

# Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Diese Lösung wurde von schleifenbaumj, zztv.de erstellt. ZELDA EUROPE besitzt die Exklusiv-Rechte dieser Lösungshilfe. Das Kopieren und Ausstellen dieser Lösung auf anderen Online-Plattformen ist untersagt. Alle Rechte der Lösung liegen beim Autor.

Die folgende Lösung behandelt die komplette Hauptgeschichte und wird euch in kniffligen Situationen eine Hilfe beim weiterkommen sein, erhebt jedoch keinen Anspruch auf die 100% Vollständigkeit aller Rätsel, wie etwa der Herzteile oder andere Geheimnisse, da Zelda: A Link Between Worlds in seiner Reihenfolge auf unterschiedliche Weise gelöst werden kann. Für Herzteile und weitere Sidequests könnt ihr die zusätzlichen Guides auf Zelda Europe nutzen, um diese auf Vollständigkeit zu prüfen und ggf. zu ergänzen.

## Kapitelübersicht

Kapitel 1: Das vergessene Schwert

Kapitel 2: Der Rettungs-Versuch

Kapitel 3: Treffen mit Zelda

Kapitel 4: Der Ost-Palast

Kapitel 5 und 6 können in beliebiger Reihenfolge gemeistert werden, jedoch beinhaltet der Anfang von Kapitel 5 nützliche Dinge, die euch in Kapitel 6 helfen, aber dort nicht behandelt werden.

Kapitel 5: Heras Turm

Kapitel 6: Das Haus des Windes

Kapitel 7: Das Master-Schwert & Schloss Hyrule

Kapitel 8: Willkommen in Lorule

Die folgenden Kapitel könnt ihr in fast beliebiger Reihenfolge meistern und damit von der durch uns vorgeschlagenen Reihenfolge abweichen. Lediglich Kapitel 10 kann erst nach Kapitel 9 gemeistert werden!

Kapitel 9: Das Diebesversteck

Kapitel 10: Der Wüstentempel

Kapitel 11: Der Sumpfpalast

Kapitel 12: Palast der Dunkelheit

Kapitel 13: Der Skelettwald

Kapitel 14: Der Schildkrötenfels

Kapitel 15: Die Eisruinen

Kapitel 16: Schloss Lorule

## Kapitel 1: Das vergessene Schwert

Nach einem finsternen Traum, in dem ihr einer fiesen Gestalt gegenübersteht, erwacht ihr in eurem Bett und werdet dort unsanft von **Gri** geweckt. Ihr habt verschlafen und so heißt es: „Aufstehen und los geht's!“

Jetzt ist eine gute Gelegenheit sich mit den grundlegenden Steuerungen bekannt zu machen, sodass diese später kein Problem mehr darstellen. Lauft ein wenig in eurem Zimmer auf und ab und packt euch eine der Vasen unten links, indem ihr diese mit „A“ aufhebt. Drückt ihr nun erneut „A“, schmeißt euer Held die Vase weg und mit etwas Glück findet ihr euren ersten Rubin.

Verlasst ihr nun euer Haus, wird euch Gri auf den **Wetterhahn** aufmerksam machen und euch auffordern **zu speichern**. Tut dies jetzt und in Zukunft an jedem neuem Wetterhahn. Im Laufe des Spiels werden euch die Wetterhähne zu mehr als nur zum Speichern dienen. Gri wird nun voraus laufen und ihr erhaltet erneut Kontrolle über Link. Ihr könnt euch nun ein wenig umschaun und werdet Büsche finden, die ihr mit „A“ hochheben könnt um eventuell weitere Rubine zu finden. Zum jetzigen Zeitpunkt lassen sich Rubine nur sehr langsam sammeln, beschäftigt euch also nicht zu lange damit und folgt Gri nach links, denn immerhin seid ihr schon jetzt spät dran.

Folgt Gri immer weiter, bis ihr schließlich bei der **Schmiede** ankommt. Solltet ihr dabei einmal den falschen Weg einschlagen, wird Gri euch „freundlich“ den richtigen Weg weisen. Betretet nun die Schmiede und lauscht dem Schmiede-Meister. Ist der Hauptmann schließlich verschwunden, will der Schmied euch eine ordentliche Standpauke halten. Jedoch hilft euch ein glücklicher Zufall aus der Patsche: Der Hauptmann hat sein **Schwert** vergessen und ihr erhaltet die Aufgabe es ihm zu bringen. Schnappt euch also das Schwert und verlasst damit das Haus. Als letzte Tat wird der Schmied noch **Schloss Hyrule**, euer nächstes Ziel, auf der Karte markieren.

Vor dem Haus geht ihr einfach nach rechts und springt die Erhöhung hinab. Von solchen Erhöhungen könnt ihr immer herab springen, müsst aber dann um wieder hochzukommen eventuell einen Umweg in Kauf nehmen. Geht also nun ein Stück hoch und, sobald ihr in einem neuen Karten-Abschnitt seid, nach rechts. Von hier seht ihr schon die Schlossmauern, geht jetzt einfach nach unten und dann nach rechts.

Redet ruhig mit den Wachen, welche mit *merkwürdigen Schmierereien* zu kämpfen haben. Schließlich am Haupttor angekommen redet ihr mit der dortigen Wache und erfahrt, dass der Hauptmann woanders ist.

Euer *neues Ziel* wird erneut auf der Karte markiert, geht also nach links und dann hoch, genau den Weg, den ihr auch genommen habt um zum Haupttor zu gelangen. Verlasst die Schloss-Gegend nun nach links und geht anschließend hoch. Sobald ihr bei einem Schild ankommt, geht ihr einfach nach rechts weiter und habt euer neues Ziel schon fast erreicht. Kurz vor der **Kirche** findet ihr einen weiteren **Wetterhahn**, welchen ihr ansprechen solltet, sodass dieser auf euer Karte gespeichert wird.

Geht ihr nun weiter hoch, trifft ihr auf **Seres und Boris**. Seres betritt nun die Kirche um den Hauptmann zu holen, als sich die Tür wie von Geisterhand schließt und nur noch ein Schrei zu hören ist. Boris erkennt die Lage und wandelt euren Boten-Service in eine Rettungs-Aktion um. Ihr schnappt euch also das **Schwert des Hauptmannes**, welches ihr mit „B“ schwingt, und macht euch bereit für euer erstes wirkliches Abenteuer.

## Kapitel 2: Der Rettungs-Versuch

Ihr befindet euch nun vor der **Kirche**, wo Boris verzweifelt versucht die Tür zu öffnen. Geht von hier ein Stück runter und testet euer Schwert an den Büschen. Diese sind nun viel schneller zerstört und ihr könnt so ein wenig effektiver Rubine sammeln. Jedoch ist dafür gerade keine Zeit! Geht also nach rechts, bis ihr zum **Friedhof** kommt.

Die Gräber hier könnt ihr von vorne mit „A“ packen und dann nach hinten verschieben. Erwischt ihr ein falsches Grab, findet ihr entweder Rubine (und davon eine nette Menge) oder aber einen Geist, den ihr mit Hilfe eures Schwertes zurück ins Jenseits schickt. Kleine Bäume, die euch den Weg versperren, sind mit dem Schwert leicht beiseite geräumt. Das *gesuchte Grab* befindet sich hinter zwei dieser Bäume und ist ansonsten von Steinen und Mauerwerk umringt. Öffnet das Grab also und steigt die Treppen hinab.

Im Grab selber ist es stockduster und es ist schwer viel zu erkennen. Schlagt euch am besten einfach durch das Vasen-Sammelsurium, bis ihr zu der Truhe vor euch gelangt. Öffnet diese und erhaltet so die **Lampe**. Geht nun ins Item Menü und legt die Lampe auf eure „Y“-Taste. Schon alleine dadurch, dass ihr sie ausrüstet, wird der Bereich um euch herum nun erleuchtet. Drückt ihr nun noch „Y“ vor einer Fackel, wird diese entzündet. Wollt ihr das Feuer einer Fackel löschen, so ist dies mit einem Schwerthieb leicht erledigt.

Geht ihr also nun weiter hoch, findet ihr ein Schild mit der Aufschrift „*Der Pfad öffnet sich für den, der das Licht erstrahlen lässt*“. Nachdem ihr euch kurz umschaut, findet ihr rechts und links eine Fackel, die ihr entzünden müsst um den neuen Weg frei zu machen.

Der nächste Raum ist etwas größer und außerdem befinden sich überall Mäuse, die nach eurem Leben trachten. Macht den Mäusen, sobald ihr sie seht, einfach den Garaus, entzündet die Fackeln, die ihr findet, und zerstört möglichst viele Vasen um euch ein paar Herzen und Rubine zu sichern.

Oben rechts im Raum werdet ihr übrigens ein **Herzteil** sehen. Dieses könnt ihr zum jetzigen Zeitpunkt leider nicht erreichen und so geht ihr nach links, bis ihr schließlich zu einer Treppe gelangt (unterwegs könnt ihr eine **Truhe mit 20 Rubinen** finden).

Geht die Treppe hinauf und gelangt so zu einer verschlossenen Tür. Um solche Türen zu öffnen braucht ihr einen *kleinen Schlüssel*. Diese werdet ihr immer wieder im Spielverlauf finden. Wichtig ist es zu wissen, dass solche Schlüssel nur einmal verwendet werden können. Geht also nun von der Tür nach rechts und folgt dem höher gelegenen Pfad. Ihr findet nun eine **Truhe**, in der ein **kleiner Schlüssel** auf euch wartet. Geht nun zurück zur Tür und öffnet diese.

Im nächsten Raum wartet ein kleiner Kampf auf euch. Merkt euch am besten die Musik, die im Hintergrund läuft, denn diese verrät euch, dass ihr alle Gegner besiegen müsst um weiterzukommen. Links und rechts im Raum befinden sich auch noch Fackeln; sobald diese brennen sollte der Kampf kein großes Problem mehr sein. Sind die Geister nun also aus dem Weg geräumt, geht ihr einfach weiter.

In diesem Raum findet ihr eine Fackel, die ihr am besten entzündet um den Raum zu erleuchten. Schaut ihr euch um, findet ihr einen versperrten Pfad und *zwei Schalter*, die aus der Wand ragen. Einer von ihnen öffnet den versperrten Pfad, der andere lässt Gegner auf euch herabstürzen. Wollt ihr euer Glück nicht auf die Probe stellen nehmt ihr einfach den linken und schreitet den geöffneten Pfad hinauf.

Ihr habt den kleinen Parcours in die Kirche erfolgreich gemeistert und müsst nun nur noch um die Ecke gehen um herauszufinden was hier vor sich geht. Mutig versucht ihr euch dem **Feind Yuga** in den Weg zu stellen. Leider wird dieser Versuch nicht von Erfolg gekrönt sein.

### Kapitel 3: Treffen mit Zelda

Nachdem ihr in der Kirche förmlich überrannt wurdet, wacht ihr in **eurem Haus** auf und findet dort eine merkwürdige Gestalt im lila Hasen-Kostüm vor: **Ravio**. Ravio ist ein fahrender Händler, der euch nach Hause gebracht hat und von nun an bei euch leben möchte. Erfüllt ihm seinen Wunsch und erhaltet dafür **Ravios Armreif**. Verlasst dann euer Haus um die Vorfälle im Schloss zu melden.

Das Schloss befindet sich nördlich von euer jetzigen Position, geht also den Weg hinauf, bis ihr wieder am Haupttor des Schlosses ankommt. Schaut ihr euch hier um, wird euch auffallen, dass *weitere Wandschmierereien* aufgetaucht sind. Was es mit denen wohl auf sich hat? Passiert nun das Tor und gelangt so in den Innenhof. Hier könnt ihr euch mit den **Soldaten** unterhalten und so eure Schwerttechnik verbessern. Ihr lernt hier auch die **Wirbelattacke**.

Nördlich im Hof findet ihr 3 Türen. Hinter der kleinen Tür auf der linken Seite findet ihr ein paar Soldaten und eine **Truhe mit 5 Rubinen**. Hinter der kleinen Tür auf der rechten Seite findet ihr nur Soldaten. Ihr könnt nun die 5 Rubine einsammeln und mit den Soldaten quatschen, allerdings ist die große Tür im Zentrum euer nächstes Ziel, redet also mit dem Soldaten vor der Tür und betretet dann das Schloss.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Im Schloss fordert euch **Impa** auf zu warten, nutzt die Zeit und schaut euch die **5 Gemälde** in entsprechender Reihenfolge an um mehr über die *Geschichte Hyrules* zu erfahren. Impa wird euch nun mitteilen, dass die Prinzessin bereit ist euch zu empfangen. Nutzt die Treppe um hinaufzugelangen und betretet dann den Raum, in dem **Zelda** bereits auf euch wartet.

Nachdem ihr Zelda Bericht erstattet habt, wird sie euch bitten *Sahasrahla in Kakariko* aufzusuchen. Zum Abschied überreicht Zelda euch noch einen **Talisman**. Verlasst also nun das Schloss und macht euch auf nach Kakariko. Am besten macht ihr noch einen kleinen Umweg, denn ein besonderes Item wartet darauf abgeholt zu werden!

Steht ihr also nun wieder vor dem Schloss direkt am Haupttor, geht ihr links an den Schlossmauern vorbei und dann hinauf. Bei erster Gelegenheit geht ihr nun links und lasst so auch den Burggraben hinter euch. Geht hier nun den Trampelpfad hinauf, bis ihr zu einem Schild gelangt und geht von diesem aus nach links. In diesem Gebiet werdet ihr ein *blaues Zelt* vorfinden. Betretet dieses und sprecht mit dem **Wahrsager**, welcher euch nicht nur verspricht euch in Zukunft gegen ein kleines Endgeld mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, sondern euch auch noch die **Hinweisbrille** gibt. Diese könnt ihr benutzen um Hinweis-Geister zu finden und von ihnen Tipps zu bekommen. Eine weitere nützliche Hilfe, wenn ihr mal nicht weiter wisst.

Mit dem neuem Wissen und der Hinweisbrille im Gepäck geht ihr nun nach Süden und landet so in **Kakariko**. Das **Haus von Sahasrahla** befindet sich direkt links von euch auf einem kleinem Hügel und ist leicht erreicht. Betretet dieses Haus und sprecht mit **Sahasrahla**. Er wird seine Sorgen mit euch teilen und euch bitten seinen Schüler *Osfala* beim Ostpalast zu suchen, weil dieser in Gefahr schweben könnte.

Zwar bittet euch der weise Mann zur Eile, jedoch bleibt noch genug Zeit sich ein wenig in Kakariko umzusehen! Verlasst also nun das Haus und schaut euch in Kakariko um. Im Zentrum werdet ihr einen Wetterhahn finden, den ihr unbedingt auf der Karte einzeichnen lassen solltet. Links vom Wetterhahn befindet sich ein **Straßenhändler**, welcher eine **Flasche für 100 Rubine** anbietet. Solltet ihr nicht genug Rubine haben, könnt ihr schnell noch ein paar Büsche kleinhacken, insgesamt werdet ihr in Kakariko nun 150 Rubine ausgeben.

Kauft euch also die Flasche und betretet dann das Haus links des Straßenhändlers. Hier beim Krämer könnt ihr euch nun noch einen **Schild für 50 Rubine** zulegen. Der Schild ist ein nützliches Verteidigungsmittel, das euch in vielen Situationen das Leben retten kann, schlagt also ohne zu zögern zu!

Unter dem Haus des Krämers findet ihr noch den **StreetPass-Onkel**, welcher euch mehr über die *StreetPass-Möglichkeiten und Kämpfe mit Schatten-Links* erzählen wird. Entscheidet für euch ob ihr dieses Feature nutzen wollt, in dieser Lösung werden wir jedenfalls nicht weiter darauf eingehen.

Das letzte Haus, das ihr auf keinen Fall auslassen solltet, befindet sich unten rechts von euer jetzigen Position und trägt eine *große Holz-Biene* über der Tür. Im Haus findet ihr den **Summsenmann**, welcher euch bitten wird Bienen für ihn zu sammeln. Normale Bienen bringen euch 50 Rubine, *goldene Bienen* bringen euch eine einmalige Belohnung und danach immer 300 Rubine. Damit ihr die Bienen auch fangen könnt, überlässt euch der Summsenmann einen **Kescher**, vollkommen kostenlos!

Wollt ihr euch nun noch weiter in Hyrule umsehen, könnt ihr dies gerne tun und euch eventuell die ersten Herzteile sichern, jedoch wird sich die Lösung im nächsten Teil mit der Reise zum **Ostpalast** beschäftigen!

## Kapitel 4: Der Ost-Palast

Der Weg durch Hyrule zum Ost-Palast

Startend vom **Wetterhahn in Kakariko** ist euer Ziel klar: Der Ost-Palast. Eure erste lange Reise durch Hyrule steht bevor und euch erwarten einige Herausforderungen. Verlasst also das Dorf über den Pfad im Osten und gelangt so in das Gebiet der Schmiede. Ihr werdet eine **Hexe** vorbei fliegen sehen. Da ihr sie gerade nicht weiter verfolgen könnt, haltet ihr euch einfach rechts und geht, am Burggraben angekommen, den Weg hinab und dann weiter nach rechts. Lauft am Schloss vorbei und geht dann schließlich ein Stück am Wasser (an euerm Haus vorbei) entlang hinab und anschließend nach rechts.

Überquert nun die Brücke über euch und haltet euch danach rechts. Ihr gelangt in ein Gebiet mit fünf Bäumen. Solltet ihr unterwegs Schaden genommen haben, findet ihr über den Bäumen eine Höhle, in der euch eine große Fee gerne heilen wird. Links vom Höhleneingang führt ein Weg hinauf. Geht unter dem Steinbogen vor euch hinauf und nutzt dann die Treppen, die sich vor euch auf tun.

Hier oben werdet ihr auf zwei Säulen mit einem Bogen-Symbol und zwei Schalter aufmerksam gemacht. Oben drauf findet ihr zwei hasenförmige lila Schilde, die ihr unbedingt lesen solltet: „*Wenn Sie Hilfe brauchen, kommen Sie zu mir! Ich warte im Haus südlich des Schlosses auf Sie.*“. Ihr ahnt bestimmt schon, wer diese Schilder aufgestellt hat und welches Haus gemeint ist. Also nehmt die Füße in die Hand und kehrt zu euerm Haus zurück, wo **Ravio** bereits auf euch wartet.

Redet mit ihm und wählt das **Bogen-Symbol** aus. Ravio wird euch nun den Bogen ausleihen. Im Gegensatz zu anderen Zelda-Spielen müsst ihr hier **keine Pfeile sammeln** und besitzt auch **keinen Köcher**. Stattdessen verbraucht jeder Schuss mit dem Bogen ein wenig eurer *Ausdauer*. Die Ausdauer regeneriert sich innerhalb kurzer Zeit und so habt ihr auf lange Sicht unendlich viele Pfeile, solltet nur nicht unbedingt versuchen zehn Pfeile direkt hintereinander abzuschließen, weil eine komplett geleerte Ausdauer länger zum aufladen braucht. Wichtig ist auch, dass der Bogen nur *geliehen* ist! Solltet ihr also sterben beziehungsweise Game Over gehen müsst ihr zu eurem Haus zurückkehren und den Bogen dort gegen eine Gebühr von 50 Rubinen erneut ausleihen.

Mit dem Bogen im Gepäck geht ihr nun wieder Richtung Ost-Palast, eben zu jener Stelle, an der ihr Ravio's Schilder gefunden habt. Steigt schnell auf das Podest im Zentrum und schießt von hier aus auf die Schalter rechts und links von euch. Sind beide aktiviert, wird sich das Tor vor euch öffnen und ihr könnt passieren.

Ihr seht nun vor euch eine kleine Ruine, in der ihr jedoch leider noch nichts tun könnt. Geht also den Pfad hinter der Ruine herauf und gelangt so auf eine höhere Ebene mit zahlreichen Statuen. Einige dieser Statuen erwachen zum Leben, sobald ihr euch ihnen nähert, jedoch sollten sie dank Schwert und Bogen keine große Herausforderung sein und leicht aus dem Weg geräumt werden. Am Ende dieses Pfades findet ihr eine **Truhe mit 20 Rubinen**.

Springt nun rechts von der Truhe herab und folgt dem Pfad nach unten, bis ihr entweder durch die Lücke im Steinzaun rechts runter springt oder die Treppe vor euch hinab steigt. Der großäugige blaue Gegner, der dort lauert, wird versuchen auf euch zu springen. Weicht also seinen Sprüngen aus und greift ihn an, solange er am Boden ist. Rechts oben von der Treppe, die ihr eben hinabgegangen seid, findet ihr eine weitere, die wieder hinauf führt. Nutzt diese und folgt dem Weg dann weiter nach oben rechts um dann nach zwei weiteren Treppen beim Ost-Palast anzukommen.

Hier trifft ihr auf **Osfala**, welcher die Sorgen seines Meisters nicht teilt. Speichert also noch schnell am Wetterhahn und betretet dann den ersten Dungeon des Spiels: Den **Ost-Palast**.

### Lösungsweg durch den Ost-Palast

Im Eingangsraum des Palastes seht ihr direkt vor euch einen Abgrund und rechts und links je einen Pfad. Rechts seht ihr eine *auffällige Bodenplatte* mit deren Hilfe ihr ein verschlossenes Tor öffnen könnt. Hinter diesem befinden sich jedoch nur ein paar Rubine und so schießt ihr im Eingangsraum über den Abgrund hinweg einen Pfeil auf den gegenüberliegenden Schalter und erschafft euch so einen Pfad über den Abgrund.

Ihr gelangt nun in einen neuen Raum und blickt links über den Abgrund um eine Truhe und einen Schalter zu entdecken. Schießt auf den Schalter und öffnet so den Pfad zur **Truhe**. In ihr findet ihr **20 Rubine**. Kehrt also wieder in den Eingangsraum zurück und nehmt den mittleren Pfad. Da ihr bereits rechts und links die Rubine gesammelt habt, verlasst ihr auch diesen abgrundreichen Raum durch den Weg oben.

In diesem Raum erwarten euch *rollende Felsen*, vor denen euch selbst euer Schild nicht schützt! Geht also über die Treppen hinab und stellt euch dann an den Pfad mit den rollenden Felsen. Wartet bis der große Felsen an euch vorbeigerollt ist und lauft dann nach oben. Achtet weiterhin auf die kleinen Felsen und weicht ihnen aus, versteckt euch notfalls kurz in einer der zwei Nischen. Falls ihr in der linken Nische wart, habt ihr ein paar Rubine gesehen. Ihr könnt oben angekommen nach links gehen und dort den Pfad zu den Rubinen nehmen - Aber seid gewarnt, ein Mechanismus wird euch zurück in den Felsenpfad schubsen!

Der erste Weg, den ihr nehmen solltet, befindet sich rechts. Um zu ihm zu gelangen müsst ihr oben nach links gehen und dann dem erhöhten Pfad folgen. Das Tor ist noch versperrt, geht ihr aber in die Nische über euch werdet ihr eine *auffällige Bodenklappe* entdecken, die euch das Tor öffnet. Geht ihr nun zum Tor wird eine der Statuen zum Leben erwachen, welche ihr aber in einem kurzen Kampf erledigen können solltet und so den Raum rechts betreten könnt.

Im Zentrum dieses Raumes findet ihr eine Plattform, die auf und ab fährt. Stellt euch auf diese und wartet, bis sie am Tiefpunkt ist. Geht nun runter durch einen Pfad, den ihr nicht sehen könnt. Ihr gelangt so in einen Raum mit Rubinen und *Feen*. Am besten fangt ihr euch eine der Feen mithilfe eures Keschers. Sammelt die Rubine nun einfach ein und geht zurück zur auf- und abfahrenden Plattform.

Rechts und links von dieser Plattform seht ihr Schalter. Den Rechten trifft ihr mit dem Bogen, wenn die Plattform am höchsten Punkt steht, und den linken am tiefsten Punkt der Plattform.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Jeder der beiden Schalter lässt oben rechts eine Wand kurz herunterfahren und öffnet euch so den Weg zur Truhe. Am besten schießt ihr zuerst auf den linken Schalter, dann auf den rechten und eilt zur **Truhe**, in der ihr einen **kleinen Schlüssel** findet. Mit dem Schlüssel im Gepäck geht ihr nach links und gelangt so wieder in den Raum mit den rollenden Felsen.

