dem Wasser springen. Mit etwas Glück lassen sie sich schon zu Anfang treffen, doch sie weisen einem zurück. Seid ihr einmal im Nordwestlichen Quadranten, könnt ihr im Süden der Insel Bonun und nordöstlich der Insel des Windes eine kleine Insel am Rand der Felsen ausmachen. Es ist die "Namenlose Insel".

Sobald ihr sie betretet, wird euch etwas Kurioses auffallen: Es befindet sich einfach keine Karte im oberen Bildschirm, wie es sonst bei anderen Inseln der Fall ist. Der Joke hieran ist: IHR sollt hier diese Insel kartieren. Lauft dazu stets den Rand der Insel ab, um einen genauen Umriss der Insel aufzuzeichnen. Vergesst dazu nicht die kleinen Wasserlöcher im Inneren der Insel. Euch fallen sicherlich auch die Mythensteine auf, die allerdings schweigen. Markiert euch deren Positionen ebenfalls. Am Ende sollte man das Kartenbild eines Wals erhalten.

Kommen wir nun zu den Mythensteinen: Diese müssen in einer bestimmten Reihenfolge geschlagen werden. Dabei müssten euch 5 Steine aufgefallen sein. Der im Zentrum hat ein kleines Rätsel für euch:

Es lenkt mit dem Ruder, dann sprüht es herum! Als drittes es paddelt, dann schaut es sich um!

Dieses Rätsel ergibt erst Sinn, wenn man das Erscheinungsbild der Insel kennt – das eines Wals. Wir müssen uns also an unsere Skizze der Insel halten, während wir die Mythensteine abklappern. Geht zuerst zur Schwanzflosse im Nordosten und haut mit dem Schwert auf den dortigen Mythenstein. Dann sucht den Mythenstein auf dem Wasserstrahl im Nordwesten auf. Dann geht es zur Flosse im Süden und zum Schluss zum Auge im Westen. Habt ihr die richtige Reihenfolge eingehalten, wird sich ein Pfad zur Höhle im Zentrum der Insel auftun. Ansonsten müsst ihr nochmal von vorne anfangen.

Betretet nun die Höhle, wo ihr zu einem unterirdischen See gelangt. Dort wartet der goldene **Boss Raschien** auf euch, welcher euch den **Froschkompass** schenkt. Mit dieser Tafel kann auf dem Meer schneller reisen, indem man Symbole auf darauf malt. Es gibt insgesamt sechs Symbole, die zu sechs unterschiedlichen Orten führen. Die Symbole muss man aber erst von sechs goldenen Fröschen lernen, um sie nutzen zu können.

Segelt nun auf See herum und sucht die 6 goldenen Frösche. Sie müssen mit einem Schuss von deiner Bordkanone getroffen werden, damit sie anhalten und dich ein entsprechendes Zeichen lehren. Die folgende Tabelle enthält die Fundorte aller Frösche und ihre Symbole:

	Südwestliche See, Melka Fundort: zwischen Melka und der Kanoneninsel, zwischen den beiden oberen kleinen Felsen
	Südwestliche See, Molida Fundort: nordwestlich von Molida

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass – Goldene Frösche

www.zeldaeuropa.de

	Nordöstliche See Fundort: nördlich der Insel des Windes, südwestlichen von Bonun
	Südöstliche See, Zentrum Fundort: östlich der Goroneninsel, nordwestlich der Deh-Ess-Insel
	Südöstliche See, Insel des Frosts Fundort: westlich der Insel des Frosts
	Nordöstliche See Fundort: nordwestlich vom Schiff des Reisenden