Desert Island Escape

Alles über das neue Minispiel in New Leaf

"Desert Island Escape" ist eines von 2 Minispielen dass sich freischalten lässt seit dem Update in New Leaf

Was ist notwendig um dieses Spiel spielen zu können?

Mit allen Animal Crossing amiibo lassen sich durch Buhu Charaktere auf den Campingplatz rufen die entweder eine WiiU, einen 3DS oder beides mit sich führen, sodass man sie mit Coupons kaufen kann. Mit dem WiiU-Item startet man Desert Island Escape, sobald man es in der Wohnung platziert und mit dem A Knopf aktiviert.

Wie funktioniert das Spiel?

3 deiner Bewohner stranden auf einer einsamen Insel und versuchen 3 Stück Holz und ein Segel zu finden, indem sie die Insel erkunden, ein Floß zu bauen und von dort wieder zu entkommen. Dazu haben sie nur wenige Tage (/Runden) Zeit.

Teile vom Spielfeld sind durch Nebel verdeckt und müssen erst ausgespäht werden, andere Felder sind mit einem Fragezeichen markiert und zeigen an, dass dort etwas zu finden ist.
Auf den Spielfeldern verstecken sich Gegenstände aus denen man Werkzeuge bauen kann, Lebensmittel, Stolperfallen und Wilde Tiere.

Nachts sammeln sich Charaktere auf einem ausgewählten, bereits erkundeten Feld um ihr Nachtlager aufzuschlagen, dort wird gegessen, Werkezug gebastelt und am nächstenMorgen starten alle von diesem Punkt (mit Ausnahmen von Speziellen Charakteren)

Die 3 Bewohner suchst du dir entweder aus deinen Dorfbewohnern aus, und zahlst für jeden Teilnehmer 2 Nintendo Münzen von deinem 3DS System dafür, oder du liest amiibo Karten ein um die Charaktere zu benutzen.

Jeder Charakter hat unterschiedliche Werte und Fähigkeiten die sich auf die Runden auswirken.

Was auf den Feldern passiert

Auf den Feldern können folgende Ereignisse auftreten

- Ein Teil vom Floß wird gefunden (Holz oder Segel) sobald alle 3 Teile gefunden sind, hat man das Spiel geschafft
- Die Bewohner finden Materialien (Stock, Stoff, Stein, Seil) für Werkzeuge (Angel, Schleuder, Netz, Schaufel) und stecken es ein
- Wilde Kreaturen greifen deine Bewohner an, sie können kämpfen (die Schleuder hilft dabei) oder fliehen, beide Aktionen werden mit einem Glücksrad auf Erfolg oder Misserfolg ausgelost. Mit ausgegrabenen Fallen kannst du sie behindern.
- Lebensmittel
  Wenn du am Strand Fische findest, kannst du sie mit der Angel fangen, um den Lebensmittelvorrat aufzufüllen, ein Glücksrad bestimmt dabei die Erfolsquote
  Obstbäume kann man schütteln, Die Menge des Obsts das man herunterbeugtest wird vom Glücksrad festgelegt
- Bienen bewachen eine gefüllte Honigwabe, du kannst versuchen den Honig zu ergattern (das Netz hilft dabei), Erfolgsquote ist wieder Glücksabhängig
- Wenn du in eine Falle gerätst (mit einer Schaufel kannst du sie schnell ausschaufeln bevor du hineinfällst) bestimmt das Glückrad ob du entkommst oder in dem Bodenloch für die restliche Runde stecken bleibst

Werte

Jeder Bewohner hat eigene Werte die sich auf den Spielverlauf auswirken

- Bewegung
  Dieser Wert zeigt an, wie viele Felder sich ein Bewohner pro Runde bewegen kann. Bei manchen ist das vonihren Fähigkeiten her variabel
- Sicht
  Um so viele Felder kann der Charakter Dinge durch den Nebel erkennen
- Hunger
  Diese Menge an Essen verbraucht der Bewohner wenn er gefüttert wird
- Lieblingsfrucht
  Schüttelt der Bewohner einen baum mit diesen Früchten, ist die Chance höher, dass es eien große Ernte gibt

Fähigkeiten

Jeder Bewohner hat eine ganz eigene Fähigkeit, die Kombination aus diesen kann eine große Hilfe sein im Spiel

- ?
  Affen und Oktopi erspähen Materialien schon von angrenzenden Feldern und können ihre Runde auch benutzen um ein Werkzeug stattdessen zu bauen
- Diva
  Koalas und Kängurus können bis zu 7 Felder weit laufen, wenn es ihre Tagesverfassung zulässt, dreht sich das Glücksrad auf einen miesen Tag, dann bleiben sie stehen und bewegen sich gar nicht
- Weitläufer
  Pferde und Strauße können jede Runde 6 Felder weit laufen und tuns ichleichter aus Kämpfen zu fliehen, allerdings können sie nicht in den Nebel spähen
- Schlafmütze
  Hasen und Krokodile können entweder normal herumlaufen, oder eine Runde aussetzen um zu schlafen, in der Runde danach haben sie eine doppelt so große Reichweite
- ? Honigmäulchen
  Bären und kleine Bären erschnuppern Honig vom angrenzenden Feld und springen sofort hinüber (ohne einen Schritt zu verlieren) und schnappen sich etwas Honig ohne die Bienen zu stören
- ?Einzelgänger
  Wölfe und Tiger sind unabhängiger als andere, anstatt sich das Zelt in der Nacht zu teilen, bleiben sie nachts alleine draußen, Das ist praktisch um sich weit auf der Insel zu verteilen. Allerdings lassen sie Materialien für Werkzeuge liegen und nehmen nur Teile für das Floß mit