Ihr könntet nun den Schlüssel nutzen um die Tür oben zu öffnen, jedoch solltet ihr jetzt erst einmal den Raum links aufsuchen. Passiert dazu einfach das Tor oben links und gelangt so in einen neuen Raum. Die Tür wird sich hinter euch verschliessen und die Melodie, die startet, verrät euch schon was kommt: Ein Kampf, in dem jeder Gegner besiegt werden muss! Zückt also beherzt euer Schwert und macht den Wurm-Gegnern den Garaus. Am Ende des Kampfes wird sich unten ein Tor öffnen und eine **Truhe** herabfallen, die ihr gerade nicht erreichen könnt. Jedoch solltet ihr unter der Truhe hindurch einen unsichtbaren Pfad nehmen und so in den Raum unter euch gelangen.

Hier findet ihr wieder eine auffällige Bodenplatte. Betretet diese und lasst so eine **weitere Truhe** erscheinen, in der ihr **20 Rubine** findet. Geht nun zurück in den Raum über euch und geht durch das Tor unten links. Wieder im Raum mit der Rubin-Truhe steigt ihr die Treppen hinauf und geht durch das obere Tor um schließlich die Truhe von vorhin zu öffnen. Mit dem **Kompass** im Gepäck geht ihr nun wieder runter und seht eine weitere auffällige Bodenplatte rechts von euch. Mit ihrer Hilfe öffnet ihr das Tor rechts und gelangt wieder in den Raum mit den rollenden Felsen. Geht nun einfach hoch und öffnet die verschlossene Tür mit eurem Schlüssel.

Im *ersten Stock* müsst ihr nun auf den Schalter in der Mitte des Raumes treten und startet so einen Kampf gegen vier Statuen. Da ihr nun gewarnt seid, könnt ihr vor betreten des Schalters eine Wirbelattacke laden und eure Feinde so mit einem fatalen Schlag überraschen. Sind alle Statuen besiegt, erscheint ein *Teleport-Ring*, der euch zum Anfang des Dungeons und von dort zurück in diesen Raum bringt. Zusätzlich dazu öffnen sich die Wege rechts und links von euch.

Ihr könnt hier nun entweder den rechten oder den linken Pfad wählen. Es ist egal welchen ihr wählt, wollt ihr jedoch alle Truhen im Dungeon finden müsst ihr beide Räume meistern!

Betretet ihr den linken Raum, müsst ihr dort den rollenden Felsen ausweichen und auf die auffällige Bodenplatte treten. Bleibt eine Zeit lang auf ihr stehen um eine Treppe erscheinen zu lassen und eilt diese dann hinauf bevor sie wieder verschwindet. Oben angekommen wartet ihr darauf, dass ein großer Felsen an euch vorbeirollt, und eilt dann nach rechts. Unter euch rollen die Felsen nun diagonal, was aber nichts daran ändert, dass ihr ihnen nur ausweichen müsst um zur nächsten auffälligen Bodenplatte zu gelangen. Diese lässt die Treppe rechts verschwinden. Wartet bis die Treppe ganz verschwunden ist und eilt dann zur Bodenplatte, die unter der Treppe versteckt war. Nun erscheint links eine **Truhe**. Öffnet diese und sichert euch so ein **Monsterherz**, ein Item, das euch später noch nützlich sein wird! Geht jetzt nach unten links und findet dort die letzte Bodenplatte, mit deren Hilfe ihr den Raum durch das Tor unten rechts verlassen könnt.

Betretet ihr den rechten Raum, müsst ihr euch durch ein Meer von Pfeilen kämpfen. Wer keinen Schild bei sich trägt, sollte also definitiv den linken Raum nutzen. Wer einen Schild hat, sollte diesen stets vor sich halten um nicht von Pfeilen getroffen zu werden. Geht nun den Pfad nach unten und dann nach rechts, wodurch ihr in einen schmalen Pfad einer Pfeilschussanlage gelangt. Steigt an dessen Ende die Treppe hinauf und geht auf der höheren Ebene den Weg hinab um eine auffällige Bodenplatte zu finden. Diese öffnet das Tor unten links.



Wer nun auf die Karte schaut, wird sehen, dass noch eine Truhe fehlt. Um diese zu bekommen geht ihr nach unten rechts und schaltet dort den wurmigen Gegner aus. Die **Truhe** wird nun erscheinen. Macht den kleinen Umweg und sichert euch so ein **Monsterherz**. Geht nun durch das Tor unten links.

Stellt euch in diesem Raum nun vor die große Tür und schaut nach links. Ihr seht einen Schalter, den ihr von hier leicht mit einem Pfeil treffen könnt. Eine auf- und abfahrende Plattform wird aktiviert, mit deren Hilfe ihr zu einer verschlossenen Tür gelangt. Fehlt nur noch eines: Ein neuer Schlüssel! Um diesen zu erhalten geht ihr im Raum nach oben rechts und schießt auf den Schalter links von euch. Eine weitere Plattform wird aktiviert. Stellt euch auf diese und fahrt hinauf bis ihr am Höchstpunkt seid. Schaut nach oben und schießt von hier auf den Schalter um den nächsten Pfad rechts von euch zu nutzen.

In diesen Raum findet ihr fahrende Plattformen, welche um eine zentrale Plattform kreisen. Stellt euch auf eine fahrende Plattform und aktiviert die Schalter auf der zentralen Plattform - aber Vorsicht, ihr werdet von den Wänden aus mit Pfeilen beschossen! Sind alle Schalter aktiviert, erscheint rechts eine **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Mit dem Schlüssel im Gepäck geht ihr nun in den Raum links von euch und öffnet dort die verschlossene Tür.

In diesem Raum wartet ein Kampf mit Skeletten auf euch. Im Gegensatz zu anderen Gegnern versuchen diese euren Attacken auszuweichen und springen zurück. Sobald sie jedoch landen, könnt ihr sie treffen und auf diese Weise besiegen. Es hilft auch sehr, sie in eine Ecke des Raumes zu drängen und dort dann leicht zu erledigen. Habt ihr alle besiegt, fährt die Plattform mit der **großen Truhe** herab und ihr erhaltet den **großen Schlüssel**. Im Gegensatz zum kleinen Schlüssel findet ihr davon nur einen pro Dungeon und er kann auch nur für eine bestimmte Tür verwendet werden. Eben jene habt ihr vorhin bereits gesehen, jedoch solltet ihr den Raum zunächst durch das neu geöffnete Tor rechts verlassen.

Schlagt hier den Schalter und legt so einen letzten Schalter frei. Geht zurück nach links und verlasst den Raum durch das andere Tor. Stellt euch hier nun auf die auf- und abfahrende Plattform und aktiviert auch den letzten Schalter um den Weg zur *großen, verschlossenen Tür* freizulegen. Hinter der Tür wartet der *Boss des Dungeons* auf euch. Jeder Dungeon hat einen solchen Boss, der eine finale Herausforderung darstellen soll und stärker als normale Gegner ist!

#### Boss des Ost-Palasts: Yuga

Im Raum des Bosses findet ihr **Yuga**, welcher gerade dabei ist **Osfala** in ein Gemälde zu verwandeln. Yuga lässt sich von euch nicht stören und zieht seinen Plan durch. Schließlich entscheidet sich Yuga doch noch euch ein wenig Aufmerksamkeit zu schenken und will euch den Garaus machen. Doch Zeiten ändern sich, ihr seid nicht mehr der kleine unerfahrene Junge aus der Kirche und deshalb ist es Zeit zurückzuschlagen!

Nähert ihr euch Yuga, wird sich dieser als Gemälde an die Wand malen und so für eure Attacken unerreikbaar sein. Der Trick in diesen Kampf ist es, Yuga erst mit einem Pfeil abzuschießen und sich ihm dann erst zu nähern. Er wird für einen Moment benommen sein, nutzt diese Zeit und attackiert Yuga mit eurem Schwert.

Lasst ihr Yuga zuviel Zeit, wird dieser Zauber nutzen um Gegner zu beschwören oder Feuer aus den Wänden schießen zu lassen. Schaltet die Gegner aus und weicht den Flammen aus um Yuga so oft wie möglich zu betäuben und anzugreifen und so schließlich den Kampf zu einem Ende zu bringen (Yuga wird zwischendurch wütend, das ändert jedoch nichts an eurer Taktik).

Am Ende des Kampfes verwandelt euch Yuga schließlich in ein Bild und verschwindet. Alles scheint verloren bis... euer *Amreif* plötzlich aktiv wird und ihr aus euer Bildform befreit werdet. Dank des **Dimensionsarmreifs** seid ihr nun wie Yuga in der Lage euch wie ein Gemälde an die Wand zu malen und an der Wand entlang zu reisen. Diese Fähigkeit wird euch das gesamte Abenteuer lang zur Verfügung stehen und oft Verwendung finden! Sammelt also jetzt den **Herzcontainer** ein, den Yuga euch hinterlassen hat, und verlasst den Raum durch den Schlitz an der Wand. Wie? Na, nutzt eure neue Fähigkeit!

### Der Weg aus dem Dungeon

Der Dungeon ist nun theoretisch beendet, jedoch werdet ihr auf dem Weg nach draussen noch ein paar Rubine finden können, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet!. Hängt euch also immer wieder an die Wand und geht nach links und rechts um alle Rubine einzusammeln. Manche Rubine sind an die Wand gemalt, diese sammelt ihr ein, indem ihr sie als Gemälde berührt. Um die normalen Rubine einzusammeln müsst ihr die Wand verlassen und sie auf die traditionelle Weise einsammeln.

Kommt ihr über die Wandreisen nach rechts, findet ihr dort eine **Truhe** mit satten **100 Rubinen**. Mit diesen im Gepäck reist ihr nach links und nutzt dort die auf- und abfahrende Plattform um nach unten zu reisen. Hängt ihr euch hier unten an die Wand und versucht nach oben zu wandern werdet ihr feststellen, dass ihr *nicht über brüchige Wände reisen könnt*. Geht also weiter nach unten und werdet zum Gemälde, sobald euch der Boden unter den Füßen entgleitet. Wartet als Gemälde einen Moment und reist dann weiter nach unten.

Im Erdgeschoss angekommen werdet ihr **zwei Truhen** auf der Karte entdecken können. Das Ziel ist klar: Sichert euch die Truhen und dann nichts wie weg hier! Rechts von euch seht ihr eine sich bewegende Wand. Hängt euch einfach an diese, wenn sie zu euch steht, und wandert dann zur anderen sich bewegenden Wand. Auf der anderen Seite angekommen sammelt ihr kurz eure Ausdauer und hängt euch dann an die normale Wand rechts, die ihr hinaufwandert und so zur ersten der beiden Truhen gelangt. In dieser Truhe findet ihr **50 Rubine**. Wandert nun über die Wand zurück und geht durch den Schlitz, den ihr rechts in der Wand findet.

Im Eingangsraum des Dungeons lasst ihr euch einfach herunterfallen. Verlasst den Dungeon jedoch noch nicht! Geht stattdessen zur rechten Wand und findet dort einen weiteren Schlitz, mit dessen Hilfe ihr zur zweiten Truhe und damit zu weiteren **100 Rubinen** gelangt. Ihr könnt nun erhobenen Hauptes und voller Stolz den ersten Dungeon verlassen! Doch seid nicht zu hochmütig, es warten noch viel mehr Herausforderungen auf euch!

Draußen angelangt erwartet euch **Sahasrahla**, gemeinsam mit ihm kehrt ihr zum Schloss zurück, welches bereits von Yuga eingenommen wurde. Sahasrahla erzählt euch nun von euren zukünftigen Aufgaben und was ihr tun müsst und genau da geht es im nächsten Teil weiter.

## Kapitel 5: Heras Turm

### Anreise mit Hindernissen

Euch steht wieder einmal eine kleine Reise bevor, am besten startet ihr diese in **eurem Haus**, wo **Ravio** mit euch ein kleines Schwätzchen hält. Nach dem Gespräch verlasst ihr das Haus und erfahrt, dass *Gri verschwunden* ist. Die Frau spricht vom südlichen Wald, welcher westlich von eurer jetzigen Position liegt. Springt also den Vorsprung vor eurem Haus hinab und geht nach links bis ihr in ein neues Gebiet gelangt. Folgt dem Weg hier nach links unten und gelangt so ins nächste Gebiet. Schnell ein kleiner Schritt nach links ins nächste Gebiet und ihr seid fast da.

Im Zentrum dieses Gebietes findet ihr die **Frau des Schmiedes** und eine Waldöffnung, die ihr nur hinauf gehen müsst um in das Zentrum des südlichen Waldes zu gelangen. Geht hier nach oben bis ihr zu einem von Vögeln förmlich umzingelten Baumstumpf gelangt. Auf diesem befindet sich eine **Tasche**. Nehmt diese an euch und redet erneut mit der Frau des Schmiedes. Mit Hilfe der Tasche könnt ihr nun auch Items auf „X“ ablegen und habt so neben dem Schwert immer zwei Items griffbereit - wie praktisch!

Schaut nun auf eure Karte. Im Norden seht ihr große braune Berge und direkt links davon ist ein kleines Haus auf einer Grünfläche eingezeichnet. Genau dieses Haus ist euer nächstes Ziel! Markiert es euch falls nötig auf der Karte und wandert durch die weiten Ebenen Hyrules um unterwegs auf die **Hexe Irene** zu treffen. Ihr seid ihr früher schon Mal begegnet, nur hat sie euch damals ignoriert. Nach einem kurzen Gespräch wird sie euch eine **Glocke** geben, mit deren Hilfe ihr Irene rufen könnt. Irene fliegt euch zu einem beliebigen auf der Karte eingezeichneten Wetterhahn. Gebt also weiterhin darauf acht, dass ihr *alle Wetterhähne*, die ihr trifft, auch einzeichnet!

Da es in der Nähe der Hütte keinen günstigen Wetterhahn gibt, müsst ihr also zu Fuß weiter reisen und gelangt so schließlich zur Hütte, welche ihr zugleich betretet. In der Hütte trifft ihr auf **Rosso**, dessen Haus stark vom Erdbeben getroffen wurde. Sprecht ihr nun Rosso an, wird dieser euch die **Krafthandschuhe** schenken. Mit ihrer Hilfe könnt ihr kleine Steine aufheben und anschließend zerstören.

Verlasst Rosso's Hütte nun und geht nach rechts bis die Bergwand euch den Weg versperrt. Geht entlang der Bergwand nach unten bis ihr zu einem *Höhleneingang mit 4 Steinen davor* gelangt. Nehmt die Steine in die Hand und zertrümmert sie um so den Eingang zur Höhle freizulegen und diese zu betreten.

Folgt dem Pfad in der Höhle und erledigt die wurmartigen Wesen, die euch unterwegs begegnen, einfach mit dem Schwert. Ihr werdet unterwegs einen großen Stein finden, welcher euch einen zweiten Pfad versperrt. Ignoriert diesen für's Erste, da ihr ihn noch nicht aus dem Weg räumen könnt und folgt weiterhin dem Pfad vor euch. Am Ende des Pfades verlasst ihr die Höhle und findet euch nun auf dem Berg wieder.

Eine kurze Animation zeigt euch, dass der **Todesberg** ein aktiver Vulkan ist. Wandert ihr also auf dem Außengebiet des Todesberges, müsst ihr immer mit herabstürzenden Felsen rechnen. Die Schatten dieser Felsen warnen euch und so könnt ihr diesen mit ein wenig Geschick ausweichen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Außerdem findet ihr hier neue Gegner, welche sich, sobald ihr sie mit dem Schwert trifft, vorübergehend in Stein verwandeln. Zum jetzigen Zeitpunkt können diese nur durch die herabstürzenden Felsen erledigt werden. Weicht ihnen also aus oder betäubt sie mit dem Schwert um weiterzukommen.

Folgt also dem Pfad weiter bis ihr zu einer *Holzbrücke* gelangt und überquert diese. Auf der anderen Seite angekommen geht ihr ein Stück hinauf und seht links eine Höhlenöffnung. Betretet die Höhle und öffnet die dortige **Truhe** um **5 Rubine** zu finden. Verlasst die Höhle nun wieder und steigt rechts den Pfad hinauf, der euch zu einem weiteren Höhleneingang und einem Wetterhahn führt. Markiert den Wetterhahn auf eurer Karte und speichert. Betretet dann die Höhle neben euch.

In dieser Höhle müsst ihr einem Pfad folgen, der immer wieder von Felsen überrollt wird. Wartet ruhig einen Moment bis die Felsen vorbeigerollt sind oder aber verwandelt euch in ein Wandbild um den Felsen auszuweichen. Folgt dem Pfad auf diese Weise bis ihr zu einem Gebiet mit Abgründen gelangt. Diese überquert ihr einfach, indem ihr euch in ein Gemälde verwandelt und sicher an der Wand entlanggleitet. Am Ende des Pfades könnt ihr den oberen Ausgang wählen und so zu einer **Truhe mit 20 Rubinen** gelangen. Springt von hier aus eine Ebene herab und gelangt so in das Gebiet, in das euch der untere Ausgang geführt hätte.

Geht nun weiter nach links oben und betretet dort wieder das Höhlensystem. Erneut müsst ihr mit Hilfe des Gemäldetricks den Felsen ausweichen und den Pfad hinaufwandern. Oben rechts angekommen verlasst ihr die Höhle kurz um sie durch das Tor links von euch erneut zu betreten. Springt den Pfad nun auf keinen Fall hinab und wandert nach oben. Der nächste Höhlenausgang ist oben links, jedoch findet ihr oben rechts noch eine **Truhe** mit einem **Monsterherz**. Verlasst die Höhle nun durch den Ausgang links und gelangt so wieder ins Freie.

Rechts von euch seht ihr auf einer etwas tiefer gelegenen Ebene einen weiteren Eingang, um zu diesen zu gelangen verwandelt ihr euch in ein Gemälde, bewegt euch über den Eingang und lasst euch dann einfach fallen. Folgt ihr dem Pfad nun, findet ihr ein **Herzteil** und einen weiteren Höhleneingang, den ihr nutzen solltet. Folgt dem Pfad und fangt euch ruhig eine *Fee*. Springt danach rechts den Vorsprung hinab und verlasst die Höhle.

Geht nun runter und dann nach rechts um endlich den Eingang zu **Hera's Turm** und den dazugehörigen Wetterhahn zu finden. Markiert den Wetterhahn auf der Karte und schaut euch die Säulen genau an. Auf ihnen ist ein *Hammer* abgebildet. Wie beim letzten Dungeon ist dies der „unauffällige“ Hinweis, welches Item ihr brauchen werdet. Doch wo bekommt ihr nur einen Hammer her?

Ruft doch am besten *Irene* und fliegt mit ihrer Hilfe zu eurem Haus, welches von **Ravio** ein wenig umdekoriert wurde. Betretet also nun das Haus und schaut euch an, was Ravio gemacht hat. Ravio hat also einen Leihhandel eröffnet. Ihr könntet euch nun **viele Gegenstände gleichzeitig ausleihen**, was jedoch nicht nützlich ist. Erstens braucht ihr gerade ohnehin nur den **Hammer** und zweitens bekommt Ravio alle Items im Falle eines Todes zurück und ihr müsstet erneut hart verdiente Rubine ausgeben. Leih euch also für's Erste nur den Hammer.

Mit dem Hammer im Gepäck reist ihr nun zurück zu Hera's Turm und stampft die Holzpfleiler vor euch ins Erdreich. Endlich seid ihr angekommen: Der zweite Dungeon des Spiels erwartet euch!

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

### Lösungsweg durch Hera's Turm

Direkt im Eingangsbereich werden euch die beiden Hauptelemente des Dungeons ins Auge stechen: Als erstes die *lachenden Brocken*, die aus dem Boden ragen. Diese versperren euch den Weg, bis ihr sie mit dem Hammer in den Boden stampt. Jedoch stecken sie nicht für immer im Boden fest, nach einiger Zeit „plop“ sie aus dem Boden hervor und katapultieren alles was auf ihnen steht in die Höhe. Ein nützlicher Trick um in diesem Dungeon an Höhe zu gewinnen.

Als zweites werdet ihr vor euch noch einen Schalter sehen und *blaue Säulen*, die gemeinsam eine Wand formen. Schlagt ihr den Schalter, versinken diese Säulen im Boden und machen euch den Weg frei. Schlagt ihr den Schalter erneut, fahren die Säulen wieder aus dem Boden hervor. Im Verlaufe des Dungeons werdet ihr auch auf *rote Säulen* treffen, die genauso funktionieren, merkt euch jedoch eines: *Es sind entweder die blauen oder die roten Säulen oben!* Schlagt ihr einen Schalter, fahren sich die einen Säulen ein und die anderen aus.

Mit diesem Wissen hämmert ihr nun das erste lachende Gesicht in den Boden und schlagt dann den Schalter vor euch. Die blauen Säulen ziehen sich ein und eine Schildkröte wird euch angreifen. Nicht sonderlich furchteinflößend auf den ersten Blick, jedoch ist sie ohne den entscheidenden Trick unverwundbar! Der Trick ist es in ihrer Nähe mit dem Hammer auf den Boden zu hauen. Die Erschütterung wird die Schildkröte umschmeißen und ihren verletzlichen Bauch angreifbar machen.

Geht ihr nun weiter, seht ihr die bereits erwähnten roten Säulen, schlagt den nun rot leuchtenden Schalter und geht hoch um eine weitere Schildkröte auszuschalten. Hier oben seht ihr wieder die lachenden Brocken. Ihr könnt rechts die Vasen zerstören um ein paar Rubine oder Herzen zu bekommen und euch dann mit Hilfe der linken Brocken eine Ebene heraufschleudern lassen. Stellt euch hier oben an die Wand und gleitet als Gemälde zwischen den Gitterstäben des nördlichen Fensters hindurch.

Draußen findet ihr nun eine **Truhe mit 50 Rubinen**. Geht also wieder zurück und wandert als Gemälde an der linken Wand nach unten um den Abgrund dort zu überwinden. Habt ihr wieder festen Boden vor euch, verlasst ihr die Wand. Geht nun ein Stück herunter und geht dann als Gemälde über das Eingangstor hinweg nach rechts. Geht ihr hier wieder hoch, gelangt ihr erst zu kleinen lachenden Brocken und dann zu einem großen, welche ihr beide nutzt um euch im Dungeon weiter nach oben zu kämpfen.

Hier oben auf dem Gitterboden findet ihr eine neue Gegnerart vor, die einem richtig Nerven rauben kann! Erledigen könnt ihr sie mit dem Schwert und dem Hammer, trifft ihr sie jedoch mit dem Schwert, schleudern sie euch zurück wodurch ihr eventuell herunterfällt und die Reise hinauf erneut starten müsst. Zusätzlich dazu befindet sich im Zentrum des Gitterpfades ein Objekt, dass euch bei Berührung ebenso zurückstößt. Schaltet also die Gegner aus und vermeidet Berührungen mit dem Objekt um in der Mitte des Gitterpfades ein Loch zu finden. Springt dieses hinab und findet so die **Truhe mit dem Kompass**.

Katapultiert euch nun wieder hinauf und geht nach links wo ihr euch mit Hilfe des nächsten großen Brockens noch weiter hinaufkatapultiert. Hier oben findet ihr wieder die blauen und roten Säulen vor, welche sich mit Hilfe der Schalter ein- und ausfahren.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Werdet am besten zu einem Gemälde und gleitet an den blauen Säulen entlang um zu einem Schalter über oder unter euch zu kommen und diesen zu schlagen. Die blauen Wände ziehen sich nun ein. Um den **Schlüssel im Zentrum des Raumes** zu gelangen, stellt ihr euch nun auf die eingefahrene blaue Wand und schlagt den Schalter erneut, wodurch die Wand hinauffährt und ihr samt der Wand nach oben kommt. Lauft nun auf der Wand ins Zentrum und sammelt den kleinen Schlüssel ein.

Mit dem Schlüssel öffnet ihr nun die Tür rechts und gelangt so ins Freie. Hier befinden sich schwebende Plattformen, mit deren Hilfe ihr um den Turm herum nach links reisen müsst. Gebt unterwegs auf die Vögel acht, so dass diese euch nicht herunterschmeißen können. Unterwegs wird euch eine Wand den Weg versperren wollen. Verwandelt euch an dieser schnell in ein Gemälde und lauft als Bild auf die andere Seite um wieder auf der schwebenden Plattform zu landen. Oben links angekommen verlasst ihr die schwebende Plattform. Werdet nun zum Gemälde und lauft an der Wand ein Stück hinab um euch dann als Gemälde an die auf- und abfahrende Plattform zu hängen. Sobald diese hochgefahren ist, lauft ihr an ihr nach unten und verlasst dann eure Gemäldeform um sicher den *dritten Stock* zu erreichen.

Betretet nun wieder das Innere des Turms und erledigt die beiden Skelette, die hier auf euch warten. Schlagt jetzt den Schalter oben und macht den drei Würmern den Garaus. Mit Hilfe des großen lachenden Brockens schleudert ihr euch nun weiter hinauf. Im *vierten Stock* schlagt ihr nun den Schalter und stellt euch danach auf die rote eingefahrene Wand. Schlagt den Schalter von hier aus erneut und springt dann zur **Truhe** rechts von euch. Habt ihr euch die **5 Rubine** gesichert, stellt ihr euch auf die blaue eingefahrene Wand und schlagt den Schalter um erneut hochzufahren. Werdet nun zum Gemälde und verlasst den Raum durch das Fenster rechts von euch.

Hier draußen reist ihr wieder mit Hilfe der fahrenden Plattformen um den Turm herum, weicht dabei den Hindernissen aus und verwandelt euch unten an der Wand in ein Gemälde, um nicht heruntergeschmissen zu werden. Wandert als Gemälde nach links und springt wieder auf die schwebende Plattform. Links kommt ihr wieder an eine große Wand, die ihr als Gemälde passieren müsst. In der kleinen Kammer rechts befindet sich ein lediglich ein Herz, braucht ihr also keines wandert ihr einfach links an der Wand entlang und achtet auf die Plattform, die dort auf- und abfährt. Hängt euch an diese Plattform dran und gelangt mit ihrer Hilfe weiter nach oben. Um weitere Rubine zu sammeln könnt ihr euch wieder als Gemälde an die Wand hängen und nach oben wandern. Kehrt von dort aus wieder nach links zurück und betretet den Turm durch das Tor rechts von euch.

In diesem Raum heißt es nun wieder Kämpf oder Stirb! Erledigt alle 5 Skelette um einen *Teleport* zum Eingang zu aktivieren und die Säule rechts auf- und abfahren zu lassen. Stellt euch auf diese Säule und fahrt mit ihrer Hilfe in den *sechsten Stock*. Hier oben findet ihr wieder die bekannten roten und blauen Wände und zusätzlich dazu auffällig brüchige Bodenbereiche. Diesen Boden könnt ihr mit Hilfe eures Hammers zertrümmern und wer im Stockwerk Nummer 5 nach oben geguckt hat weiß, wo er den Boden zertrümmern sollte um sich weitere Schätze zu sichern! Zertrümmert also den Boden oben rechts und gelangt so zu einer **Truhe mit einem Monsterherz**. Schleudert euch nun mit Hilfe des lachenden Brockens nach oben und zertrümmert dann den Boden oben links.

Fallt ihr hier herunter, findet ihr einen **kleinen Schlüssel**. Schleudert euch also wieder hoch und verlasst den Raum durch die verschlossene Tür links. Hier draußen findet ihr nun fahrende Plattformen mit lachenden Brocken drauf. Es wird nun ein wenig kniffliger, weil ihr euch auf die Plattform stellen müsst und den Brocken im richtigen Moment einhämmern müsst um unten rechts auf die nächste Plattform geschleudert zu werden. Hier oben fahrt ihr mit der nächsten Plattform nach rechts und entdeckt unter euch eine **Truhe**. Springt einfach im richtigen Moment hinab und sichert euch so **100 Rubine**. Wandert nun als Gemälde an der Wand nach links und wiederholt dort die Reise nach oben. Nach der zweiten Plattform mit einem lachenden Brocken betretet ihr den *achten Stock* des Turmes.

Geht ihr in diesem Raum hinauf werden die *Bodenplatten* hinauf schweben und euch angreifen. Haltet ihnen einfach euer Schild entgegen und euch kann nichts passieren. Nachdem alle 16 Bodenplatten abgewehrt wurden, seht ihr eine Plattform, die auf- und abfährt. Unter dieser Plattform befindet sich eine *Feenquelle*, springt einfach runter wenn die Plattform oben steht und fangt euch eine Fee - sicher ist sicher! Zusätzlich zu den Feen findet ihr hier eine **Truhe mit 50 Rubinen**. Rechts von euch ist eine Teleport-Plattform, die euch wieder einen Raum hinauf befördert.

Nutzt nun die Plattform in der Mitte um nach oben zu reisen und lasst euch hier nicht herunterschmeißen! Unten, oben, links und rechts befindet sich je ein Schalter. Ihr müsst alle 4 aktivieren um die Plattform rechts zu aktivieren und nutzen zu können. Schleudert euch mit Hilfe des lachenden Brockens in den *zehnten Stock* und schaut euch hier einen Moment ruhig um. Mit Hilfe der fahrenden Plattformen müsst ihr euch einmal zur **Truhe** rechts schleudern, in der ihr den **großen Schlüssel** findet. Schleudert euch nun zur Tür links und nutzt dort den großen Schlüssel (alternativ könnt ihr auch einfach als Gemälde von der großen Truhe aus nach links reisen und euch dabei noch ein paar Rubine sichern).

Draußen schleudert ihr euch nun weiter hinauf. Auf *Stockwerk Nummer elf* findet ihr viele Herzen, hebt euch diese auf und schleudert euch weiter hinauf um im *zwölften Stock* den Boss des Dungeons vorzufinden.

Boss von Hera's Turm: Moldorm

**Moldorm** ist die große Version der kleinen Würmer, die ihr nun schon mehrmals getroffen haben solltet. Jedoch unterscheidet sich Moldorm in zwei entscheidenden Details von seinen kleinen Verwandten: Erstens schleudert er einen bei Berührung weg. Seid also vorsichtig im Kampf, sonst wird er euch wieder und wieder herabschmeißen und eine Menge Nerven kosten. Zweitens ist nur sein Schwanzende verwundbar. Weicht Moldorm also geschickt aus und wartet auf den richtigen Moment um seine Schwanzspitze zu attackieren.

Im Laufe des Kampfes wird Moldorm immer wütender und immer schneller, was euch jedoch nicht dazu zwingt eure Taktik zu ändern. Seid einfach nur etwas vorsichtiger und bereitet seinem Leben dann schließlich ein Ende.

Ist Moldorm schließlich besiegt, erscheint ein **Herzcontainer** und kurz darauf - selbst wenn ihr den Herzcontainer nicht einsammelt - das **Amulett der Kraft**. Sammelt am besten beides ein, wobei ihr als Erstes den Herzcontainer nehmen solltet. Sobald ihr das Amulett habt, bringt euch das Spiel automatisch zum Eingang des Dungeons!

## Kapitel 6: Das Haus des Windes

Wie kommen wir über das Wasser?

Dieser Lösungsabschnitt startet von **Link's Haus**. Falls ihr das Haus des Windes vor Heras Turm macht, solltet ihr bereits die **Tasche** besitzen und **Irene** rufen können um mit ihrer Hilfe zu reisen (nachzulesen in Kapitel 5).

Der nächste markierte Dungeon findet ihr unten rechts auf der Karte. Falls ihr schon einmal dort wart, werdet ihr wissen, dass das *Haus auf einer kleinen Insel inmitten eines See's steht* und mit eurer jetzigen Ausrüstung nicht erreicht werden kann. Das benötigte Item befindet sich auf der Karte oben rechts, eben dort wo der Fluss entspringt. Geht also von Links Haus aus erst einmal zum Schloss Hyrule, rechts an den Burgmauern vorbei (geht ihr an den Burgmauern nach ganz oben rechts, könnt ihr euch dank der Krafthandschuhe schnell noch ein **Herzteil** sichern) und verlasst dann das Burggelände nach rechts.

Oben rechts von eurer jetzigen Position ist ein Haus auf der Karte markiert, es handelt sich dabei um das **Haus der Hexe (Magieshop)**, welche euch allerlei Tränke brauen kann. Eben jenes Haus ist das nächste Ziel. Dort angekommen zeichnet ihr den nächsten Wetterhahn auf der Karte ein und könnt dann das Haus betreten um die Hexe kennenzulernen und mehr über ihre Tränke zu erfahren. Rechts vom Haus findet ihr ein grünes, fischartiges Wesen: **Einen Zora!**

Ihr könnt mit ihm reden und feststellen, dass ihr beide nicht schwimmen könnt. Gott sei Dank beherrscht ihr eine andere Technik um Abgründe zu überwinden und so stellt ihr euch rechts an die Wand, werdet zum Gemälde und überquert den Abgrund vor euch. Folgt dem Pfad nun weiter und steigt weiter rechts einen Vorsprung hinauf. Geht hier weiter hoch und gelangt so ins nächste Gebiet.

Hier findet ihr links oben den Eingang zu **Zora's Höhle**. Sobald ihr sie betreten wollt, werdet ihr von **Tunichtgut** überrannt, welcher auffällig schnell verschwindet. Betretet nun Zora's Höhle und schaut euch das Schlamassel an. Redet nun mit den Zoras und erfahrt so, dass der **Schmeichelstein** gestohlen wurde.

Wer eins und eins zusammenzählen kann, ahnt es schon: Tunichtgut hat den Stein gestohlen! Tunichtgut lebt in Kakariko, also ruft schnell Irene um mit ihrer Hilfe zum Wetterhahn in Kakariko zu reisen. Vom Wetterhahn aus geht ihr einfach ein Stück nach oben rechts und findet dort Tunichtgut, welcher sofort vor euch davonrennt. Jedoch werdet ihr bald feststellen, dass er den Schmeichelstein gar nicht mehr besitzt. Denn geht ihr nun nach links, werdet ihr sehen, dass der **Straßenhändler** einen merkwürdigen goldenen Stein verkauft: Den Schmeichelstein!



## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Kauft euch also den **Schmeichelstein für 200 Rubine**. Bevor ihr nun wieder zur Höhle der Zora's aufbrecht, könnt ihr noch Tunichtgut zur Rede stellen und euch so ein nützliches Item sichern! Immer wenn ihr Kakariko verlasst oder ein Haus betretet, wird Tunichtgut wieder nordöstlich vom Wetterhahn stehen. Da er jedoch immer wenn er euch sieht davon rennen wird, müsst ihr einen Trick anwenden: Hinter ihm befindet sich eine Wand, werdet rechts von Tunichtgut zu einem Gemälde und schleicht euch so über die Wand an. Wenn ihr genau hinter ihm steht, verlasst ihr die Wand und stellt ihn so zur Rede.

Er verspricht euch sich zu bessern und gibt euch als Beweis seines guten Willen sein bestes Diebeswerkzeug: Die **Pegasus-Stiefel**. Dank ihnen könnt ihr nun durch drücken von „L“ rennen. Während Link rennt, hält er sein Schwert vor sich und trifft damit Gegner. Rennt Link allerdings irgendwo gegen, wird er zurückgestoßen und rennt für einen Moment nicht weiter. In manchen Bäumen und auf manchen Steinen verstecken sich Dinge, die nur herunterfallen, wenn ihr dagegen rennt. Eine nützliche Technik, um so manchen Schatz zu finden.

Mit dem Schmeichelstein im Gepäck ruft ihr nun wieder Irene um zum Wetterhahn „Magieshop“ zu reisen. Von hier aus geht es weiter zur Quelle der Zoras wo ihr zum Dank für den Schmeichelstein die Zora-Flossen erhaltet. Mit den **Zora-Flossen** könnt ihr nun schwimmen. Durch drücken von „B“ schwimmt ihr schneller und wenn ihr „A“ drückt, taucht Link für eine kurze Zeit, wodurch sich so mancher Schatz vom Meeresgrund aufheben lässt.

Am besten reist ihr nicht sofort zum nächsten Dungeon, sondern schwimmt von hier aus den Flussverlauf entlang bis ihr einen Wasserfall hinabschwimmt. Hinter dem Wasserfall seht ihr einen Höhleneingang und in der Höhle findet ihr ein **Herzteil**. Geht nun wieder an über einen Steg an Land oder schwimmt in seichtes Gewässer. Ruft von hier aus Irene und reist zu euerm Haus. Da ihr es gleich sowieso erfahren würdet, können wir euch schon verraten welches Item ihr euch bei **Ravio** für den nächsten Dungeon leihen solltet: **Den Tornadostab**.

Mit dem Stab im Gepäck verlasst ihr das Haus und springt den Vorsprung unter euch herab. Geht nun nach rechts bis ihr ins nächste Gebiet kommt und dann nach unten. Springt hier nun einfach ins Wasser. Um euch vor dem Dungeon noch eine **weitere Flasche** zu sichern, solltet ihr im Wasser ein Stück nach rechts schwimmen und findet dort eine Strecke, die ihr hinaufschwimmen könnt um in ein neues Gebiet zu kommen. Folgt dem Flussverlauf weiter bis ihr unter eine Brück schwimmt.

Geht hier an Land und redet mit dem **Vogel-Freund**. Sagt ihm, dass ihr Vögel mögt und ihr gerne mit ihm reden wollt und er wird euch eine Flasche schenken. Springt nun wieder ins Wasser und schwimmt zum auf der Karte markierten Dungeon. Auf der Insel angekommen markiert ihr noch den Wetterhahn auf der Karte und stellt euch dann vor das Haus. Benutzt ihr nun den Tornadostab, werden die Bodenplatten unter euch verschwinden und ein *Schalter* freigelegt. Alle Bodenplatten mit dieser Form lassen sich mit dem Tornadostab aus dem Weg räumen. Tretet nun auf den Schalter und macht euch bereit für den nächsten Dungeon!

### Lösungsweg durch das Haus des Windes

Im Eingangsraum des Dungeons müsst ihr kurz die Vasen vor euch zerschlagen und legt so einen Schalter frei. Tretet ihr auf diesen, werden die *beiden Windbläser* links und rechts aktiv.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Stellt ihr euch unter den entstehenden Luststrom und benutzt den Tornadostab, werdet ihr auf die höher gelegene Ebene getragen. Betretet nun den Raum über euch.

In diesem Raum lauern aggressive Mäuse auf euch, nähern sie sich euch, schaltet sie mit dem Schwert aus und schaut euch dann erst einmal im Raum um. Schnell findet ihr rechts unten einen Schalter, springt also herunter und betätigt diesen. Dadurch wird eine Wand heruntergefahren und so der Weg zum Tor rechts unten frei. Geht also nun über euch durch das Loch in der Wand und dann die Treppen vor euch hinauf. Entzündet hier die beiden Fackeln und lasst so eine **Truhe mit 20 Rubinen** erscheinen. Geht jetzt wieder nach unten rechts, springt aber nicht herab zum Schalter sondern werdet stattdessen zu einem Wandgemälde. Geht zum Durchgang rechts und betretet so den nächsten Raum.

In diesem Raum müsst ihr alle *brennenden Totenschädel* erledigen. Um dies zu erreichen, müsst ihr zunächst in ihrer direkten Nähe den Tornadostab nutzen und so ihre Flammen löschen. Ohne ihre Flammen sind sie hilflos und können mit wenigen Schwerthieben erledigt werden. Habt ihr alle besiegt, erscheint eine **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Geht zusammen mit dem Schlüssel in den Raum links zurück und geht dort nach oben rechts um einen Durchgang zum Raum rechts zu nutzen. Schaltet in diesem Raum alle Gegner aus und schlägt dann den Schalter. Die Windbläser werden deaktiviert und der Weg zu einer **Truhe** mit einem **Monsterherz** wird frei. Verlasst diesen Raum nun nach links und geht im großen Raum nach unten links um dort euren Schlüssel an der verschlossenen Tür zu benutzen.

Im nächsten Raum werdet ihr *elektrische Quallen* vorfinden. Wartet bis sie ihre Elektroattacken benutzt haben und greift sich danach an! Hängt euch also als Gemälde an die fahrende Plattform und lasst euch ein Stück weiter oben bei der **Truhe** absetzen. Öffnet diese und findet so den **Kompass**. Hängt euch hier an die rechte Wand und lauft hinauf. Wenn eure Ausdauerleiste es zulässt, solltet ihr euch sofort an die nächste fahrende Plattform hängen; ist dies nicht möglich macht ihr oben rechts eine kurze Pause und hängt euch dann an die Plattform um mit ihrer Hilfe nach links zu fahren.

Geht ein Stück und steigt die Treppen hinauf um euch dann auf die fahrende Plattform rechts von euch zu stellen, fährt mit ihr hoch und nutzt dann die nächste um nach rechts zu gelangen und dort den Bodenschalter zu betätigen. Dieser aktiviert einen Windbläser unter euch. Ignoriert diesen fürs erste und verlasst den Raum durch den Gang rechts von euch.

Geht hier um die Ecke nach unten und aktiviert den nächsten Schalter, der einen weiteren Windbläser aktiviert. Stellt euch unter den Windstrom und nutzt euren Tornadostab, um euch vom Wind tragen zu lassen. Auf dem neuem Gitterboden angekommen stellt ihr euch links an die Wand und wandert als Gemälde nach oben um dort den Raum links zu betreten. In diesem Raum warten zahlreiche Mäuse und ein schmaler Pfad vor euch. Wandert vorsichtig über den Pfad und springt dann nach links runter um den Mäusen zu entgehen. Geht nun durch den Durchgang unten und gelangt so in einen bereits bekannten Raum.

Werdet an der linken Wand zum Gemälde und wandert hinab um euch die **Truhe** in diesem Raum sichern zu können. In ihr findet ihr **100 Rubine**. Wandert nun nach rechts und lasst euch vom Windbläser nach oben tragen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Verlasst den Raum nach rechts und nutzt den nächsten Windbläser um weiter zu reisen. Geht hier nun nach rechts und werdet zum Gemälde. Wandert nach unten bis ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt und schlagt den Schalter, der sich links von euch befindet.

Dieser aktiviert den zentralen Windbläser, welcher euch als Fahrstuhl nach oben dient. Springt einfach in den Windstrom und werdet so nach oben getragen. Im ersten Stock könntet ihr nun wieder in das Loch vor euch springen, um ins Erdgeschoss zu gelangen. Da dort jedoch alles erledigt ist, solltet ihr stattdessen den Pfad unter euch nehmen. Der rollenden Stachelstange hier weicht ihr einfach mit eurem Tornadostab aus. Nutzt ihn im richtigen Moment, um die Stange unter euch hinwegfahren zu lassen.

Geht hier nun nach links und zerschlägt die Vasen unten links, um einen Bodenschalter freizulegen. Dieser lässt einen **kleinen Schlüssel** herabfallen. Von hier erreicht ihr diesen jedoch nicht und so geht ihr unten rechts entlang in den nächsten Raum. Erledigt hier schnell die Gegner vor euch und geht ein Stück weiter oben die Treppe hinauf um den Raum nach links zu verlassen. Dank der nervigen Windströme könnt ihr euch hier nur rechts an die Wand hängen und entlang der Wand zum kleinen Schlüssel von vorhin wandern. Springt jetzt herunter und benutzt den Schlüssel an der verschlossenen Tür im unteren Bereich des Raumes.

Außerhalb des Dungeons springt ihr nun zunächst rechts herab und findet zwei Schalter, die ihr aus der Wand ziehen könnt. Der rechte lässt eine **große Truhe** mit dem **großen Schlüssel** erscheinen, sollte also unbedingt gezogen werden! Leider lässt der Schalter auch zwei Statuen zum Leben erwachen. Sobald ihr den Schlüssel eingesammelt habt, werden noch zwei weitere Statuen aktiv und ihr werdet in einem Feuerkreis gefangen. Erledigt also alle Statuen und löscht dann das Feuer vorübergehend mit Hilfe eures Tornadostabes. Der linke Schalter lässt lediglich weitere Flammen erscheinen, verlasst also den Außenbereich durch den Gang rechts von euch. Diesen Raum kennt ihr bereits und deswegen geht ihr erst nach links und dann wieder nach unten um erneut ins Freie zu gelangen.

Dieses Mal springt ihr einfach links herunter und findet dort drei Schalter, die aus der Wand gezogen werden können. Der rechte lässt drei Gegner erscheinen, sollte also vermieden werden, gleiches gilt für den mittleren Schalter. Zieht also den linken Schalter und aktiviert so eine fahrende Plattform. Mit Hilfe des Tornadostabs gelangt ihr auf diese Plattform und fahrt so links zu einer verschlossenen Tür. Um den Schlüssel zu erhalten, hängt ihr euch links von der Tür an die Wand und wandert nach links. Ihr gelangt so zu einem Bodenschalter, der einen **kleinen Schlüssel** für euch herabfallen lässt. Geht zum Schlüssel, löscht die Flammen mit eurem Tornadostab und nutzt den Schlüssel dann an der verschlossenen Tür.

Die beiden flammenden Gegner in diesem Raum müsst ihr zuerst mit Hilfe eures Tornadostabes löschen und dann mit dem Schwert angreifen um sie so zu erledigen. Es wird ein *Teleport-Ring* erscheinen und der Durchgang rechts öffnet sich. Geht also nach rechts und gelangt so wieder in den zentralen Raum. Geht hier unter dem Gitterpfad nach oben und dann nach links um den letzten noch unbesuchten Raum in diesem Stockwerk zu betreten. In diesen Raum wartet nun ein kleines Windbläser-Rätsel auf euch. Um den Raum zu meistern müsst ihr den richtigen Schalter wählen, um den richtigen Bläser zu aktivieren. Habt ihr euch einmal vertan, müsst ihr den Raum kurz verlassen und erneut betreten.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Startet also mit dem linken Schalter und lasst euch so hinaufpusten. Hier oben geht ihr nach links und betretet den oberen Schalter. Vor euch findet ihr nun wieder zwei Schalter. Der obere ist der richtige und so könnt ihr den Raum nun nach rechts verlassen. Hier geht ihr nun nach rechts und dann ein Stück hinab um einen weiteren Bodenschalter zu betätigen. Dieser deaktiviert einige Windbläser im Raum. Springt nun vor euch den Vorsprung hinab und wandert als Gemälde nach links.

Verlasst die Wand nun und steigt die Treppe unter euch hinauf. Am Ende der Treppe geht ihr nach rechts und dann hinauf um dort den Durchgang in den rechten Raum zu nutzen. Hier wandert ihr nach links oben und schießt von dort mit einem Pfeil auf den Schalter rechts von euch. Habt ihr keinen Bogen dabei, ist das jedoch kein Problem. Springt von oben links einfach nach rechts hinab und findet dort einen großäugigen Gegner vor. Diesen könnt ihr nur angreifen, wenn er aktiv ist und dabei sein Auge offen hat. Ist er erledigt, aktiviert ihr den Bodenschalter und aktiviert so auch eine fahrende Plattform. Mit Hilfe des Tornadostabes gelangt ihr auf diese Plattform und könnt falls nötig den Schalter nun mit dem Schwert aktivieren. Ein weiterer großer Windbläser wird aktiv mit dessen Hilfe ihr in den zweiten Stock gelangt.

In diesem Raum erwarten euch einige Gegner, alle zu erledigen wird euch jedoch leider nicht weiterhelfen, denn die nervigen Windbläser bleiben aktiv. Den unteren der beiden könnt ihr jedoch austricksen, indem ihr rechts an der Wand zum Gemälde werdet und als Bild nach unten wandert. Hier geht ihr nun die Treppe hinauf und betretet den nächsten Raum. Erledigt hier den einäugigen grünen Metal-Teddybär und entzündet dann die Fackeln, um das Tor links zu öffnen.

Die Musik im Raum verrät euch schon was jetzt zu tun ist: Erledigt alle Gegner! Springt dazu den Vorsprung vor euch hinab und löscht ihre Flammen mit dem Tornadostab bevor ihr ihnen dann mit dem Schwert den Rest gebt (seid ihr geschickt, könnt ihr ihre Flammen über dem Abgrund löschen wodurch eure Gegner einfach herunterfallen). Unten erscheint nun eine **Truhe**, die ihr auch bald einsammeln könnt, geht jedoch fürs erste nach rechts weiter und wandert hier über die Wand noch weiter nach rechts um wieder in den Raum ganz rechts zu gelangen. Schnappt euch hier den **kleinen Schlüssel** aus der Truhe und geht wieder nach unten links, um dort den Durchgang zu nutzen. Den Raum mit den zwei Fackeln verlasst ihr kurz nach links um die dortige **Truhe** zu öffnen und euch so **50 Rubine** zu sichern.

Geht jetzt wieder nach rechts und dann oben durch die verschlossene Tür. Hier befinden sich zwei fahrende Plattformen. Stellt euch auf die vordere und wartet bis ihr nach oben gefahren seid. Aktiviert nun euren Tornadostab um mit dem richtigen Timing auf der zweiten fahrenden Plattform zu landen. Von hier aus geht ihr einfach zur großen Tür und öffnet diese mit dem großen Schlüssel.

### Boss des Haus des Windes: Margomill

Eingefleischte Zelda-Fans werden die Schwachstelle des Bosses schon erraten können, wenn ich sage: Es ist die übliche! Für Leute, die neu in der Serie sind: Es ist das Auge! Um zum Auge zu gelangen müsst ihr den Tornadostab nutzen. Steigt in die Luft, wenn euer Gegner auf euch zukommt und landet so auf ihm, wodurch ihr sein Auge mit dem Schwert attackieren könnt. Achtet aber darauf, dass euer Gegner euch nicht trifft, denn er wird versuchen euch den Abgrund an den Seiten hinabzuschleudern und euch so zu schaden.

Zusätzlich dazu lässt euer Gegner vor einigen Angriffen auch Dampf ab, welcher euch ebenfalls wegschubsen wird. Nach den ersten Angriffen auf's Auge lässt euer Gegner weitere Plattformen unter sich erscheinen, wodurch ihr nicht mehr so einfach bei seinem Auge landen könnt. Schlagt diese Plattformen unter ihm weg und benutzt dann wieder den Tornadostab um bei seinem Auge zu landen. Ist der Gegner schließlich besiegt, schnappt ihr euch den hart verdienten **Herzcontainer** und danach das **Amulett der Weisheit**.

Habt ihr nun alle drei Amulette, wird sich **Sahasrahla** bei euch melden und euch beauftragen das **Master-Schwert** zu holen. Diesem Vorhaben werden wir uns in Kapitel 7 widmen!

## Kapitel 7: Das Master-Schwert & Schloss Hyrule

### Das Master-Schwert

Mit den drei Amuletten im Gepäck solltet ihr euch nun aufmachen und euch das **Master-Schwert** schnappen. Reist dazu nach *Kakariko*, falls ihr dazu Irene nutzt werdet ihr sehen dass lediglich der Besen erscheint - Was ist da passiert? Die Antworten dazu werdet ihr später finden. In Kakariko geht ihr nach oben links und betretet den dortigen Wald durch den Eingang ganz links. Lauft hier weiter hoch bis ihr im nebeligen Wald ankommt.

Lauft ihr hier weiter hoch und nutzt die umgefallenen Bäume als Durchgang gelangt ihr zum *Eingang in die Verlorenen Wälder*. Ignoriert das Schild vor euch und betretet diese. Geht weiter hoch durch den nächsten Baum und gelangt so zu *trickreichen Geistern* welche euch den Weg weisen. Nunja, so einfach machen sie es euch dann doch nicht, doch ein geschicktes Auge wird es schaffen den Weg zu finden.

Wollt ihr nicht rätseln nehmt einfach **diese Route**: Bei der ersten Gruppe nach oben, bei der zweiten nach unten und bei der dritten Gruppe wieder nach unten (lasst euch nicht davon irritieren dass ihr von unten kamt, die verlorenen Wälder sind ein magischer Ort!).

Ihr gelangt nun zu einer **Waldlichtung** mit einem geschichtsreichen Podest. Auf diesem wartet das **Master-Schwert**, welches ihr durch drücken von „A“ aus dem Fels zieht und so an euch nehmt. Das Master-Schwert sendet *bei voller Lebenskraft Strahlenattacken* aus, achtet also von nun an auf euer Leben, bei voller Lebenskraft seid ihr wesentlich stärker und angsteinflössender!

Sahasrahla wird nun wieder Kontakt zu euch aufnehmen und euch nach Schloss Hyrule beordern. Fliegt also am besten zu euerm Haus und die Reise von dort fortzusetzen. Betretet ihr hier euer Haus wird **Ravio** euch mitteilen dass ihr von nun an **Items auch kaufen könnt!** Sie haben einen stolzen Preis, trotzdem solltet ihr euch über die Zeit alle Items kaufen, da nur Items die euch gehören verbessert werden können! Ihr wisst nicht was es mit Item-Verbesserungen auf sich hat? Schaut ruhig in unserem Bereich zu den *MaiMai's* vorbei, um mehr zu erfahren.

Welches Item ihr euch als erstes kauft ist relativ egal, weil ihr im Laufe des Spieles genug Geld für alle Items finden werdet und ihr euch auch weiterhin Items einfach leihen könnt. Verlasst ihr das Haus erklärt Ravio euch noch schnell die *Schnellauswahl*.

# Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Zurück nach Schloss Hyrule

Zeit Hyrule zu retten! Macht euch auf zum Schlosseingang, wo ihr von Sahasrahle bereits erwartet werdet. Geht also nun zum Burgtor und zerstört die Barriere mit einem kräftigen Hieb des Masterschwertes. Speichert nun noch schnell und betretet dann den Innenhof des Schlosses. Die Rettungsaktion beginnt!

Von den drei Toren im oberen Teil könnt ihr das Linke nutzen um zu einer **Truhe mit 5 Rubinen** zu gelangen. Jedoch ist das mittlere Tor erneut das richtige und so gelangt ihr ins Schloss. Geht hier nun im Raum mit den 5 *Gemälden* rechts die Treppe hinauf und geht rechts durch das Tor. Geht hier nach unten und verlasst das Schloss kurzzeitig. Draußen könnt ihr auf der Mauer rechts nach unten laufen und so zu einer **Truhe mit 50 Rubinen** gelangen. Habt ihr diese einkassiert lauft ihr hoch und betretet das Schloss durch die Tür in der Mitte (Diesen Weg konntet ihr früher nicht nehmen).

Ihr befindet euch nun im **Dungeon Schloss Hyrule** und habt auch eine Karte. Im ersten Raum gibt es nichts zu erledigen und so geht ihr einfach hinauf. Im nächsten Raum wartet ein **Ritter mit Morgenstern** auf euch. Diesen könnt ihr aus der Ferne mit Pfeilen abschießen oder direkt mit dem Schwert angreifen. Gebt Acht, auch wenn er nach einem Treffer kurz betäubt ist wird er euch bald seinen Morgenstern entgegenschleudern! Der einfachste Trick ist einen Pfeil zu schießen, dem Morgenstern ausweichen, einen weiteren Pfeil zu schießen und so weiter. Ist der Ritter besiegt, wird der Weg rechts frei und ihr gelangt in den nächsten Raum.

Hier kämpft ihr euch durch die Ritterschar nach oben rechts und gelangt so in den *zweiten Stock*. Oben angekommen wird euch der Rückweg verperrt und auch der Weg oben links ist noch geschlossen. Kämpft euch also erneut durch die Ritterschar, erledigt alle und hängt euch oben links an die Wand um auch zum Ritter oben rechts zu gelangen. Sind dann alle Ritter erledigt öffnet sich der Durchgang unten links und ihr gelangt in den nächsten Raum.

Hier geht ihr einfach nach unten rechts durch und erledigt dann alle Statuen, um den Weg, der sich vor euren geschlossen hat, wieder zu öffnen. Ihr gelangt nun ins Freie und geht einfach nach links um in den *dritten Stock* zu gelangen. Hier oben findet ihr nun **Zelda**, leider war **Yuga** schneller und scheint sich obendrauf auch noch *alle Weisen* geschnappt zu haben und nun ... schnappt sie sich auch noch unsere geliebte Zelda!

Yuga wird im Schloss nach oben reisen und euch mit seinen Handlangern zurücklassen. Erledigt diese schnell und nehmt die Verfolgung auf! Im *vierten Stock* müsst ihr erst nach unten rechts um dort ins Freie zu gelangen. Geht hier nach links und betretet wieder das Innere des Schlosses, um dann durch den Durchgang oben links in den *fünften Stock* zu gelangen. Allgemein müsst ihr jetzt nur dem Weg vor euch folgen bis ihr im siebten Stock ankommt und dort auf Yuga trefft.

Bosskampf: Yuga, Runde 2

Erneut kämpft ihr gegen **Yuga**, welcher euch erneut mit seinen Tricks überlisten will. Dass ihr ihn in Gemäldeform nicht treffen könnt wisst ihr ja schon. Jedoch wird Yuga in diesem Kampf zusätzlich noch 2 Trugbilder von sich erzeugen, welche es euch erschweren, den richtigen Yuga anzugreifen.

Ihr könnt nun immer einen Yuga, der seine Gemäldeform verlässt, angreifen und hoffen den Richtigen zu treffen. Schaut ihr aber genauer hin wird euch einfallen dass nur ein Yuga *eine Flamme auf seinen Stab* trägt. Dies ist der richtige Yuga! Da sich Yuga dieses Mal auf seine Trugbilder verlässt und nicht immer davonrennt braucht ihr nicht den Bogen, um ihn zu betäuben und solltet euer Schwert nutzen. Ist dieser betäubt, schlagt ihr mit dem Schwert zu bis Yuga schließlich besiegt ist.

Natürlich wird Yuga sich zur Wehr setzen, achten also auf Blitze und Flammen, die Yuga aus den Wändern schießen lässt und erledigt seine Handlanger, wann immer Yuga sie beschwört.

Ist Yuga besiegt verschwindet dieser durch den Pfad über euch. Folgt ihm und gelangt so in ein leeres Zimmer. Schaut ihr euch um werdet ihr oben unter dem Vorhang unheilvollen Rauch hervorkommen sehen. Zückt euer Schwert und zerschneidet den Vorhang um einen *auffälligen Spalt* freizulegen. Ihr ahnt schon was zu tun ist und werdet zum Gemälde. Reist nun durch den Spalt und gelangt so in ein *ganz neues Land: Lorule!*

## Kapitel 8: Willkommen in Lorule

Nachdem ihr den Spalt im Schloss von Hyrule passiert habt, findet ihr euch in einer merkwürdig vertrauten und doch total fremden Welt wieder. Was einem wohl als Erstes auffällt, ist das *umgedrehte Triforce* am Boden. Ihr befindet euch nun in **Lorule**, einer Welt, die neben Hyrule existiert, aber doch ein gänzlich anderes Schicksal erlebt zu haben scheint.

Verlasst also diesen Raum nun nach rechts und stellt fest, dass ihr euch wieder in einem *Schlossabschnitt* weit über dem Land befindet. Alles sieht wesentlich zerrütteter, zerstörter aus. Was ist hier nur geschehen? Folgt dem Pfad und betretet nun den großen Schlossturm. Hier trifft ihr wieder auf **Yuga**, welcher sein teuflisches Werk vollendet. Ihr seht alle Bilder die Yuga gesammelt habt und erfahrt so, was mit all den verschwundenen Menschen passiert ist. Und dann geschieht eben das, was ihr versucht habt zu verhindern: Yuga erweckt **Ganon** zu neuem Leben. Damit jedoch nicht genug: Yuga nimmt das **Triforce der Kraft** an sich und vereinigt sich mit Ganon, wodurch seine Macht ins Unermessliche zu wachsen scheint.

Alles scheint verloren als **Hilda** erscheint und Yuga aufhält. Sie erzählt euch von der Bedrohung und eurer neuen Aufgabe, doch die vergangenen Strapazen waren zu viel und so fällt ihr in Ohnmacht.

Als ihr aufwacht befindet ihr euch in einer **Schmiede**, sie erinnert euch auffällig stark an die Schmiede Hyrules, jedoch die Personen die hier Leben sind trotz aller Ähnlichkeit grundverschieden. Verlasst ihr nun das Haus, könnt ihr euch kurz die *Karte Lorules* ansehen. Das gesamte Land ist zerrissen, überall sieht man Schluchten die es einen erschweren, von einem Punkt zum Anderen zu reisen und so scheinen manche Orte zur Zeit absolut unerreichbar. Jedoch befindet sich westlich, also links von euch eine Stadt, sie steht genau dort wo Kakariko in Hyrule stand. Diese Stadt sollte euer nächstes Ziel sein, jedoch solltet ihr bevor ihr aufbrecht den Wetterhahn rechts von euch auf der Karte markieren.

Auch wenn ihr inzwischen wisst, dass die Hexe in ein Gemälde verwandelt wurde, könnt ihr immer noch ihren Besen nutzen, um selbst in Lorule schnell von Hahn zu Hahn zu reisen. Leider hilft euch der Besen nicht aus Lorule zu entkommen, begeben euch also nun zur besagten *Stadt*. Schaut ihr euch in dieser Stadt um werdet ihr sehen, wie sie von Monstern heimgesucht wurde und wie die Menschen damit umgehen. Im Zentrum der Stadt, genau an der *gleichen Stelle wie in Kakariko*, findet ihr einen weiteren Wetterhahn, den ihr unbedingt auf euer Karte einzeichnen solltet.

Geht ihr vom Wetterhahn aus nun nach rechts seht ihr ein *zerstörtes Haus*, doch in dem Haus seht ihr noch etwas: Einen **magischen Spalt**, der genau so aussieht, wie eben jener, der euch nach Lorule brachte. Diese Spalten sind nun überall in Hyrule und Lorule zu finden und verbinden die beiden Welten miteinander. Immer wenn ihr einen Spalt benutzt wird dieser auf der Karte eingezeichnet.

Nutzt also nun diesen Spalt und kehrt nach Hyrule zurück. Ihr findet euch im Haus einer modebewussten jungen Dame wieder, welcher sich Gott sei Dank gerade nicht am umziehen ist. Diese Dame ist sehr von euch angetan und schenkt euch direkt ihre Herz, errr, ein **Herzteil**. Zusätzlich dazu wird sie euch nun bei *jedem Besuch ein Herz schenken* und so eure Gesundheit auffüllen.

Damit endet dieses Kapitel. Die nächsten Kapitel werden sich mit den Rettungen der sieben Weisen beschäftigen. Ihr könnt die Kapitel beinahe in beliebiger Reihenfolge durchspielen. Lediglich für Kapitel 10 müsst ihr Kapitel 9 schon gemeistert haben!

## Kapitel 9: Das Diebesversteck

Eine schnelle Anreise

Im Gegensatz zu vergangenen Anreisen wird diese hier recht schnell erfolgen: Reist einfach nach **Kakariko** und betretet dort **Lorule**. Solltet ihr euch bereits in Lorule befindet reist ihr einfach zum Wetterhahn „**Dorf der Verbannten**“. Hier angekommen lauft ihr nach oben rechts und findet dort *zwei geflügelte Statuen* mit einem verschlossenen Eingang.

Geht ihr zur linken Statue and drückt am Eingang „A“ werdet ihr angesprochen und bekommt drei Fragen, oder mehr Sätze gestellt, die ihr kompletieren müsst. Ihr könnt im Verlorenen Dorf mit allerlei Leuten reden, um die entscheidenden Hinweise zu bekommen, ihr könnt aber auch einfach mit „*weiten Wegen*“, „*ins Dunkel*“ und „*zum Ganoven*“ antworten und erhaltet so Zugang zum **Diebesversteck**.

Lösungsweg zum Diebesversteck

Sobald ihr das Diebesversteck betretet, wird euch eine Wache ansprechen und euch bitten, sie abzulösen. Kurz danach schwenkt die Kamera zu einem *Gefangenen* der unten festgehalten wird. Geht nun als erstes im Raum hoch und dann durch den Gang links um eine **Truhe mit 50 Rubinen** zu finden. Verlasst den Raum wieder nach rechts, geht ein Stück hinab und nutzt dann den Gang unten links.



## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Geht ihr hier nach links findet ihr im Zentrum einen *blauen Schalter*. Aktiviert diesen und er wird lila aufleuchten. Zusätzlich dazu werden Stangen aus dem Boden herauffahren. An den Stangen kommt ihr leicht als Gemälde vorbei und so geht ihr nach unten links zu zwei Statuen. Diese waren zuvor hinter Stangen gefangen, können aber nun mit „A“ gezogen beziehungsweise geschoben werden. In diesem Raum befinden sich insgesamt drei Bodenplatten, die gleichzeitig gedrückt werden müssen und dazu braucht ihr eben jene Statuen unten links. Schnappt euch also die erste und schiebt sie nach oben links (zu mindest das letzte Stück müsst ihr schieben, zieht ihr die Statue kommt ihr nicht mehr raus ohne die Statue von der Platte zu nehmen) auf die Bodenplatte.

Zieht die zweite Statue nun aus der kleinen Kammer heraus so dass sie hinter den Stangen steht. Schlagt jetzt wieder den lilanen Schalter in der Mitte des Raumes und zieht die Statue auf die Plattform über dem Schalter. Der letzte Schalter befindet sich in einer kleinen Kammer oben rechts. In seiner Nähe findet ihr zusätzlich noch eine **Truhe mit 50 Rubinen**. Stellt ihr euch nun also auf die letzte Bodenplatte wird der Durchgang über euch frei und ihr gelangt in den nächsten Raum.

In diesem könnt ihr nicht groß was machen außer oben links den Durchgang zu nehmen und so in den nächsten Raum zu gelangen. Schaut ihr hier rechts nach unten, seht ihr eine **Truhe** zu der ihr einfach herabspringen könnt. Öffnet sie und sichert euch so weitere **50 Rubine**. Geht nach oben und steigt die Stufen vor euch hinab, um dann im Raum nach unten zu gehen und dort den Durchgang zu nutzen.

In diesen Raum findet ihr direkt vor euch ein *Laufband*, das in den sicheren Tod zu führen scheint. Schaut ihr es euch jedoch genauer an seht ihr, dass ihr euch an seinem Ende noch schnell in ein Gemälde verwandeln könnt. Tut also genau das und wandert dann als Gemälde nach unten rechts um dort den Schalter zu betätigen. Ihr seht wie ein Laufband unten links seine Laufrichtung ändert. Habt ihr Bomben dabei werft ihr nun einfach eine aufs Laufband, habt ihr keine dabei ist das jedoch auch kein Problem! In diesem Raum gibt es nämlich einen Gegner der quasi eine laufende Bombe ist! Schlagt in einmal und werft ihn dann schnell auf das Laufband um den Schalter unten links zu aktivieren.

Der Durchgang unter euch öffnet sich und ihr gelangt in den nächsten Raum. Der Schalter links lässt lediglich den Boden in der Mitte des Raumes vorübergehend verschwinden. Merkt euch dies für später und geht einfach nach rechts weiter. In diesem Raum geht ihr nach oben und gelangt so in den Raum mit dem *Gefangenen*. Zunächst werdet ihr zum Gemälde und betretet das Gefängnis oben rechts. In diesem befindet sich eine **Truhe mit dem Kompass**. Betretet danach das Gefängnis mit dem Gefangenen und tretet dort auf den Bodenschalter um links einen Durchgang zu öffnen.

Nutzt den neuen Pfad und gleitet als Gemälde an den Gittern über euch vorbei. Den Bombengegner hier nutzt ihr, um die rissige Wand über euch zu beseitigen. Geht ihr nun in das Loch sieht es zunächst so aus als kämt ihr hier nicht weiter, schaut ihr aber auf eure Karte seht ihr dass ihr in der Wand nach links und dann nach unten gehen könnt. Stellt euch hier auf die roten eingefahrenen Säulen und schlagt den Schalter, um hochzufahren. Gleiches tut ihr mit den blauen Säulen und lauft dann auf dieser Ebene hinauf. Springt am Ende in die bisher unerreichbare Gefängniskammer in der sich ebenfalls rote und blaue Säulen befinden.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Geht ihr hier nach oben kommt ihr in eine absolut dunkle Kammer mit einäugigen Metal-Teddybären. Rüstet ihr eure Lampe aus seht ihr ein bisschen mehr und seht, dass es insgesamt 5 Gegner sind. Attackiert sie wenn sie ihre Augen offen haben. Habt ihr alle besiegt wird der Raum erleuchtet in eine **Truhe** fährt zu euch hinab. Öffnet sie und sichert euch so den **kleinen Schlüssel** den ihr braucht, um den Gefangenen zu befreien. Verlasst diesen Raum nun wieder nach unten, fahrt mit Hilfe der blauen und roten Säulen hinauf und befreit den Gefangenen.

Sprecht ihr nun mit dem *Gefangenen* wird er euch versprechen bei euer Suche nach dem Gemälde zu helfen, sofern ihr ihm bei seiner Flucht helft. Von hier an sagt ihr ihm durch drücken von „A“ dass er euch folgen soll. Sprecht ihr ihn dann erneut mit „A“ an, bleibt er stehen und wartet bis ihr ihn wieder mit "A" abholt. Sobald ihr sein Gefängnis verlasst, wird ein Sicherheitmechanismus aktiviert, der euch beide einsperrt. Doch keine Sorge, es gibt einen Alternativpfad! Es wird nur etwas schwieriger als bisher gedacht. Geht also in diesen Raum hoch und findet zwei Bodenschalter. Setzt euern Freund auf einem ab und stellt euch selbst auf den anderen um den Weg rechts zu öffnen. Holt euren Freund und geht nun nach rechts weiter.

Hier geht ihr nun hoch und werdet von Gegnern umzingelt. Achtet unbedingt darauf, dass euer Freund nicht von ihnen geschnappt wird, sonst geht die Reise wieder von seiner Zelle los! Erledigt also alle Gegner und geht nach oben weiter. Hier oben folgt ihr dem Pfad, bis ihr zu einem Abgrund gelangt. Euer Freund kann diesen nicht überwinden und so lasst ihr ihn für einen Moment zurück und wandert als Gemälde nach rechts zum Bodenschalter. Der Bodenschalter legt eine Brücke frei, holt euern Freund also ab und wandert weiter nach unten.

Hier trifft ihr auf Gitter die den Weg versperren. Wieder seid ihr gezwungen euren Freund zurückzulassen und als Gemälde an den Gittern vorbeizuschleichen. Erledigt hier die Gegner, springt ins Wasser und schwimmt nach oben links. Wieder an Land findet ihr hier ein an die Wand gelehntes Gitter. Werdet zum Gemälde, stellt euch hinter das Gitter und verlasst dann die Wand, um so eine Brücke zu erschaffen. Sammelt euern Freund wieder ein, geht über die Brücke und aktiviert dann die beiden Bodenschalter.

Springt nun wieder alleine ins Wasser und schwimmt den neuen Pfad entlang. Hier findet ihr rechts einen Schalter an der Wand der nur gezogen werden muss um das Wasser abfließen zu lassen. Rechts von euerm Freund befindet sich eine Kammer mit einer **Truhe** die ihr noch schnell betreten könnt um euch **100 Rubine** zu sichern. Holt also nun wieder euren Freund ab und wandert mit ihm nach unten. Schlagt den blauen Schalter, damit die blauen Säulen sich einfahren. Stellt euch mit eurem Freund auf diese und fahrt wieder hinauf. Geht nun nach links und stellt euren Freund auf den roten Säulen ab.

Hängt euch als Gemälde an die Wand unter euch und wandert nach rechts unten. Hier findet ihr wieder ein an die Wand gelehntes Gitter. Schmeißt dieses mit dem Trick von vorhin, um und wandert über den neuen Weg nach links. Hier stellt ihr euch auf die roten Säulen und schlägt dann den Schalter um hochzufahren. Sammelt euern Freund an und aktiviert mit seiner Hilfe die beiden Bodenschalter links unten, doch gebt ab. Es erscheinen wieder Gegner die euern Freund schnappen wollen. Schaltet diese also zuerst aus und aktiviert dann die Bodenschalter.

Entgegen aller Erwartungen ist dieser Rubinreiche Weg keine Falle! Folgt ihm also und öffnet an dessen Ende die **große Truhe**. Ihr erhaltet einen Brocken **Master-Erz**, welcher euch später noch nützlich sein wird (Schaut ruhig in unseren Bereich zum **Master-Erz**, den ihr könnt ein weiteres außerhalb von Dungeons finden und mit 2 Master-Erz kann man schon was anfangen). Geht nun wieder runter und dann nach rechts um über den dortigen Durchgang ins *zweite Untergeschoss* zu reisen. Hier müsst ihr euren Freund auf dem Bodenschalter unten zurücklassen und dann über die Treppe unten rechts zu einem zweiten Bodenschalter zu gelangen. Auf dem Weg dahin werdet ihr euch kurz in ein Gemälde verwandeln müssen. Wurden beide Schalter gedrückt öffnet sich ein Durchgang, aber zeitgleich erscheint eine neue Gegnerschar. Springt schnell herunter und schaltet sie aus bevor sie euren Freund erwischen. Geht nun nach links und sammelt dort noch schnell die **Truhe mit dem Monsterherz** ein. Verlasst den Raum nun nach links.

Geht hier nach links weiter und gelangt so in den Raum, indem ihr mit Hilfe des Schalters links den Boden verschwinden lassen könnt. Da erneut Gegner auftauchen, eilt ihr mit euren Freund auf den sicheren Boden links und schlägt dann den Schalter, um die Gegner einfach zu entsorgen. Geht im Raum über euch einfach hinauf und gelangt so in den Nächsten. Lauft über die Fließbänder nach oben und werdet zwischendurch erneut von Gegnern überfallen. Schaltet diese schnell aus und lauft dann nach oben. Sollte das Fliesband hier nach rechts laufen, müsst ihr den Schalter über euch schlagen und so die Fliesbandrichtung ändern. Geht nun hoch ins *erste Untergeschoss*.

Geht hier nach links unten und stellt euren Freund vor dem inaktiven Windbläser ab. Werdet nun zum Gemälde und geht ein Stück herunter auf die nächste Plattform. Lauft auf dieser hinauf und aktiviert den Bodenschalter. Der Windbläser wird nun aktiv und trägt euch und euren Freund nach rechts. Stellt euren Freund nun vor dem nächsten Windbläser ab und aktiviert den anderen Bodenschalter. Verlasst den Raum nun über den Durchgang unten und aktiviert in diesen Raum die beiden Bodenschalter. Eine Wand wird sich einfahren und ihr findet eine **Truhe mit 100 Rubinen**.

Verlasst den Raum nun nach unten und schaltet hier die Gegner aus (die lustiger Weise zu blöd sind um von selbst um Ecken zu laufen, lockt ihr sie in den Pfad oben links werden sie sogar von der eigenen Pfeil-Falle gekillt). Geht nun nach rechts und seht wie sich der langersehnte Ausgang ... verschließt! Ihr müsst also die große Tür öffnen und diesen Weg nehmen, doch zunächst braucht ihr dafür den **großen Schlüssel**. Geht einfach im Raum hinauf und aktiviert oben die beiden Bodenplatten. Dies wird eine fahrende Wand aktivieren, über die ihr als Gemälde zur **großen Truhe** gelangt. Geht also nun mit eurem Freund zur großen Tür und entflieht dem Diebesversteck ... oder auch nicht! Den eine Herausforderung wartet noch auf euch: Der Bosskampf!

Boss des Diebesverstecks: Stalblind

Dieser Gegner trägt ein riesiges Schild und ein riesiges Schwert mit sich. Das Schild dürfte euch bekannt vorkommen und so dürftet ihr schon ahnen was der entscheidende Trick ist: Hängt euch als Gemälde an sein Schild! Euer Gegner wird verwirrt nach euch suchen und sein Schild hinter sich halten. Verlasst die Gemäldeform und greift euren Gegner von hinten mit dem Schwert an. Habt ihr dies einmal gemacht, wird eurem Gegner einfallen, dass er euch auch angreifen sollte. Weicht der schwarzen Säure die er spuckt aus und haltet im Falle eines Schwertangriffes genug Abstand, um nicht getroffen zu werden. Greift euren Gegner nun einmal von vorne an damit er sein Schild vor sich hält und wieder den gleichen Fehler wie vorhin macht.

Schlussendlich wird euer Gegner eure Taktik durchschauen und sein nutzloses Schild entsorgen. Ihr könnt ihm nun immer schaden, solltet aber trotzdem seinen massiven Angriffen ausweichen! Schließlich wird euer Feind seinen Kopf vor Wut verlieren. Euer Ziel ist es weiterhin auf seinen Körper einzuschlagen, einziger Unterschied zu davor ist, dass ihr nun noch mehr Attacken ausweichen müsst.

Ist euer Gegner schließlich besiegt, lasst ihr euch von eurem Freund zum Gemälde führen. Sammelt nun den **Herzcontainer** ein. Interagiert durch drücken von „A“ mit dem Gemälde und befreit so einen der sieben Weisen: **Osfala**. Nach dem Gespräch mit Osfala erhaltet ihr den **Sandstab** und verlasst dann das Gebiet durch den Teleport-Ring. **Ravio's kleiner Helfer** wird nun dreist erscheinen und euch den Sandstab abnehmen. Zeit, nach Hause zurück zu kehren!

## Kapitel 10: Der Wüstentempel

Eine sandige Anreise

Reist in Hyrule als erstes zu eurem Haus und besorgt euch bei **Ravio** den **Sandstab**; habt ihr genug Rubine empfiehlt es sich den Sandstab einfach zu kaufen, denn so könnt ihr ihn nicht mehr verlieren, könnt ihn verbessern und ohnehin wollt ihr doch früher oder später alle Items besitzen, oder? Euer nächstes Ziel ist das **Sandgebiet unten links** auf der Karte. Schaut ihr euch die Gegend auf der Karte genauer an werdet ihr keinen direkten Zugang in das Gebiet finden. Wer jedoch geschickt zwischen Hyrule und Lorule hin- und herreist kann sein Ziel erreichen.

In Hyrule müsst ihr nun in das Gebiet reisen, das direkt unten rechts vom abgeschlossenen Sandgebiet liegt. Ihr findet euch hier auf schmalen Pfaden zwischen zahlreichen kleinen Hügeln wieder, auf denen Rubine zu sehen sind. Diese Rubine könntet ihr mit Hilfe des Bumerangs oder des Enterhakens einsammeln. Schaut ihr euch nun wieder um, werdet ihr einen *Dimensionsspalt* entdecken, welcher euch nach Lorule führt.

In Lorule angekommen, wird Hilda mit euch Kontakt aufnehmen. Schaut ihr nun auf die Karte, seht ihr, dass das Gebiet unten links von hier aus zugänglich ist. In diesem Gebiet werden euch fliegende Pilze auffallen. Sind sie hoch in der Luft, sind sie für euch unerreichbar, jedoch werden sie hinabkommen, um Feuerbälle auf euch zu spucken und in genau dieser Zeit könnt ihr sie auch erledigen. Geht also nun nach links, überquert die kleine Pfütze und dann weiter nach links, um ins nächste Gebiet zu gelangen.

Hier angekommen, findet ihr ein **Sumpfgelände** vor. Geht zunächst ein Stück hinauf und findet dort einen Wetterhahn, den ihr auf der Karte einzeichnen solltet. Links von hier findet ihr eine zerstörte Brücke und es scheint so, als wäre eure Reise hier zu Ende. Doch welchen Trick hattet ihr vorhin nochmal verwendet, als ihr in Hyrule nicht weiterkamt? Richtig! Ihr seid nach Lorule gereist und genau das müsst ihr nun in umgekehrt tun. Springt ihr vom Wetterhahn nach oben hinab und geht im Sumpf ein kleines Stück hoch, findet ihr *zwei Dimensionsspalten*. In Lorule könnt ihr nur den Rechten nutzen und reist mit seiner Hilfe nach Hyrule.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

In Hyrule könnt ihr nun auch den linken Spalt nutzen und dann in Lorule als Gemälde um die Säule herumreisen, wodurch ihr euch ein paar Rubine sichern könnt. Kehrt danach wieder nach Hyrule zurück und lauft in der Wüste nach unten und dann zu der Stelle, in der in Lorule der Wetterhahn stand (hier befindet sich eine kleine Wasserpfütze). Zwar seht ihr schnell, dass ihr auch hier keine Brücke habt, um weiterzukommen, jedoch seht ihr auch zeitgleich dass kein Sumpf vor euch liegt, sondern eine Wüste voller Sand. Zügt also den Sandstab und reist mit seiner Hilfe auf die Säule links von euch (Netterweise findet ihr auf dieser auch noch *20 Rubine*).

Von der Säule aus geht es nun weiter noch links, wo ihr dank des Sandstabes auf einen kleinen Hügel gelangt. Geht auf dem Hügel nach links und entdeckt so einen *Dimensionspalt*, den ihr als Gemälde erreicht und passiert. Wieder in Lorule, lasst ihr von der Wand ab und findet euch am anderen Ende der zerstörten Brücke wieder. Geht nun über die Brücken nach unten und dann nach links, wo euch der nächste *Dimensionsspalt* zurück nach Hyrule bringt. Wieder in der Wüste, seht ihr rechts von euch weitere Säulen, die ihr mit Hilfe des Sandstabes erreichen könnt.

Reist als erstes zur Säule über euch und von dieser eine weitere nach oben und schließlich nach links. Auf dieser Säule könnt ihr euch links an die Wand hängen und als Gemälde nach oben wandern. Folgt hier dem Pfad nach oben und steigt das Podest vor euch hinauf. Markiert hier schnell den Wetterhahn auf euer Karte. Die Brücke, die hier einst war scheint, das Zeitige gesegnet zu haben, doch Dank des Sandstabes überwindet ihr auch diesen Abgrund und gelangt so weiter nach oben. Auf der anderen Seite angekommen findet ihr den **Eingang in den Wüstentempel**.

### Lösungsweg durch den Wüstentempel

Im Eingangsraum des Tempels nutzt ihr euren Sandstab um über den Sand hinweg nach oben zu reisen. Oben geht ihr nach links, nutzt den Sandstab und wandert über den Sand (als Gemälde) zur ersten **Truhe**. In dieser findet ihr **5 Rubine**. Nutzt nun wieder den Sandstab und wandert als Gemälde nach oben um den Durchgang in den Raum über euch zu nutzen.

In diesem Raum wandert ihr nach oben und findet rechts Treppen, die ihr hinaufsteigen könnt. Oben trifft ihr auf laserschießende Statuen. Da ihr diese nicht zerstören könnt, solltet ihr euch als Gemälde hinter ihnen entlangschleichen und dann unten rechts in den nächsten Raum wandern. Geht hier hinauf und findet eine große Sandgrube vor. In deren Mitte befinden sich *vier Säulen* und auf jeder steht ein Schalter. Mit Hilfe eures Sandstabes müsst ihr nun zwischen die vier Säulen wandern und schlägt dann alle vier. Die Wand unter euch wird dadurch eingezogen und gibt euch einen neuen Pfad frei.

Geht also nach unten und lasst am besten den Sand vor den Laserstatuen hinauffahren, so dass ihr auf der anderen Seite geschützt weiterreisen könnt. Geht nun in den Raum unter euch. Geht durch den Sand nach unten, links hoch und schaut euch hier den Boden an. Ihr findet hier *drei auffällige Bodenplatten*, welche gleichzeitig gedrückt werden müssen. Um dies zu erreichen braucht ihr die drei Statuen die im Raum verteilt sind. Mit Hilfe des Sandstabes könnt ihr die Statuen auf die linke Seite bringen und dann je eine auf einen Bodenschalter legen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Sind alle Schalter belegt wird der Durchgang links frei. Stellt euch hier auf den Bodenschalter, wodurch die Wand rechts ein Stück zurückfährt und ihr eine Abkürzung zu genau dieser Stelle erschafft. Solltet ihr den Dungeon also nun Mal verlassen könnt ihr im Eingangsraum einfach rechts hoch gehen, um genau an dieser Stelle zu landen.

Von hier aus wandert ihr mit Hilfe des Sandstabes nach links und lasst euch dabei nicht von den Fallen treffen. Links betretet ihr den nächsten Raum und erfahrt über die Musik euer nächstes Ziel: Vernichtet alle Gegner! Eine recht einfache Sache wenn es nur einer ist. Sobald er seinen Kopf aus dem Sand streckt, holt ihr ihn mit dem Sandstab komplett aus dem Boden und attackiert ihn dann mit euerm Schwert. Ist der Gegner besiegt erscheint eine Mal noch unerreichbare Truhe und der Weg oben öffnet sich. Geht jetzt oben in den nächsten Raum.

Hier trifft ihr auf einen Sandwurm, welcher einen Treibasandkreis neben sich erscheinen lässt. Holt auch diesen einfach mit dem Sandstab aus der Erde und erledigt ihn dann. Springt nun aus dem Sandbecken nach oben hinab und erledigt hier die Mumien. Geht nun rechts den Weg hinauf, den Gang herunter und wandert dann unten als Gemälde zur **Truhe** links von euch. In ihr findet ihr einen **Monsterschweif**. Wandert von hier nun als Gemälde nach oben links und betretet dort den Raum über euch.

Sammelt hier alle Rubine (im nicht sichtbaren Zentrum des Raumes sind auch welche so dass die Rubine ein „+“ Zeichen formen) und öffnet dann die **Truhe**, um den **Kompass** zu erhalten. Zieht nun den Schalter rechts aus der Wand und flutet so ein paar Räume des Dungeons mit Sand. Verlasst den Raum nun wieder nach unten links und schaut euch euer Werk an. Wandert zur **Truhe** im Raum und sichert euch einen **kleinen Schlüssel**. Mit diesem Schlüssel öffnet ihr nun die Tür rechts von euch.

Hier geht ihr hoch und zieht den Wandschalter hervor, um einen weiteren Teil des Dungeons mit Sand zu fluten. Von dieser Anhöhe könnt ihr mit Hilfe des Sandstabes die Plattformen im Raum erreichen. Lasst einfach den Sand herauffahren und wandert dann als Gemälde am Sand entlang. Euer Ziel ist die Plattform oben, auf welcher ihr den Bodenschalter betätigen müsst. Oben rechts öffnet sich nun der Weg zu einer **großen Truhe**, um zu dieser zu gelangen lasst ihr links vom Schalter Sandsäulen erscheinen, wandert als Gemälde nach links oben und wandert dann hinter dem Sandwasserfall nach rechts zur Truhe.

In dieser Truhe findet ihr die **Titanhandschuhe**, mit deren Hilfe ihr auch nun große Felsen aus dem Weg räumen könnt. Solche Felsen werdet ihr in diesem Dungeon bestimmt schon bemerkt haben. Geht nun in den Raum links von euch und danach in den darunterliegenden. Hier wartet noch eine **Truhe** auf euch, welche ihr euch Dank der Handschuhe schnappen könnt. Um zu der Truhe zu gelangen geht ihr rechts die Treppe hinauf und erschafft einen Sandpfad der hinab führt. Lauft schnell herunter und räumt die Steine links von euch aus dem Weg. Öffnet nun die Truhe und erhaltet so einen **kleinen Schlüssel**. Links im Raum ist die dazugehörige Tür vor der ihr kurz den Stein beseitigt und dann in den nächsten Raum geht.

Geht ihr hier nach unten gelangt ihr ins Freie, wo ihr nach oben geht und den Dungeon über einen Höhleneingang erneut betretet. Direkt hier wird sich die Tür hinter euch verschließen und ein Kampf um Leben und Tod beginnt. Doch kann man das wirklich einen Kampf nennen? Bodenplatten fliegen von rechts und links auf euch zu.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Stellt euch einfach vor die verschlossene Tür, guckt nach oben und haltet euren Schild vor euch. Sind alle Bodenplatten weg, erscheinen endlich zwei richtige Gegner, die ihr aber mit dem Sandstab auch problemlos erledigen könnt. Sind die beiden Würmer erledigt, fährt sich vor euch eine Brücke aus und ein *Teleportring* erscheint, welcher euch zum Anfang des Dungeons bringen kann.

Geht nun im Raum hinauf und steigt auf das kleine Podest. Lasst den Sand vor euch aufsteigen und wandert als Gemälde nach rechts, um dort in den nächsten Raum zu gelangen. Lauft hier den Sandpfad hinauf, erledigt die Gegner und geht oben durch den einzig offenen Pfad: Rechts. Geht in diesem Raum zunächst eine Ebene herab und dann an den Pfeilabschussanlagen vorbei, bis ihr unten einen blauen Schalter findet. Stellt euch auf die roten Säulen, die Mal noch eingefahren sind und schlägt dann den Schalter, um hochzufahren. Geht links hoch und wandert über den Sand zur nächsten Säule rechts von euch.

Unter euch deht ihr nun eine Statue auf Sand, lasst diese mit dem Sandstab hochfahren und zieht oder schiebt sie vom Sand runter. Fällt der Sand jetzt wieder hinab wird der Schalter immer wieder von der Pfeilschussanlage getroffen, wodurch die Säulen automatisch auf- und abfahren. Geht nun im Raum nach hinten rechts und gelangt dort über die blauen und roten Säulen zu eine **Truhe** mit einem **kleinem Schlüssel**. Geht nun im Raum hoch und gelangt so zu einer zweiten Gruppe von blauen und roten Säulen, mit deren Hilfe ihr den Raum über euch erreichen könnt.

Schaut zunächst direkt vor euch herunter und entdeckt einen Felsen. Räumt diesen aus dem Weg und entdeckt so eine **halb versunkene Truhe**. Um euch die 100 Rubine zu sichern müsst ihr diese einfach mit dem Sandstab hochholen. Geht ihr nun auf dem Sandpfad nach links durch, unter euch ist hier ein schwer zu erkennender Pfad nach unten, nutzt diesen, räumt den Felsen aus dem Weg und holt die Truhe herauf, um weitere **100 Rubine** zu finden.

Geht nun wieder einen Raum hoch und seht über euch Gitterwege, über die große Steinkugeln hinwegrollen. Lasst bei der unterem Hälfte des Pfades eine Sandsäule erscheinen, welche es einer Kugel erlaubt weiter zu rollen und so ein Hindernis für euch zu zerschmettern. Geht jetzt ein Stück nach rechts und die Treppe hinauf. Stellt euch auf die obere Hälfte des Gitterpfades und lasst links von euch weiteren Sand hochfahren, damit eine zweite Kugel auch das zweite Hindernis aus dem Weg räumt.

Geht ihr nun auf dem freigelegten Weg nach links, seht ihr über euch erneut Gitterpfade. Dieses Mal müsst ihr einer Kugel über mehrere Abgründe hinweghelfen, damit diese schließlich ein Hindernis zerschmettert. Eine neue Sandflut erscheint und flutet den Raum unter euch. Geht also wieder in diesen und geht unten links kurz die Treppe hinauf. Von hier aus reist ihr mit Hilfe des Sandstabes und der Gemälde-Technick zur **großen Truhe** und erhaltet so den **großen Schlüssel**. Geht ihr nun wieder nach unten, könnt ihr durch einen nur schwer sichtbaren Pfad in einen Raum unter euch gelangen und findet dort eine *Feen-Quelle*. Schnappt euch ruhig ein paar Feen und sterbt sie in Flaschen um gegen ein plötzliches Ableben abgesichert zu sein.

Geht nun einen Raum hoch und verlasst diesen durch den Weg links. Geht hier nach unten und dann nach links, um zurück in den Raum mit dem Teleportring zu gelangen. Wandert nun als Gemälde nach links und betretet einen noch unbesuchten Raum. Springt hier erst einmal herab und lauft auf dem Sand nach oben, um dann rechts in der Mauer einen nicht sichtbaren Durchgang zu finden.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Ihr gelangt zu einem Felsen unter dem sich eine **Truhe** mit **100 Rubinen** versteckt. Geht nun wieder herunter und dort die Treppe links hinauf. Lasst in der Mitte einen Sandpfad nach oben erscheinen und eilt diesen hinauf, ohne herabgestoßen zu werden.

Geht hier nun zunächst nach rechts. Nutzt den Sandstab hier, um die Laserstatue hochfahren zu lassen und dann als Gemälde am Sandpfad unter der Statue entlang zu wandern. In der **Truhe** oben rechts findet ihr nun weitere **100 Rubine**. Verlasst den Raum wieder nach links und passiert dann die verschlossene Tür mit Hilfe eures Schlüssels.

In diesem Raum findet ihr nun wieder Laserstatuen welche von Säulen umringt sind auf deren Spitzen Schalter zu finden sind. Wartet einfach bis die Statue aktiv wird und lasst sie dann hochfahren, damit sie für euch alle Schalter aktiviert. Die untere Statue öffnet euch dabei den Pfad in den Raum unter euch. In diesem müsst ihr alle Gegner erledigen und erhaltet dafür eine **Truhe** mit einem **kleinem Schlüssel**. Geht nun wieder in den Raum über euch und dort hinauf. Ihr findet eine zweite Laserstatue, mit deren Hilfe ihr die blauen und roten Säulen rechts von euch zum Aufstieg benutzen könnt. Geht nun als Gemälde nach oben und öffnet die verschlossene Tür um in den *zweiten Stock* zu gelangen.

Geht hier als erstes durch den Sandwasserfall links in einen Nebenraum mit einer **Truhe**. In dieser findet ihr weitere **100 Rubine**. Geht wieder zurück nach rechts und dann nach unten in den nächsten Raum. Der einzig verfügbare Weg liegt direkt unter euch, nutzt diesen also und springt hier erst Mal in das Sandbecken vor euch. Hier dürft ihr nicht in das Sandbecken vor euch hinabfallen. Fallt ihr in dieses müsst ihr den Raum verlassen und erneut betreten, was alle Gegner neu erscheinen lässt! Es wird nun etwas kniffliger, den ihr müsst einen Sandweg nach rechts erscheinen lassen. Bedauerlicherweise befinden sich auf der einzig möglichen Route drei Statuen die zum Leben erwachen. Ein funktionierender Trick ist es, die Statuen sobald man den Pfad erschaffen hat nach links zu locken und dort von festen Boden aus zu erledigen. Die letzten solltet ihr allerdings in mehreren Anläufen rüberlocken, weil euch sonst der Sandboden unter den Füßen verschwindet.

Habt ihr dann alle drei Statuen erledigt reist ihr nach rechts durch und findet in der dortigen **Truhe** einen **kleinen Schlüssel**. Verlasst diesen Raum nun nach oben und benutzt den Schlüssel bei der letzten verschlossenen kleinen Tür. In diesen Raum findet ihr wieder die kleinen Bombengegner, die euch nachdem ihr sie schlägt, zu einer entzündeten Bombe werden und euch Hindernisse aus dem Weg räumen. Nutzt die Erste, um den gelben brüchigen Stein aus dem Weg zu räumen und so auf den Sandpfad zu gelangen.

Auf diesem könnt ihr nun oben und links einen weiteren gelben Stein sprengen, um euch ein paar Rubine zu sichern. Der Trick, um wirklich weiter zu kommen ist jedoch etwas kniffliger. Auf dem Sandpfad seht ihr Säulen, auf deren Spitze ein brüchiger gelber Stein ruht. Um diesen zu zerstören müsst ihr einen Bombengegner zünden und die nun gezündete Bombe mit Hilfe des Sandstabes hochfahren lassen. Liegt sie nah genug am Stein, wird dieser zerstört. Habt ihr alle drei Steine zerstört, wird die Pfeilschussanlage dauerhaft auf einen Schalter schießen, der die Säulen unten im Raum auf und abfahren lässt.



Wandert mit Hilfe diese Säulen hinauf und dann nach links. Verlasst den Raum durch den Weg unter euch und zieht den Wandschalter rechts von euch. Der Pfad rechts von euch wird mit Sand geflutet und so gelangt ihr zur großen verschlossenen Tür, welche ihr mit Hilfe eures Schlüssels öffnet. Erschaft nun einen Sandpfad nach unten und überquerrt so die Treibsandfalle. Ihr verlasst nun das Dungeon und befindet euch im Freien. Um zum Bosskampf zu gelangen, müsst ihr den *Dimensionsspalt* links von euch nutzen und so wieder nach Lorule reisen.

Boss des Wüstentempels: Zaganaga

Geht ihr in Lorule nun ein Stück herunter, wird **Zaganaga**, ein kaktusähnliches Wesen, erscheinen und euch das Leben schwer machen wollen. Er wird immer wieder auf einer der Plattformen im Treibsandmehr erscheinen und versuchen, euch aus der Distanz anzugreifen. Der Trick ist es, mit Hilfe des Sandstabes einen Pfad zu Zaganaga zu erschaffen und diesen dann mit dem Schwert anzugreifen.

Das ist leichter gesagt als getan, denn wenn der Sand unter euch verschwindet, fallt ihr in den Treibsand und nehmt Schaden, achtet also darauf nie zu lange auf euerm Sandpfad zu stehen. Zusätzlich dazu weigert sich Zaganaga still totgeschlagen zu werden und spuckt kleine fliegende Gegner, die ihr mit dem Schwert oder dem Bogen ausschalten müsst, um etwas ungestörter zu sein.

Habt ihr die erste Phase gemeistert, öffnet sich die „Kaktusblüte“ und Zaganaga enthüllt sein wunderschönes Gesicht. Ihr müsst ihn wie gehabt angreifen, jedoch wird er nun auch mit einem Sandstrahl auf euch schießen, um sich zu schützen. Weicht diesem so oft wie möglich aus und greift tapfer weiter an, bis dieser schließlich das Zeitige segnet.

Das Treibsand mehr wird nun mit Sand geflutet, so dass ihr sicher drüberlaufen könnt. Geht ihr nun hoch sammelt, ihr schnell den **Herzcontainer** ein und befreit dann **Irene** aus dem Gemälde. Nach einem kleinen Schwätzchen mit ihr verlasst ihr sie wieder.

## Kapitel 11: Der Sumpfpalast

Eine bombige Anreise

Eure Reise zum Sumpfpalast beginnt in Hyrule, wo ihr **Ravio** bei euch zu Hause aufsuchen solltet, um euch den **Enterhaken** zu holen. Bei der Entscheidung, ob ihr ihn kauft oder aber vielleicht nur leiht, solltet ihr unbedingt berücksichtigen, dass ihr bald *200 Rubine* brauchen werdet, um weiter zu kommen! Verlasst nun euer Haus und reist durch den *Dimensionsspalt* vor euerm Haus nach Lorule.

Geht hier einfach nach links ins nächste Gebiet. Dieses Gebiet wiederrum verlasst ihr durch den Weg unten links und reist dann das nächste Gebiet komplett nach links weiter. Geht es nicht mehr weiter nach links, geht ihr hoch und dann nach links, wodurch ihr komplett am südlichen Wald vorbeigelaufen seid und zu einem Haus mit einem großen Garten kommt. In diesem Garten steht eine Donnerblume, welche ihr benötigen werdet.

Jedoch bevor ihr diese mitnehmen könnt müsst ihr das Haus betreten und mit dem dortigen Bewohner sprechen. Er wird euch anbieten, die **Donnerblume** für den stolzen Preis von *200 Rubinen* nutzen zu können. Diese Erlaubnis müsst ihr euch nur einmal holen und könnt euch von dort an so viele Donnerblumen, wie ihr wollt, holen. Geht also im Haus nun durch den rechten Ausgang in der Garten. Die große Donnerblume steht nun vor euch, doch worauf müsst ihr achten wenn ihr sie gezielt benutzen wollt?

Sobald ihr durch Drücken von „A“ mit der Blume interagiert, fängt diese an, euch zu folgen. Sie ist nicht sonderlich schlau und versucht euch immer auf einer geraden Strecke zu folgen, weshalb sie an Wänden und Steinen hängen bleiben kann. Folgen tut sie euch beliebig lange, es sei denn, sie nimmt Schaden. Dabei ist es vollkommen egal von welcher Quelle der Schaden stammt, sei es eine Attacke eures Schwertes oder aber der Angriff eines Gegners. Wurde die Donnerblume also getroffen, beginnt ein kurzer Countdown, bis sie schließlich mit einem mächtigen Knall explodiert.

Schnappt euch also die erste Donnerblume und geht im Garten herunter, hier seht ihr einen sehr *großen brüchigen Felsen*. Da diese nur mit der Donnerblume zerstört werden können, wartet ihr bis eure Donnerblume vor dem Felsen steht und schlägt sie dann mit dem Schwert. Geht auf Sicherheitsabstand und wartet bis der Felsen aus dem Weg geräumt wurde.

Nun kommt der schwierige Teil: Ihr müsst euch eine neue Donnerblume holen und diese über eine längere Strecke sicher durch Lorule führen! Es hilft dabei die Gegner vor sich zu halten, mit Waffen wie den Bogen zu erledigen und die Donnerblume dabei stets hinter sich zu halten. Schnappt euch also die Donnerblume, verlasst den Garten und geht dann mit der Donnerblume nach rechts.

Geht hier ein Stück herunter und landet so direkt im nächsten Gebiet. Schaut ihr von hier auf die Karte, seht ihr bereits euren Zielort unten rechts von euch. Besitzt ihr die Titanhandschuhe, könnt ihr den kurzen Weg zwischen den Hügeln rechts nehmen. Besitzt ihr keine Titanhandschuhe, müsst ihr erst einmal „eures Hauses“ und von dort aus herab gehen, um zu dem auf der Karte markierten Ort zu gelangen. Dort angekommen, findet ihr einen weiteren großen Felsen den ihr nun mit der Donnerblume sprengt. Durch die Explosion wird das Wasser ablaufen.

Zieht euch nun mit dem Enterhaken zu einem der Hölzpfähle über dem zerstörten Felsen und markiert den dortigen Wetterhahn auf euer Karte. Betretet nun den nächsten Dungeon.

### Lösungsweg zum Sumpfpalast

Solltet ihr außerhalb des Palastes den Felsen noch nicht zerstört haben, wird der erste Raum des Dungeons komplett geflutet sein, da wir diesen aber zuvor zerstört haben, ist dies nicht mehr der Fall und ihr geht einfach gerade durch und betretet den nächsten Raum. Hier erscheint nun auch der Dungeon-Name und ihr seht auf dem Boden das Symbol für den Enterhaken. Da ihr diesen glücklicherweise dabei habt, guckt ihr nach oben und seht dort einen Wandschalter. Schießt mit dem Enterhaken auf den Schalter und zieht ihn aus der Wand. Als Reaktion darauf wird das Wasser im Raum starten und ihr könnt den Raum nach einer kleinen Schwimmelage nach oben verlassen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

In diesem Raum trifft ihr auf böse Robben, welche sich in ihrem Panzern verstecken können. Zieht sie einfach mit dem Enterhaken aus ihrem Versteck und macht ihnen dann den Gar aus. In diesem Raum könnt ihr zur Zeit nur nach links oder rechts gehen. Ihr solltet den linken Weg nehmen. Im nächsten Raum könnt ihr erst Mal nichts machen außer nach oben zu schwimmen und dort dann die Treppe ins erste Untergeschoss zu nehmen.

Hier findet ihr ein kleines Holzfluss. Stellt euch auf dieses und zielt dann mit dem Enterhaken auf den Holzpfahl vor euch, um euch zu diesem hinzuziehen. Guckt nun nach links und schaltet die Elektroqualle mit euerm Enterhaken aus. Es wird ein paar Schüsse dauern, bis sie erledigt ist. Ist sie schließlich erledigt, zieht ihr euch zum Pfahl links und öffnet dort die **kleine Truhe** in der ihr **20 Rubine** findet. Wandert nun mit dem Fluss nach rechts (verlasst notfalls kurz den Raum, um das Fluss zurück an den Anfangspunkt zu setzen) und findet dort eine **weitere Truhe** in der ein **Monsterherz** auf euch wartet.

Springt nun einfach ins Wasser und schwimmt nach unten. Geht hier die Treppe hinauf und schaut nach oben links. Nutzt nun euern Enterhaken um den **kleinen Schlüssel** zu euch zu ziehen. Geht jetzt im Raum nach unten und nutzt den Durchgang unten links, um in den Raum unter euch zu gelangen. Hier wartet eine weitere böse Robbe auf euch. Erledigt diese und schaut nach rechts. Habt ihr euren Bogen dabei, schießt ihr einfach auf den Schalter; habt ihr keinen dabei, schnappt ihr euch den Panzer der Robbe und werft diesen auf den Schalter. Eine **Truhe mit 300 Rubinen** wird herabfallen.

Verlasst diesen Raum nun wieder nach oben und geht im nächsten Raum durch den Durchgang oben rechts. Öffnet in diesem Raum zunächst die **Truhe**, um den **Kompass** zu erhalten. Öffnet nun die verschlossene Tür über euch und gelangt so in den nächsten Raum. Geht in diesen Raum zunächst nach links, bis ihr über euch einen blauen Schalter seht. Stellt ihr euch nah genug an den Abgrund, könnt ihr diesen mit dem Schwert betätigen und seht, wie rechts ein Wasserfluss umgeleitet wird.

Geht nun nach rechts und werdet dort vom Wasserfluss in das kleine Wasserbecken geworfen. Geht wieder an Land und schaut euch kurz um. Ihr werdet rechts einen weiteren Schalter entdecken, den ihr einfach mit dem Enterhaken aus der Ferne aktiviert. Dies aktiviert einen neuen Wasserfluss. Geht also nun die Treppe oben rechts hinauf, werdet zum Gemälde und wandert zum neuem Wasserfluss, um euch von diesem mitereissen zu lassen. Wieder links, geht ihr links an Land und stellt euch so auf, dass ihr mit dem Enterhaken den Schalter links von euch betätigen könnt. Ein letzter Wasserfluss wird aktiviert, mit dessen Hilfe ihr den Gang in der Mitte des Raumes nehmen könnt und so wieder ins Ergeschoss gelangt.

Hier steht ihr nun einer *großen elektrischen Qualle* gegenüber. Schlagt diese wenn sie gerade keine Elektroattacke ausführt. Führt sie eine aus, könnt ihr diese durch einen Angriff mit dem Enterhaken unterbrechen und dann wieder mit dem Schwert zuschlagen. Ist die große Qualle besiegt, zerplatzt sie in viele kleine, die mit einem Schlag besiegt sind. Aber Achtung: Auch die Kleinen können Elektroattacken ausführen! Ist der Gegner besiegt, öffnet sich zahlreiche Wege und ein *Teleportring* erscheint.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Verlasst den Raum über den Weg rechts und tretet hier als erstes auf den Bodenschalter, wodurch sich eine Plattform ausfährt. Ihr erreicht diese Ebene nun über mehr Wege als bisher. Bleibt aber erst Mal hier und geht ein Stück herab. Ihr werdet im Boden ein sehr brüchiges Stück entdecken. Ihr könnt hier einfach eine Bombe benutzen. Habt ihr keine dabei, benutzt ihr einfach den Bombengegner. Schlagt diesen auf dem brüchigen Stück und er wird genau dort explodieren. Ein Loch in den Abgrund erscheint, welches ihr auch zugleich wagemutig herunterspringen solltet.

Schaut ihr hier über euch, werdet ihr einen **kleinen Schlüssel** sehen. Springt nicht dorthin, nutzt stattdessen euern Enterhaken, um ihn direkt zu euch zu ziehen (springt ihr doch runter, ist das jedoch kein Problem! Es zwingt euch nur dazu, erneut von oben nach hier unten zu springen). Geht nun auf dem Gitterpfad nach unten links und öffnet dort die verschlossene Tür. In diesem Raum findet ihr eine Apparatur, mit deren Hilfe ihr den Wasserstand auf dieser Ebene heben und senken könnt. Nutzt den Enterhaken und zieht zuerst an der linken Seite, um den Wasserstand zu senken. Steigt nun die Stufen links oder rechts herab, geht ins Wasser und schwimmt dort hinauf, um den Durchgang hinter der Apparatur zu nutzen.

Hier müsst ihr nun unter der rollenden Stachelstange hindurchtauchen, um die **Truhe** auf der anderen Seite des Raumes zu erreichen. In ihr findet ihr die **blaue Rüstung**, mit dessen Hilfe ihr nur noch halb so viel Schaden nehmt! Verlasst diesen Raum nun wieder und nutzt dann den Durchgang unten links, um den nächsten zu betreten. Der Weg, den ihr hineingenommen habt, wird sich schließen, doch macht euch keine Sorgen! Geht nun auf die Insel in der Mitter, schaltet dort die kleinen Gegner aus und zieht dann mit Hilfe des Enterhakens den linken Wandschalter zu euch (achtet dabei aber auf die Laserstatue). Der Pfad links, welcher euch zurück ins Erdgeschoss bringt, wird sich nun öffnen.

Geht also wieder hinauf und entdeckt sofort den Bodenschalter rechts von euch. Betätigt diesen, um den Durchgang oben rechts zu öffnen. Nun werdet ihr außerdem noch eine Apparatur zum verändern des Wasserstandes entdecken. Um diese zu erreichen, geht ihr links an Land, lauft die Treppe hinauf und betrachtet die Wand über euch. Ihr werdet eine auffällige Fläche sehen, an die ihr euch mit Hilfe des Enterhakens heranzieht und dann zum Gemälde werdet. Wandert nach links bis ihr festen Boden unter den Füßen habt und dann hoch zur Apparatur. Zieht zwei Mal an der rechten Seite, um das Wasser komplett ansteigen zu lassen und euch dann eine **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** zu sichern. Geht jetzt zurück zur Apparatur und senkt den Wasserstand um eins. Geht jetzt durch den Gang oben rechts.

Schwimmt ihr nun einen Raum nach links (der Durchgang ist nur halb geflutet und kann noch genutzt werden) könnt ihr hochschwimmen und euch dort eine **Truhe** mit einem weiteren **kleinen Schlüssel** sichern. Geht nun wieder durch den halb gefluteten Gang zurück und dann weiter nach rechts durch einen anderen halb gefluteten Gang. Schwimmt hier hinauf und öffnet die **Truhe** um ein **Monsterherz** zu erhalten. Geht im Raum nun wieder links hinauf und springt durch das Loch, das ihr früher freigesprengt habt.

Hier geht ihr nun auf dem Gitterpfad nach unten links und gelangt in den nächsten Raum. Oben links befindet sich noch eine verschlossene Tür, die ihr öffnen könnt, aber nicht müsst! Entscheidet selbst, ob ihr dieses Dungeon schlagen wollt, ohne alle Schlüssel zu benutzen! Geht also nun in diesen Raum hier nach unten rechts und öffnet dort die verschlossene Tür; um zu ihr zu gelangen, müsst ihr aber vorher noch den Wasserstand auf den Höchstpunkt stellen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Die Melodie verrät euch schon, was nun zu tun ist: Erledigt die Robben, welche sich rechts von euch tummeln. Habt ihr alle besiegt, wird ein Holzpfeiler unter euch verschoben. Bevor ihr diesen jedoch weiter beachtet, solltet ihr den Durchgang direkt über euch nutzen, um zu einer *Feenquelle* zu gelangen und dort eure Herzen und Flaschen aufzufüllen. Verlasst die Quelle wieder und zieht euch zum verschobenen Holzpfeiler. Geht jetzt nach oben rechts und dort den Gang hinauf ins Erdgeschoss. In diesen Raum geht ihr nun links auf einer kleinen Art Insel an Land, steigt die Treppe hinauf und zieht euch zur Wand links von euch. Werdet an ihr zum Gemälde und geht hinab, bis ihr festen Boden unter den Füßen habt.

Ihr gelangt wieder zu einer Apparatur, die den Wasserstand beeinflusst. Senkt diesen zunächst auf den Tiefstand, springt ihr Wasser und betätigt dann den Bodenschalter weiter oben im Raum. Erhöht nun zunächst mit der Apparatur rechts von euch und dann mit der von vorhin den Wasserstand auf Maximum und verlasst dann den Raum durch den Gang oben links. Geht ihr hier nun rechts von der großen Tür an Land, zerschlagt ihr die Totenschädel und betätigt dann den Bodenschalter. Eine Treppenstruktur wird herauffahren, welche es euch erlaubt die Apparatur links zu nutzen und den Wasserstand um eins zu senken.

Öffnet nun die **große Truhe** und erhaltet so den **großen Schlüssel**. Da es nun nichts anderes mehr für euch zu tun gibt, geht ihr direkt zur großen Tür vor euch und macht euch am Besten schon einmal für den nächsten Bosskampf bereit!

Boss des Sumpfpalasts: Arrghus

**Arrghus** ist ein Zelda-Boss, wie er im Buche steht: Ein Risenauge, umringt von kleineren Augen! Was man hier wohl angreifen und zerstören muss? Richtig, das Auge! In der ersten Phase müsst ihr die ganzen in Blasen gehüllten Augen erledigen. Zieht sie zu diesem Zweck mit dem Enterhaken zu euch und attackiert die mit eurem Schwert, weicht aber den Augen aus, die von selber an euch kommen!

Habt ihr alle kleinen Augen erledigt, beginnt die zweite Phase, in welcher Arrghus offensichtlich keine Augen mehr auf euch schleudern kann und euch direkt angreift. In seinem ersten Angriff springt er in die Luft und versucht auf euch zu landen. Weicht ihm hier einfach, um nicht getroffen zu werden. Sein zweiter Angriff ist eine Art Laser, die er aus dem Auge schießt. Weicht diesen und den anschließend aus dem Wasser schießenden Fontänen aus.

Jetzt, wo ihr wisst, wie ihr seinen Attacken ausweicht, müsst ihr nichts weiter tun, als ihn bei jeder passenden Gelegenheit mit dem Schwert anzugreifen und ihm so den Gar auszumachen. Ist euer Gegner besiegt, schnappt ihr euch den **Herzcontainer** und geht dann nach oben, wo ihr die **Zora-Königin Oreen** aus ihrem Gemälde-Gefängnis befreit.

## Kapitel 12: Der Palast der Dunkelheit

Verfolgt im Irrgarten

Starten tut ihr wie gewohnt in Hyrule bei eurem Haus und stattet **Ravio** einen Besuch ab. Im Palast der Dunkelheit werdet ihr **Bomben** brauchen. Wieder steht ihr vor der Entscheidung, ob ihr sie nur leihen oder aber kaufen sollt. Habt ihr die Bomben braucht ihr für's Erste keine weiteren Rubine, bis der Dungeon gemeistert ist. Schlagt also ruhig zu! Verlasst das Haus nun und reist zum Wetterhahn Ost-Palast, welcher sich ganz im Osten Hyrules befindet. Reist hier nun über die Treppen nach unten rechts, bis ihr zwischen zwei Hügeln hindurch in ein neues Gebiet gelangt. Schaut ihr hier links nach unten, findet ihr einen verschütteten *Dimensionsspalt*. Sprengt diesen frei und reist so wieder nach Lorule.

In Lorule wird sich Hilda bei euch melden und euch verraten, was ihr brauchen werdet: Die Bomben. Da ihr diese bereits dabei habt. Geht ihr nun nach oben rechts wird sich Hilde im nächsten Gebiet wieder melden. Geht ihr hier ein Stück hinauf, folgt eine kurze Szene, in der ihr erfahrt, dass die Einwohner dieser gegen schwer auf der Lauer sind und es euch nicht erlauben wollen, zum Palast zu gelangen. Geht ihr jetzt vorsichtig ein weiteres Stück hinauf, seht ihr den Ersten dieser Einwohner. Die roten Streifen markieren sein aktuelles Sichtfeld, in welchem er euch entdecken wird. Vermeidet es also unbedingt in dieses Sichtfeld zu kommen!

Da ihr an dieser ersten Wache nicht vorbeikommt, müsst ihr einen anderen Weg nehmen. Geht dazu nach links und entdeckt dort eine Gefängniszelle, in die ihr gesperrt werdet, solltet ihr entdeckt werden. Passiert eben genau das, ist die Flucht jedoch genau so einfach, wie das Zeichnen eines Gemäldes. Geht also am Gefängnis weiter nach links und ein kleines Stück hinauf. Rechts von euch seht ihr eine Wache, die ihr austricksen müsst. Die Wände im Irrgarten sind zugewachsen und so wird die Wache ein Gemälde, das an der Wand entlanghuscht, nicht bemerken.

Im nächsten Abschnitt warten zwei Wachen auf euch. Beobachtet sie kurz und werdet dann an der mittleren Wand zum Gemälde. Wandert zur anderen Seite und verlasst die Wand, sobald die beiden Wachen den Pfad vor euch nicht mehr sehen und zur Wand links und rechts gucken. Geht weiter hoch und unter einem kleinen Torbogen hindurch. Geht nun nach links und seht unter euch eine **kleine Truhe**. Um zu dieser zu gelangen, geht es weiter nach links und dann herunter. Hier wartet die nächste Wache auf euch.

Wartet bis diese nach links und rechts geguckt hat, hängt euch an die Wand, um nach rechts zu wandern und verlasst die Wand erst wenn die Wache erneut nach links und rechts geguckt hat. Steigt die Stufen rechts hinauf und öffnet die **Truhe** in der ihr **20 Rubine** findet. Geht auf dieser Ebene nun nach links und seht dann einen Vorsprung, den ihr hinab springen könnt. Über euch warten die nächsten beiden Wachen. Um diese auszutricksen, hängt ihr euch erst an die linke Wand, geht ein Stück hinauf und verlasst diese in einem sicheren Moment, geht sofort zur rechten Wand und wandert an dieser weiter nach oben. Wiederholt das spielt, rennt nach links und schließlich als Gemälde hoch, um aus ihrem Sichtfeld zu entkommen (Achtet auf eure Ausdauer, sie könnte knapp werden!).

Hier geht's nun nach rechts. Geht ihr hier ein Stück hinab, seht ihr eine neue Gefängniszelle. Die folgenden Wachen werden euch in dieser einsperren ... so fern sie euch erwischen!

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Wartet nun auf den richtigen Moment, um die Treppen rechts hinaufzusteigen und geht auf der höheren Ebene den schmalen Pfad entlang. Rechts von euch seht ihr ein **Herzteil**, was ihr mit einem minimalen Umweg einfach einsammeln könnt. Habt ihr besser ein wenig zu viel Geduld als zu wenig und gelangt schließlich nach unten rechts, wo ihr einen kleinen Gegner ausschaltet und Totenschädel aus dem Weg räumt.

Geht ein Stück hinab, hängt euch als Gemälde an die Wand rechts von euch und schleicht euch so an der nächsten Wache vorbei. Geht ihr unten nun nach rechts, seht ihr über euch gleich drei Wachen. Die beiden vorderen umgeht ihr, indem ihr im richtigen Moment an die zentrale Wand lauft und an dieser zum Gemälde werdet. Wandert zur anderen Seite der Wand und verlasst diese, sobald die obere Wache sich nicht mehr nach links und rechts umschaute. Lauft hoch, hängt euch an die nächste Wand und wandert entlang dieser hinauf, um auch diese Wache hinter euch zu lassen.

Die Rubine bei der letzten Wache ignoriert ihr am besten und lauft einfach als Gemälde an ihr vorbei. Hinter der Wache geht ihr kurz nach rechts und markiert den dortigen Wetterhahn auf eurer Karte. Geht jetzt die Treppen hinauf und nutzt eine Bombe um den Eingang zum Palast der Dunkelheit freizulegen.

### Lösungsweg zum Palast der Dunkelheit

Der Palast der Dunkelheit ist ein magischer Ort, an dem ihr manchmal mehr seht, wenn alle Lichter im Raum erloschen sind. Kommt ihr also nicht weiter probiert einfach mal alle Fackeln mit dem Schwert zu erschlagen und entdeckt so vielleicht den entscheidenden Hinweis. Ihr könnt jedoch auch einfach dieser Lösung folgen:

Geht im Eingangsraum zunächst nach oben rechts und findet dort eine rissige Wand vor. Legt vor diese eine Bombe und geht dann in den Raum über euch. Öffnet hier die **Truhe**, um euch sagenhafte **5 Rubine** zu sichern. Geht nun wieder runter und im Eingangsraum nach links, wo ihr einen blauen Schalter findet. Schlagt diesen mit dem Schwert. Ihr seht, dass die Plattform in der Mitte des Raumes nun kurz hinauffährt, aber damit für euch unerreichbar wird, bis sie schließlich zurückfährt. Der Trick ist es, eine Bombe beim Schalter abzulegen, zur Plattform zu eilen und dann mit dieser heraufzufahren. Geht hier nun von der Plattform herunter, bevor diese zurückfährt.

Hier oben seht ihr, dass durch das linke Fenster Licht strahlt, während das Rechte versiegelt ist. Um auch Licht durch das rechte Fenster fallen zu lassen, nehmt ihr euch eine Bombe, hebt diese mit „A“ auf und werft sie vor das versiegelte Fenster. Weiteres Licht wird den Raum fluten und der Durchgang über euch wird frei. Geht im nächsten Raum nach oben links und stellt euch dort auf den Bodenschalter, welcher einen **kleinen Schlüssel** herabfallen lassen wird. Unter dem Schalter seht ihr zusätzlich noch brüchigen Boden, den ihr mit einer Bombe entfernen müsst. Der Boden unter dem Schlüssel wird nur zu sehen sein, wenn im Raum alle Fackeln erloschen sind. Holt euch also nun den Schlüssel, indem ihr als Gemälde zu ihm wandert oder aber euren Enterhaken/ Bumerang benutzt. Geht nun durch die verschlossene Tür über euch.

In diesem Raum geht ihr nun zunächst nach rechts und entzündet hier die erloschene Fackel. Ihr seht nun, dass der Pfad in der Mitte des Raumes immer wieder durch rollende Felsen blockiert wird.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Wartet bis ein Felsen an euch vorbeigerollt ist und geht dann hinauf (ihr könnt auch einfach als Gemälde hochwandern). Verlasst den Raum hier oben über den Gang links von euch. Hier findet ihr eine auf- und abfahrende Plattform und rechts und links von dieser zwei Schalter. Stellt euch auf die Plattform und werft von dort aus Bomben zu den Schaltern, um eben je zu aktivieren. Dadurch erscheint eine **Truhe** in Raum in der ihr den **Kompass** findet.

Schaut ihr nun auf die Karte werdet ihr sehen, dass in diesem Raum noch ein Zugang nach unten sein muss. Um in diesen Raum zu gelangen, müsst ihr auf der Plattform eine Bombe ablegen und mit deren Hilfe ein Loch in die Wand unter euch sprengen. Die Bombe muss dazu indem Moment explodieren, in dem die Plattform am Tiefpunkt steht. Ist der Weg freigesprengt, gelangt ihr in eine geheime Feenquelle in der ihr eure Herzen und Flaschen auffüllen könnt. Verlasst die Quelle nach oben und diesen Raum nun über den Durchgang unten rechts.

Ihr könnt hier nun die Fackel ausrüsten, um überhaupt etwas sehen zu können, jedoch könnt ihr auch einfach gerade nach rechts gehen und so in den nächsten Raum gelangen. In diesem Raum müsst ihr alle drei Gegner erledigen. Schaut sie euch am besten kurz von der höheren Ebene an und erkennt: Die Gegner laufen immer in die entgegengesetzte Richtung, in die ihr euch gerade bewegt. Der rote Gegner ist der Einzige, der euch darüber hinaus auch noch mit Flammen angreift. Der einfachste Trick ist es, Bomben herunterzuwerfen und eure Gegner genau zu diesen laufen zu lassen. Sind alle Gegner besiegt, öffnen sie die beiden Durchgänge links und die eine Plattform beginnt auf und abzufahren. Ist diese Plattform an Höchstpunkt, geht ihr ein Stück runter und legt dort eine Bombe vor die Wand. Ein Durchgang in den Raum unter euch wird frei, wo ihr eine **Truhe** mit **50 Rubinen** findet. Geht nun wieder zurück nach oben in den Raum mit der Plattform. Ist diese Plattform am Tiefpunkt könnt ihr über sie nach unten gehen und so erneut in den Raum unter euch gelangen. Hier befindet sich links eine **Truhe** mit einem **Monsterschweif** und oben rechts brüchiger Boden, den ihr mit einer Bombe beseitigen solltet. Springt durch das Loch in die Tiefe und öffnet die **Truhe** vor euren Augen um ein **Monsterhorn** zu erhalten. Löscht ihr nun die Fackel links der Truhe mit eurem Schwert, wird der Pfad unter euch sichtbar. Springt herunter und folgt dem Pfad nach oben rechts, um einen **kleinen Schlüssel** einzusammeln.

Verlasst den Raum durch den Durchgang oben links und nutzt hier den Durchgang oben, um zurück ins Erdgeschoss zu gelangen. Geht hier rechts die Stufen herunter und sucht unter euch nach einer Nische in der Wand. In dieser findet ihr brüchigen Boden, den ihr mit der nächsten Bombe sprengt und dann genau so wie zuvor herabspringt. Hier unten findet ihr den nächsten **kleinen Schlüssel** und geht dann wieder über die Treppen über euch ins Erdgeschoss. Benutzt hier nun einen eurer Schlüssel und wandert über den Weg rechts von euch in den *ersten Stock*.

Hier oben brennt eine Fackel und unter euch seht ihr einen Schalter. Schlagt ihr diesen, wird sich ein Stück der Wände rechts und links von euch drehen. Legt also nun eine Bombe an den Schalter und eilt zur rechten Wand, um euch mit dieser zu drehen. Verlasst auf der anderen Seite die Gemäldeform und legt auf den brüchigen Boden unten eine Bombe. Springt in die Tiefe und gelangt so zu einer **Truhe** mit **50 Rubinen**. Geht in diesem Raum hinauf und über die Treppe zurück in den ersten Stock.

Nutzt nun wieder den Wandtrick und verlasst diesen Raum nach rechts. In diesem Raum ist schnelles Handeln gefragt, weil der Boden rechts bald herabfallen wird! Werft also schnelle eine Bombe zum Schalter an der linken Wand und nutzt dann den unten geöffneten Durchgang.



Scheitert ihr dabei müsst ihr eventuell als Gemälde nach oben wandern, den Raum verlassen und erneut betreten. In diesen von Finsternis erfüllten Raum seht ihr oben an der Wand Pfeile, welche euch Richtungen weisen, behaltet diese im Kopf und erleuchtet dann ruhig den Raum mit der Fackel im Zentrum des Raumes. Über und unter dieser Fackel befinden sich Schalter, die ihr nutzen könnt, um die Plattform in ihrer Nähe hochzufahren. Fahrt nun zunächst die untere Plattform hinauf und hängt euch an die Wand. Wandert nach rechts und schaut euch dort die Fenster an. Zwei von ihnen sind versiegelt. Legt vor jedes eine Bombe und lasst so das Licht herein. Links im Raum befindet sich auch ein versiegeltes Fenster. Werft dann von unten eine Bombe hinauf.

Nun könnt ihr noch den geheimen Raum im Zentrum dieses Stockwerkes aufsuchen. Um in diesen zu gelangen, müsst ihr einen kniffligen Trick ausführen. Die beiden Schalter im Raum lassen nicht nur die Plattformen auf- und abfahren, der Untere sorgt dafür, sobald er geschlagen wird, dass sich eine Wand oben dreht. Legt also eine Bombe beim unteren Schalter ab, eilt zur Plattform über euch und fahrt diese hinauf (schlagt den Schalter vor ihr) und hängt euch dann sofort an die Wand über euch. In diesem Raum findet ihr eine **Truhe** mit einem **Brocken Master-Erz**. Verlasst diesen Raum nun wieder.

Sind alle Fenster entsiegelt, geht ihr im Raum auf der Unteren der beiden möglichen Ebenen nach unten rechts, werdet zum Gemälde und wandert zur **Truhe** an der rechten Wand. In dieser findet ihr ein **Monsterherz**. Verlasst ihr den Raum nun nach oben links, findet ihr wieder eine Kammer vor, in welcher die Steine unter euch herabfallen. Geht einfach hoch und dann nach rechts, um wieder in den Raum mit den drehbaren Wänden zu gelangen. Sprengt auch hier den brüchigen Boden auf und springt herunter.

Unten guckt ihr einfach nach links und findet den nächsten brüchigen Boden. Sprengt ihn auf und gelangt so über einen geheimen Zugang ins erste Untergeschoss. Geht hier nach links und gelangt so in einen Raum mit unsichtbaren Wänden. Diese Wände werden sichtbar, sobald ihr die Fackel, die sich ein Stück unter euch befindet, löscht. Geht also mit ein paar Versuchen an den Wänden vorbei zur Fackel und löscht diese. Habt ihr nun noch eure Lampe ausgerüstet werden, die Wände in euer direkten Nähe weiterhin unsichtbar sein. Entscheidet selbst, ob ihr die Lampe ausrüsten wollt oder nicht.

In den Wänden gibt es kleine Spalten, durch die ihr als Gemälde schlüpfen könnt. Wandert nun im Raum nach oben links, zerschlagt den dortigen Bodenschalter und tretet dann auf den dortigen Bodenschalter. Dieser lässt eine **Truhe** weiter unten im Raum erscheinen, in welcher ihr einen **kleinen Schlüssel** findet. Verlasst den Raum nun über den Durchgang unten rechts und öffnet im nächsten Raum die verschlossene Tür links von euch. Erleuchtet diesen Raum nicht, weil ihr sonst die fahrende Plattform nicht mehr sehen könnt!

Links im Raum befinden sich insgesamt drei Schalter, welche ihr mit Hilfe geworfener Bomben aktiviert. Sind alle Schalter aktiviert, erscheint eine **große Truhe**. Öffnet diese, um den **großen Schlüssel** zu erhalten. Verlasst diesen Raum nach rechts und geht dann rechts durch die nächste verschlossene Tür. In diesem Raum befinden sich über euch drei Gegner, die immer entgegengesetzt zu eurer Laufrichtung laufen. Solltet ihr zufällig den Eistab dabei haben könnt ihr sie von unten attackieren. Habt ihr diesen nicht dabei, müsst ihr die Gegner durch das Loch in der Mitte herabfallen lassen und sie dann erledigen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Sind alle erledigt wird die Plattform in der Mitte des Raumes auf- und abfahren. Stellt euch auf diese und verlasst den Raum auf der höheren Ebene nach links.

Hier hängt ihr euch an die Wand und wandert nach links, wo ihr den Schalter schlagt und so ein Auge im Raum erleuchtet. Alle vier Augen sollten nun erleuchtet sein, wodurch den Weg zur großen Tüt und damit zum Endboss frei wird.

Boss der Palast der Dunkelheit: Gemasaur King

Der Kampf beginnt, sobald ihr die Fackeln im Raum entzündet habt. **Gemasaur King** gefällt das nämlich gar nicht und so wird er euch angreifen. Zunächst einmal solltet ihr ihn von seinem Panzer befreien, werft dazu einfach mit Bomben auf ihn und weicht den Attacken, die er mit seinem Schwanz ausführt, aus. Er wird euch versuchen zu überrennen, weicht dann einfach aus.

Habt ihr ihn von seinem Panzer befreit, lässt er zahlreiche Rubine fallen. Außerdem wird sein wahrer Schwachpunkt sichtbar: Der rote Stein auf seinem Kopf. Diesen könnt ihr aus sicherer Distanz mit dem Bogen abschießen oder einfach direkt mit dem Schwert angreifen. Löscht Gemasaur King jedoch das Licht im Raum wird er unverwundbar! Der Trick ist es dann, die Fackeln erneut zu entzünden und ihm über den Stein auf seinem Kopf schließlich zu erledigen.

Schnapt euch jetzt noch den **Herzcontainer** und befreit **Gri** aus seinem Gemäldegefängnis, um auch den nächsten der Weisen zu retten.

### Kapitel 13: Der Skelettwald

Ein kurzer Waldmarsch

Um den nächsten Dungeon zu erreichen, müsst ihr die Lorule Version der Verlorenen Wälder aufsuchen. Reist also in Hyrule zur Wetterstatue „Kakariko“ und lauft in Kakariko hinter Sahasrahla's Haus (eben jenes im Norden auf dem kleinem Hügel). An der Rückseite des Hauses werdet ihr einen *Dimensionsspalt* finden, welcher euch nach Lorule führt.

Geht von hier nach rechts und danach ein Gebiet hinauf. Hier befinden sich mächtige bombenwerfende Gegner auf, welche ihr unbedingt Acht geben solltet. Geht nun in diesem Gebiet hinauf und entdeckt dort einen der vielen Eingänge in den **Skelettwald**. Betretet diesen und folgt dem Pfad vor euch, bis ihr zum Eingang des nächsten Dungeons gelangt. Direkt am Eingang des Dungeons findet ihr einen weiteren Wetterhahn, den ihr auf eurer Karte markieren solltet. Betretet nun das Dungeon und stellt euch so der nächsten Herausforderung des Spiels.

Lösungsweg zum Skelettwald

Bereits im Eingangsraum wird ein Gegner auf euch warten, der euch öfters im Dungeon begegnen wird und auf keinen Fall ignoriert werden sollte. Die Rede ist von der grünen Hand, welche zunächst über euch schwebt und auf euch zielen wird. Hat sie sich entschlossen anzugreifen, wird sie auf euch herabstürzen und versuchen euch zu schnappen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Trifft sie euch nehmt ihr zwar keinen Schaden, sondern werdet zum Eingang des Dungeons zurückgebracht. Das stört zwar nicht in diesem Raum, kann aber später mehr als nur nervig sein! Der Trick gegen diesen Gegner ist es einfach zu warten, bis er hinabstürzen will, um euch zu schnappen, der Attacke auszuweichen und die Hand dann anzugreifen und so zu erledigen. Übt dies in diesen Raum, damit ihr später kampferprobt und sicher seid.

Verlasst den Eingangsraum nun nach links und lauft den schmalen Pfad komplett herunter, um unten einen Bodenschalter zu finden. Dieser öffnet den Durchgang rechts und so gelangt ihr in den nächsten Raum. Den schmalen Pfad hier müsst ihr nun herunter reisen. Achtet dabei darauf, dass ihr nicht von den Flammen getroffen werden, die Elektro-Quallen euch nicht treffen und die Hand euch nicht zurück zum Eingang bringt. Unten angekommen, nutzt ihr den Durchgang und gelangt so aus dem Dungeon heraus. Geht hier draußen nach rechts und dann hinauf. Hier findet ihr ein Loch. Springt in dieses hinein und findet euch so zurück im Dungeon wieder.

Unter euch seht ihr nun fahrende Plattformen, die um eine große Säule kreisen. Steigt auf eine dieser Plattformen und gebt auf der Reise Acht, nicht von einer grünen Hand geschnappt zu werden. Am Ende der Rundfahrt geht ihr einfach hoch und öffnet die dortige **Truhe**, um euch einen **kleinen Schlüssel** zu sichern. Geht nun hoch in den nächsten Raum, in dem ihr über schmale Pfade wandern müsst. Rüstet die Lampe aus, um überhaupt etwas zu sehen und entzündet dann die Fackel rechts von euch. Wandert im Raum hinauf und nutzt den Raum über euch, um euch die **Truhe** mit dem **Kompass** zu schnappen. Geht jetzt wieder runter und wandert über den schmalen Pfad nach unten rechts zur verschlossenen Tür.

Hinter dieser geht ihr einfach weiter runter und gelangt so ins Freie. Geht ihr hier hinauf gelangt ihr zu einem Loch im Boden. Springt ihr dieses herunter, gelangt ihr zu einer **Truhe** mit **100 Rubinen**. Geht nun herunter, um folgt dem Weg von vorhin, um erneut ins Freie zu gelangen. Lauft dieses Mal am Loch vorbei nach links. Schaut ihr hier nach unten findet ihr neun Blumenbüsche. Zerschlagt diese und legt so ein neues Loch frei, welches euch zurück in den Dungeon führt.

Geht hier runter und danach nach links. In diesem Raum geht ihr hoch bis am Gitterpfad ein rissiges Bodenstück findet. Dieses könnt ihr mit einer Bombe beseitigen. Habt ihr jedoch keine Bomben dabei, ist das auch kein Problem! Wartet einfach auf die Hand und lasst diese gezielt auf den rissigen Boden stürzen, wodurch dieser ebenfalls zerstört werden kann. Springt herunter und lauft dann runter zum Bodenschalter unter dem Gitterpfad. Dieser lässt eine Wand links von euch verschwinden und so geht ihr weiter nach links und dann hinauf, wo neuer brüchiger Boden darauf wartet, beseitigt zu werden. Springt wieder herunter und öffnet die Truhe, um euch einen **kleinen Schlüssel** zu schnappen.

Nutzt nun den Bodenschalter in eurer Nähe und lasst so eine Brücke erscheinen. Geht über diese und dann nach unten links, um über die verschlossene Tür in den Eingangsraum zu kommen. In diesem befindet ihr euch jedoch auf einer Ebene, die bisher unzugänglich für euch war. Geht nach rechts und zieht den Wandschalter, wodurch sich eine Plattform einzieht und der Durchgang ins *zweite Untergeschoss* frei wird.

Hier unten hängt ihr euch an die rechts Wand, wandert nach unten und erledigt hier zunächst alle Gegner. Hier findet ihr nun zwei Statuen und vier auffällige Bodenplatten.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Jede Bodenplatte lässt eine Wand über euch erscheinen und so nutzt ihr die beiden Statuen, um zwei Wände dauerhaft erscheinen zu lassen. Die beiden linken Bodenplatten sind die optimale Option und so geht ihr links die Treppe hinauf, hängt euch als Gemälde an die Wand und wandert nach rechts, wo ihr den Durchgang in den nächsten Raum findet.

Geht hier herunter und aktiviert den Bodenschalter, wodurch eine Plattform nach links fährt. Stellt euch an diese und wandert als Gemälde nach rechts. Wandert ihr nun unter dem Gitter hinauf seht ihr über euch einen weiteren Bodenschalter. Diesen erreicht ihr selber nicht, jedoch wird über euch eine Hand erscheinen, die den Schalter gerne für euch drückt. Dadurch beginnt eine weitere Plattform rechts von euch zu wandern. Hängt euch an diese und betätigt dann den Bodenschalter links von euch. Eine Wand links von euch wird sich verschieben. Dies nützt euch gerade nichts, erlaubt euch aber im Falle eines kleinen Unfalls schneller hierher zu reisen.

Geht nun durch den Durchgang über euch. Hier müsst ihr alle Gegner erledigen. Geht am Besten zunächst im Raum hinauf und erledigt die beiden Mumien links und rechts indem ihr die Hand einfach auf sie herab krachen lasst. Geht nun in die Mitte Raumes und betretet den Bodenschalter. Die anderen drei Gegner kommen nun zu euch und warten nur darauf erledigt zu werden. Sind alle Gegner besiegt, erscheint ein *Teleportring* und der Weg nach oben wird frei.

Geht also hoch und dann ein Stück nach links. Stellt euch hier auf die Gitterplattform und wandert mit ihr nach links. Geht hier nun von der Plattform, wandert nach unten links und wartet auf die andere wartende Plattform. Stellt euch nun auf die geschützte Fläche der Plattform und wandert so mit ihr zur **Truhe** in der ihr einen **kleinen Schlüssel** findet. Nutzt diesen an der verschlossenen Tür und wandert in diesem Raum nach links durch, um eine Fackel zu entzünden. Im Raum entdeckt ihr nun ein paar Mumien, die darauf warten erledigt zu werden. Sind alle erledigt nehmt ihr den Gang links um ins *erste Untergeschoss* zu gelangen.

Hier sieht es zunächst so aus, als wärt ihr an einem toten Ende angelangt. Schaut ihr euch die Wand unter euch jedoch genauer an, entdeckt ihr Gitter, welche ihr als Gemälde passieren könnt. Geht hier nun nach rechts und seht dort ein Auge, das abgeholt werden will. Wandert als Gemälde zum Auge und werft es nach links. Wandert wieder nach links und seht hier zwei auffällige Säulen mit einer *viereckigen Markierung* vor sich. Hebt das Auge auf, stellt euch auf eine der Markierungen und werft das Auge hinauf, damit dieses auf der Säule landet. Eine **noch unerreichbare Truhe** erscheint zusammen mit einer Brücke unter euch. Nutzt nun diese Brücke und wandert nach unten.

Geht hier nach rechts unten auf eine wandernde Plattform. Links angekommen, seht ihr unter euch eine **große Truhe** auf der Wand. Diese wird erst gleich erreichbar sein und so geht es weiter nach rechts, wo ihr als Gemälde nach unten wandert. Geht ihr hier weiter runter, gelangt ihr wieder an eine Wand mit Gittern. Werdet zum Gemälde, passiert die Wand, um über den Weg dort erneut ins Freie zu gelangen. Hier draußen werdet ihr mehrere Löcher im Boden finden können, die euch zurück in den letzten Raum bringen. Als Erstes solltet ihr jedoch nach links wandern und dort eine **Truhe** mit **50 Rubinen** finden. Geht nun wieder nach rechts und dann hoch. Rechts und links von euch sind hier schon Löcher im Boden zu sehen, jedoch bringen euch beide nicht weiter!

Geht also nach rechts und zerschlägt hier die Blumen um ein Loch freizulegen und herab zu springen. Unten angekommen wandert ihr als Gemälde nach links und ignoriert das Auge fürs Erste! Wandert als Gemälde weiter nach links und dann ein Stück hinauf, wo ihr euch von der Wand lasst und ein Stück nach rechts geht, um die **Truhe mit dem Master-Erz** zu öffnen. Habt ihr bis hierher nach dieser Lösung gespielt, habt ihr alle Master-Erze, die sich in Dungeons verstecken, gefunden! Eines versteckt sich noch an einem anderen Ort in Hyrule! Sucht es später oder besucht unseren **Bereich zum Master-Erz**.

Von der Truhe aus geht ihr nun wieder zum Auge unter euch und sammelt es dieses Mal auf. Springt mit ihm herunter und wandert nach oben. Müsst ihr zum Gemälde werden, werft ihr das Auge einfach über den Abgrund und folgt ihm dann. Werft dieses Auge auf die zweite Säule oben und öffnet dann die nun erreichbare **große Truhe** um euch den **großen Schlüssel** zu sichern. Geht nun links den Weg hinab ins *zweite Untergeschoss* und wandert dort zur großen Tür, hinter der der nächste Bosskampf wartet.

Boss des Skelettwaldes: Knucklemaster

Der Boss des Skelettwaldes, **Knucklemaster**, wird euch ein wenig an die nervenden Hände erinnern, die euch schon die ganze Zeit verfolgen. Er kennt jedoch ein paar andere Tricks und ist schwer gepanzert, weshalb ihr eure Taktik ein wenig erweitert: Einer seiner Angriffe wird es sein von oben herabzustürzen, um euch zu zerquetschen. Weicht diesen Angriffen wie gewohnt aus und vermeidet es, die Hand den brüchigen Boden zerstören zu lassen. Da die Hand gepanzert ist könnt ihr diesen Angriff nicht nutzen, um ihr zu Schaden. Gott sei Dank benutzt euer Gegner noch eine andere Technik, die ihr gegen ihn verwenden könnt. Wird euer Gegner zur Faust, wird er euch versuchen zu treffen - vollkommen egal wo ihr seid und ob er euch überhaupt Schaden kann. Werdet also in dieser Situation zu einem Gemälde und lasst euren Gegner sprichwörtlich vor die Wand rennen. Betäubt geht dieser zu Boden und gibt seinen Schwachpunkt frei: Sein Auge!

Verpasst dem Auge immer so viele Schläge wie möglich und erledigt so auch den Bosses dieses Dungeons. Sammelt den **Herzcontainer** ein und geht hoch, um **Seres** aus ihrem Gemäldegefängnis zu befreien und als eine der Weisen zu erwecken.

## Kapitel 14: Der Schildkrötenfels

Rettet die Schildkröten

In nächsten Dungeon werdet ihr den **Eisstab** benötigen! Besorgt euch diesen also bei **Ravio** und bemerkt, dass er um einiges teurer ist, als die anderen Gegenstände. Dies ist der dezente Hinweis des Spiels, dass der nächste Dungeon schwerer als die anderen ist und erst im späteren Spielverlauf besucht werden sollt und genau diese Zeit ist nun gekommen! Mit dem Eisstab im Gepäck reist ihr zum Wetterhahn „Haus des Windes“. Springt von hier einfach ins Wasser und geht unter euer jetzigen Position an Land. Geht hier nun nach rechts und folgt dem Pfad vor euch hinauf.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Ganz oben werdet ihr an einer Wand einen *Dimensionsspalt* finden mit dessen Hilfe ihr nun nach Lorule reist. Wie üblich meldet sich hier Hilda und verrät euch, dass es eine gute Idee war den Eisstab mitzubringen. Geht hier jetzt ein Gebiet herunter und eines nach links, um im Wasser eine *große Schildkröte* zu entdecken. Sprecht ihr diese an, erzählt sie euch von ihren Sorgen.

Eure Aufgabe ist es nun, ihre Kleinen zu finden. Für das *Erste* schwimmt ihr einfach weiter nach links und geht dort an Land. Das arme Ding strampelt verzweifelt, weil es am Rücken liegt. Erledigt schnell die Gegner an Land und schmeißt die Schildkröte mit Hilfe von „A“ ins Wasser. Schwimmt ihr von hier hinauf, findet ihr die nächste *zweite Schildkröte*. Sie ist von Gegnern umringt und wird angegriffen. Stellt ins seichte Gewässer und erledigt das aggressive Gesindel, um auch diese Schildkröte zu retten.

Für die *letzte Schildkröte* geht ihr über euch mit Hilfe des Steges an Land und werdet dann rechts an der Wand zum Gemälde. Wandert nach rechts und entdeckt dort die Schildkröte, die sich an diese Wand klammert. Werdet unter ihr einfach wieder zum normalen Link und schleudert die Schildkröte so ins Wasser. Habt ihr nun alle drei Schildkröten gerettet, steigen diese auf den Rücken ihrer Mutter und fahren mit ihr umher. Steigt ihr einfach von hinten auf den Rücken und fahrt so zum Dungeon auf der zentralen Insel.

Markiert hier den Wetterhahn auf eurer Karte und seht über euch Lava. Wartet bis eine Lavasäule hinauffährt und friert diese mit dem Eisstab ein, um so ins nächste Dungeon zu kommen.

### Lösungsweg zum Schildkrötenfelsen

Im Eingangsraum nutzt ihr zunächst euren Eisstab, um den Lavasee zu überqueren und gelangt so in den Hauptraum des Erdgeschosses. Erledigt ihr alle Gegner in diesem Raum wird eine **Truhe** erscheinen, zückt also immer wenn ihr einen Gegner trifft den Eisstab und macht ihnen den Gar aus! Guckt ihr hier nach oben seht ihr eine Wippenkonstruktion. Die Seite, auf die ihr euch stellt, wird herabfahren und so ist es ohne einen Trick nicht möglich eine Ebene hinaufzusteigen. Doch der entscheidende Trick ist denkbar einfach: Stellt die Wippe so ein wie ihr so braucht, friert ihr Mittelstück mit dem Eisstab ein und wandert dann hinauf.

Wandert also zu nächst nach oben rechts und folgt dem Gitterpfad, bis dieser sich spaltet. Geht hier nach links und wartet darauf, dass eine Lavasäule erscheint. Friert diese ein und wandert auf die Plattform im Zentrum des Raumes. Die vier Schalter um euch herum aktiviert ihr einfach mit dem Eisstab und so erscheint eine **Truhe mit dem Kompass**.

Wandert also nun von der Plattform mit der Kompass-Truhe nach links, verwandelt Lavasäulen in Stein und gelangt so auf einen Gitterweg. Über diesen wird die früher erwähnte Truhe erscheinen und als Gemälde erreichbar sein. In der Truhe findet ihr **100 Rubine**. Wandert nun als Gemälde nach unten links und tretet dort auf der etwas höher gelegenen Ebene auf den Bodenschalter. Dieser öffnet den Durchgang unter euch. Geht nun in den Raum unten links und entdeckt dort einen neuen Gegnertyp. Ihr Schwachpunkt ist in eine Art Blase gehüllt. Greift ihr euren Gegner eine Zeit nicht lang an, bleibt der Schwachpunkt still stehen und die Blase greift euch an. Nutzt diesen Moment, eilt zum Schwachpunkt und erledigt euren Gegner.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Zusätzlich zum Blasengegner findet ihr wieder ein Wippengerüst, mit dessen Hilfe ihr nach oben rechts reist. Hier seht ihr einen Bodenteleporter. Nutzt ihr diesen und den nächsten der darauf folgt gelangt ihr in die Lavakammer ganz oben links. Hier könnt ihr über den Lavasee reisen und das Dungeon kurz verlassen. Draußen findet ihr ein **Herzteil**. Geht nun die Teleportwege zurück. Beim ersten Teleporter angekommen könnt ihr rechts zu einem anderem Teleporter herabspringen. Dieser führt euch in den Raum oben links wo ihr einen **kleinen Schlüssel** an euch nehmt.

Wieder im Hauptraum, wandert ihr nun mit Hilfe der Konstruktionen im Lavasee nach rechts an die Wand und werdet dort zum Gemälde. Geht nach unten rechts und betretet den dortigen Raum durch den oberen Eingang. Folgt den Teleportern, um in die kleine Lavakammer oben rechts zu gelangen. Verlasst ihr den Tempel hier könnt ihr euch draußen ein paar Feen fangen. Betretet ihr den Dungeon wieder und geht nur einen Teleporter weit zurück könnt ihr einen Vorsprung herabspringen und so zu einem weiteren Teleporter gelangen. Dieser führt euch wieder in den Raum unten rechts. Springt hier aber nicht herunter, sondern erledigt die Gegner, die auf der anderen Seite zu finden sind (wandert notfalls einfach als Gemälde herüber). Es erscheint nun eine **Truhe** mit **50 Rubinen**.

Verlasst diesen Raum wieder und wandert nun auf die zentrale Plattform im See, dort ein Stück nach links und seht dort wieder ein Wippengerüst. Nutzt dieses, um nach oben zu laufen und auf der dortigen Plattform zu landen. Rechts von dieser ist ein Bodenschalter. Drückt diesen und öffnet so einen Durchgang über euch. Wandert nun über das Konstrukt im Lavasee, um erneut an die Wand rechts zu gelangen, als Gemälde herauf zuwandern und euch dann den **kleinen Schlüssel** zu sichern. Als Gemälde geht es von hier aus weiter nach links, durch den vorhin geöffneten Gang.

Öffnet hier die **Truhe** und findet so **50 Rubine**. Springt von dieser höheren Ebene hinab und läuft hinauf. Die Ausgänge schließen sich und mehrere Zauberer werden euch von oben und unten angreifen. Mit Hilfe des Eisstabes könnt ihr ihnen einfach Schaden und erledigt sie so. Sind beide erledigt, öffnen sich die Tore und der Weg ins erste Untergeschoss wird frei. Nutzt diesen!

Geht nun im *ersten Untergeschoss* in den Hauptraum und da nach oben links in den dortigen Raum. Erledigt hier die vier flammenden Statuen (am besten mit Eisstab und Schwert) und lasst so einen *Teleportring* erscheinen. Das war schon alles in diesem Raum, verlasst ihn also wieder und geht dann in den Raum oben rechts. Stellt euch hier den Gefahren und gelangt so zu einem **kleinen Schlüssel**. Damit wäre auch hier alles erledigt und ihr geht zurück in den Hauptraum.

Im Hauptraum selber befinden sich Feuerzauberer, die ihr immer erledigen solltet. Manche werdet ihr zwar erst später erreichen, jedoch lässt jeder besiegte Zauberer eine Plattform im Lavasee erscheinen. Geht also nun im Raum nach links und wandert über die dortige Wippenkonstruktion nach unten links zu einem verschlossenen Raum. Betretet diesen und findet an dessen Ende unter Totenschädeln einen Bodenschalter. Dieser lässt im Hauptraum weitere Plattformen aus dem Boden fahren.

Geht zurück in den Hauptraum. Wandert nun zum verschlossenen Raum unten rechts und findet auch hier einen Bodenschalter der Plattformen für euch erscheinen lässt. Geht zurück in den Hauptraum, nutzt die Wippenapparaturen links und bleibt auf dem höher gelegenen Gitterpfad mit der sich drehenden Flammenfalle stehen. Links von euch werden Lavasäulen hinauffahren, verwandelt diese in Stein und wandert dann als Gemälde an der linken Wand nach oben.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Wandert von hier an der Wand nach rechts und lasst euch an der verschlossenen Tür fallen. Ihr landet auf einem Gitter, dass sich durch den Schalter darunter hoch- und runterstellen lässt. Es sollte nun zunächst auf unterer Position sein (wenn nicht ist auch egal, dann macht ihr die nächsten Schritte einfach in umgekehrter Reihenfolge).

Geht durch das offene Tor über euch und öffnet eine **Truhe** mit **50 Rubinen**. Verlasst diesen Raum nun wieder durch das Tor, durch das ihr kamt (nicht herunterspringen) und wandert als Gemälde nach links. Hier erledigt ihr den einzigen Zauberer, der schwer zu erreichen war. Sind nun alle Zauberer erledigt, erscheint im Raum eine **große Truhe**. Wandert nun als Gemälde nach rechts oben und gelangt so zu einem an die Wand angelehnten Gitter, lasst euch hinter dem Gitter wieder erscheinen, so dass dieses herab gestoßen wird.

Springt von dieser Höhe herunter und schlägt oben in der Mitte des Raumes den Schalter, wodurch das Gitter hinauffährt. Wandert mit Hilfe der Wippenkonstruktion links wieder als Gemälde nach hier oben und verlasst auf diesem die Gemäldeform. Öffnet die verschlossene Tür und öffnet die **große Truhe** mit dem **Großen Schlüssel**. Verlasst diesen Raum wieder und stößt das Gitter rechts von euch von der Wand. Geht über dieses nach unten und springt nach links herab, um die **große Truhe** zu öffnen. In ihr findet ihr das **Hylia-Schild**, einen mächtigeren Schild, der auch magische Attacken abwehrt.

Die **letzte Truhe** im Raum erreicht ihr, in dem ihr zwei weitere Zauberer erledigt. Um diese zu erreichen, geht ihr im Hauptraum nach unten rechts, schlägt den Schalter, während ihr auf der auffälligen Plattform seit und lauft dann auf dieser hinauf. Wieder lässt jeder der beiden Zauberer eine Plattform erscheinen und so erscheint dann auch die Truhe mit **100 Rubinen**.

Geht jetzt im Hauptraum nach ganz unten und dort in die Mitte auf den unteren der beiden Pfade. Unter euch ist ein Gang der durch den Blickwinkel verdeckt wird, geht also runter und gelangt so in den Raum unter euch. Hier müsst ihr nun mit Hilfe des Eisstabes eine Plattform in der Nähe des Schalters unten erscheinen lassen und diesen von dort aus mit dem Eisstab aktivieren. Zwei Säulen im Raum beginnen auf- und abzufahren. Fahrt mit einer hinauf und wandert dann als Gemälde zur großen verschlossenen Tür die ihr mit dem Schlüssel öffnet.

Geht hier vorsichtig hinauf und zerschlägt die Totenschädel, um einen Bodenschalter freizulegen. Betätigt ihr diesen erscheinen zwei Zauberer und sobald diese erledigt sind öffnet sich der Pfad zum Boss des Dungeons.

Boss des Schildkrötenfelsens: Grinexx

**Grinexx** ist eine übergroße Feuerstatue, welche sich zunächst nur unter euch bewegt. Weicht also im ersten Teil des Kampfes den Lavasäulen aus und lasst, wann immer Gegner sich unter einem Loch des Gitterbodens befindet, mit Hilfe des Eisstabes einen Eisklotz auf ihn herabstürzen.

Lange lässt sich euer Gegner dies nicht bieten und so leitet er die zweite Phase des Kampfes ein, für die er extra zu euch nach oben kommt. Der Schwachpunkt eures Gegners ist nun sein Kopf, wobei ihr seinen Panzer und damit ihn selber nicht mehr einfach so einfrieren könnt. Zu seinen Angriffen gehört eine Bissattacke bei der er seinen Kopf weit ausstreckt und euch beißt.



Ein anderer Angriff ist etwas explosiver: Er versteckt sich vollständig in seinem Panzer und lässt alles in seiner direkten Nähe in Flammen aufgehen. In einem dritten Angriff zieht er sich wieder in seinen Panzer zurück und rollt über die ganze Fläche, um euch zu rammen. Weicht all seinen Angriffen aus und attackiert seinen Kopf mit Distanzwaffen (notfalls mal wieder mit dem Eisstab), um auch diesen Gegner zu erledigen.

Schnappt euch den erscheinenden **Herzcontainer** und befreit dann **Impa** aus ihrem Gemälde.

## Kapitel 15: Die Eisruinen

Eine Reise durch Feuer und Eis

Wir empfehlen euch diesen Dungeon als Letztes zu erledigen! Habt ihr also die anderen Dungeons gemeistert oder aber wollt euch der frühen Herausforderung stellen, solltet ihr euch auf eine harte Reise einstellen! Wie gewohnt sucht ihr zunächst **Ravio** bei euch zu Hause auf und müsst euch dieses Mal unbedingt zwei Items sichern: Den **Enterhaken** und den **Feuerstab**!

Reist nun zum Wetterhahn „Heras Turm“ und wandert von dort nach rechts zu einer brüchigen Brücke. Auf der anderen Seite des Abgrundes seht ihr einen Holzpfehl, zu dem ihr euch mit dem Enterhaken zieht. Geht weiter nach rechts und trifft auf mächtige, feuerspeiende Gegner, welche ihr am besten mit Distanzwaffen erledigt. Geht ihr nun nach rechts, seht ihr unten einen Höhleneingang, den ihr betreten solltet. In der Höhle kommt ihr nach links und findet euch im einem gigantischen Abschnitt mit einem schier unglaublich tiefen Abgrund wieder. Links von euch befindet sich eine fahrende Plattform, die ihr betreten müsst.

Fahrt mit dieser und seht unter euch die Nächste, auf die ihr herabspringen müsst. Fahrt mit dieser weiter und springt herab zur nächsten Plattform. Mit dieser gelangt ihr zu festen Boden, doch dieser ist dank der Gegner alles andere als sicher! Erledigt zunächst die beiden Gegner und geht zur Wand rechts von euch. An dieser erscheint eine neue Plattform, die ihr mit dem Gemäldetrick erreicht. Ihr müsst nun wieder weiter herabspringen, wobei das richtige Timing immer schwieriger wird! Stellt euch schon Mal auf ein paar Fehlversuche ein und arbeitet euch so schließlich nach unten.

Geht nun bloß nicht rechts auf die Plattform, sondern verlasst die Höhle durch den Ausgang vor euch. Geht hier draußen nun nach links, bis ihr zu einem *Dimensionsspalt* gelangt, der euch ein weiteres Mal nach Lorule führt. Nachdem Hilda zu euch gesprochen hat, solltet ihr den Wetterhahn vor euch auf der Karte einzeichnen.

Geht nun nach rechts und vermeidet es von den Eisattacken euer Gegner eingefroren zu werden. Ihr werdet rechts einen Höhleneingang finden. Zeit den Weg, den ihr in Hyrule herabgesprungen seid, in Lorule hinauf zu reisen! Ihr findet in der Höhle dünne Plattformen mit Eismustern, mit denen ihr hinauffahren müsst. Betretet also die Erste vor euch und fahrt zur Zweiten. Auf dieser fahrt ihr nun zur Dritten. Bei dieser weiterfahrt werdet ihr attackiert, gebt also Acht, nicht herunterzufallen!

Die vierte Plattform müsst ihr als Gemälde nutzen und euch dann auf der Fünften absetzen. Diese fährt nach links, wo ihr nach einem kleinen Rundgang als Gemälde festen Boden unter den Füßen findet. Seid jedoch vorsichtig, dieser Boden ist aus Eis und sehr rutschig!

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Lest hier nun das Schild und schaltet danach die Eisstatuen mit Hilfe des Feuerstabes aus. Wandert links über die Wand zur nächsten Eisebene und steigt an ihrem oberen Ende auf eine Plattform. Reist nun wie gehabt mit den Plattformen weiter. Eine kurze Verschnaufpause bekommt ihr zwischendurch, jedoch müsst ihr dann nach rechts weiterreisen! Den Hindernissen auf diesem Abschnitt weicht ihr am einfachsten aus, indem ihr nur dann nach rechts geht, wenn eure aktuelle Plattform am Tiefpunkt steht, denn unten werdet ihr nicht getroffen!

Oben angekommen geht ihr nach rechts und verlasst die Höhle dann über den Ausgang unten. Wieder an der Spitze des Berges, geht ihr nun nach rechts und findet hier die Eisruinen. Markiert hier den Wetterhahn und öffnet dann den Eingang zum Dungeon, indem ihr die Statue schmelzt.

### Lösungsweg zu den Eisruinen

Im Eingangsraum, schmelzt ihr zunächst den großen Eisblock direkt vor euer Nase und zieht dann der grässlichen Fratze dahinter die Zunge lang. Dies aktiviert den *zentralen Aufzug* des Dungeons welcher euch auf so ziemlich jede Etage führt. Bevor ihr jedoch anfangt durch das Dungeon zu reisen, sichert ihr euch noch eine **gut versteckte Truhe** im Eingangsraum! Diese versteckt sich unter der kleinen Anhöhe direkt am Eingang und kann mit Hilfe einer auf oder abfahrenden Plattform erreicht werden! Stellt euch dazu einfach auf die Plattform eurer Wahl und lauft nach unten, also quasi gegen die Wand, bis ihr zu der Truhe mit **300 Rubinen** gelangt!

Fahrt nun mit dem Aufzug ins *zweite Untergeschoss*. Den **kleinen Schlüssel**, den ihr hier auf einen Eiszapfen seht, bekommt ihr mit Hilfe eures Feuerstabes. Schmelzt den Zapfen einfach und fahrt dann ins *erste Untergeschoss* hinauf. Lauft hier hoch und dann durch die verschlossene Tür. In diesem Raum stehen euch zwei hässliche Fratzen zur Verfügung, deren Zungen ihr ziehen könnt. Die Linke öffnet den Durchgang nach rechts, während die rechte Gegner im Raum zum Leben erweckt. Den Eisgegner, der aus der Wand kommt, erledigt ihr am besten mit dem Feuerstab. Geht nun nach rechts weiter.

Die Pinguine in diesem Raum solltet ihr mit Vorsicht bekämpfen, denn der Boden unter euch ist aus Eis und sehr rutschig. Entzündet nun alle Fackeln im Raum und lasst so einen **kleinen Schlüssel** herabfallen. Gerade ist dieser unerreichbar und so geht ihr nach unten weiter. Hier draußen findet ihr zunächst eine **Truhe** mit dem **Kompass**. Außerdem seht ihr auf der Karte einen schmalen Pfad, der euch zum Schlüssel von vorhin führen wird. Wandert diesen hinauf, werdet kurz zum Gemälde, sammelt den Schlüssel ein und geht dann wieder zurück. Nutzt den Schlüssel an der verschlossenen Tür links unten.

In diesem Raum wandert ihr zunächst als Gemälde zur **Truhe** oben rechts, in der ihr **5 Rubine** findet. Geht nun als Gemälde zur Seite links, wo ihr eine Grimasse findet. Zieht wieder an ihrer Zunge und lasst die Plattform unter euch auf diese Weise herabfahren. Springt durch das entstandene Loch und gelangt so wieder ins *zweite Untergeschoss*. Der einzig freie Weg führt nach rechts und so gelangt ihr in den nächsten Raum. Geht hier kurz runter und schmelzt die Eissäule. Stellt euch auf den freigelegten Bodenschalter und öffnet so den Weg zum Fahrstuhl, aber auch einen Weg über euch. Oben rechts in diesem Raum könnt ihr als Gemälde um die Wand unter euch reisen und so zu einer *Feenquelle* gelangen. Füllt Leben und Flaschen auf und verlasst den Raum danach durch den Gang oben links.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Springt hier durch das Loch ins *vierte Untergeschoss*. Der bombenspuckende Gegner hier ist am einfachsten mit dem Feuerstab erledigt. Geht hier nun nach links und wartet auf eine fahrende Plattform. Steigt auf diese und nutzt die Bomben des nächsten Gegners, um sie zu den Schaltern über euch zu werfen und diese so zu aktivieren. Habt ihr eigene Bomben dabei, könnt ihr den Gegner natürlich auch einfach ausschalten! Rechts von euch wird eine **Truhe** mit **100 Rubinen** erscheinen. Fahrt jetzt wieder mit der Plattform nach links und geht dort herab.

Hier warten fahrende Eisplattformen auf euch, seid also gewarnt: Sie sind sehr rutschig! Diese Eisplattformen drehen sich um eine Fackel, die ihr entzünden müsst. Seid jedoch vorsichtig, den euer Feuerstab lässt eure eigene Plattform schrumpfen! Zusätzlich dazu greifen euch auch noch Gegner an, vor denen ihr euch in Acht nehmen müsst. Ist die Fackel entzündet, erscheint eine auf- und abfahrende Plattform, mit deren Hilfe ihr nun ins *dritte Untergeschoss* reist.

Nehmt hier den schmalen Pfad unter euch und reist mit den fahrenden Plattformen nach rechts. Geht hier nun mit Hilfe der Plattform hinauf und betretet den Raum vor euch. Rechts seht ihr viele Eisblöcke, die ihr von hier oben schmelzen solltet. Nutzt dazu den Feuerstab und verlasst den Raum dann wieder nach unten. Geht hier runter und reist dann mit den Plattformen zurück nach links, aber noch nicht herauf. *Eine Etage unter euch* seht ihr von hier eine **Truhe**, zu der ihr herabspringen solltet. In ihr findet ihr **50 Rubine**. Wieder auf der Etage mit den Eisplattformen nutzt ihr diese, um den festen Boden weiter oben zu erreichen und dann mit den Plattform links zurück ins *dritte Untergeschoss* zu reisen. Geht hier dieses Mal durch den Gang rechts und gelangt in den Raum mit den geschmolzenen Eisblöcken.

Wandert als Gemälde nach rechts und schlägt hier den Schalter, welche eine Plattform erscheinen lasst. Fahrt mit dieser hinauf ins *zweite Untergeschoss* und erledigt hier die einäugigen Metall-Teddies. Zerschlagt dann links die Totenschädel und legt so einen Bodenschalter frei, der euch den Weg nach rechts öffnen. Hier zieht ihr der Fratze die Zunge lang und verschiebt so die Plattform unter euch. Springt herunter und sichert euch hier die **Ausdauer-Schriftrolle**, welche sich in der **großen Truhe** versteckt.

Springt links von euch den Vorsprung herunter und fährt mit der Plattform zurück ins *zweite Untergeschoss*. Hier könnt ihr mir der erweiterten Ausdauer der Wand entlang nach oben wandern und gelangt so zu einer **Truhe** mit **100 Rubinen**. Wandert nun der Wand entlang zurück. Geht wieder in den Raum rechts und wandert als Gemälde über den Abgrund, wo ihr euch am rechten Ende herabfallen lasst. Geht hier nach rechts raus und dann durch den Gang oben links. In diesem Raum seid ihr früher herabgesprungen und tut dies nun wieder. Da jetzt jedoch eine Plattform da ist gelangt ihr zur nächsten Fratze, deren Zunge ihr langzieht.

Erneut wird die Plattform unter euch verschoben und euch bleibt nichts anderes übrig als herabzuspringen. Hier unten werdet ihr von zahlreichen Pinguinen angegriffen, die ihr zwangsweise erledigen müsst. Sind alle erledigt, erscheint ein *Teleportring* und die Wege rechts und links von euch öffnen sich. Geht hier nach links und findet einen Weg voller leicht brüchiger Eisplatten vor. Zu allem Überfluss befinden sich auch noch Gegner über den Eisplatten die euch wegschubsen. Erledigt diese mit einer Distanzwaffe und wandert nach links um dort der Fratze die Zunge lang zu ziehen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Erneut wandert eine Plattform an einen anderen Ort und so geht ihr nach rechts zurück und nutzt im Raum, indem ihr die Pinguine erledigt habt, den rechten Weg. Einige der Eisskulpturen hier erwachen zum Leben und betteln dann darum, mit dem Feuerstab erledigt zu werden. Tut dies und geht im Raum nach unten, um eine Fackel über euch zu entdecken. Nutzt ihr den Feuerstab eben unter jener Fackel wird diese entzündet und ein Durchgang unter euch wird frei. Erledigt hier die Eiszauberer und aktiviert dann den Bodenschalter links. Unten öffnet sich ein Durchgang, welchen ihr erreicht, indem ihr euch an die Wand direkt unter euch hängt und als Gemälde nach rechts und anschließend runter wandert. Geht ihr hier runter, seht ihr ein Loch das zu einer Truhe führt. Springt dieses hinab und findet in der Truhe einen **kleinen Schlüssel**.

Springt unter euch herunter und geht dann nach links. Tretet hier auf den Schalter und geht dann zu der **Truhe** ganz in eurer Nähe, um ein **Monsterherz** zu finden. Geht nun hoch und gelangt so wieder zum Fahrstuhl. Fahrt nun kurz ins *fünfte Untergeschoss* und öffnet die **dortige Truhe** in der ihr den **großen Schlüssel** findet. Fahrt jetzt ins *dritte Untergeschoss* und öffnet dort die **beiden Truhen**, in denen ihr einen **Rubin** und ein **Monsterhorn** findet. Eiszauberer werden euch nun angreifen. Da diese jedoch inzwischen bekannt sind, erledigt ihr sie schnell und fahrt ins *zweite Untergeschoss*, indem ihr euren Schlüssel für die Tür oben rechts benutzt.

Springt hier herab und achtet dabei, dass ihr auf der Ebene mit dem Eisblock landet. Schmelzt diesen mit eurem Feuerstab und legt so einen Luftstrom frei. Lasst euch von diesem tragen und gelangt zu einer weiteren Fratz, der ihr nun die Zunge lang zieht. Mittlerweile vollkommen unüberüberraschend wandert eine Plattform weiter. Geht nun hoch zum neu entstandenen Loch und springt eben jenes herab. Im *vierten Untergeschoss* geht ihr nun zunächst nach oben und dann nach rechts. Geht jetzt den schmalen Pfad nach unten, bis ihr zwischen kleinen Eisflächen eine Fackel findet.

Schaltet am Besten zu erst alle Gegner aus und entzündet dann vorsichtig die Fackel. Unter euch schließt sich ein Weg und so geht ihr dorthin und an der Weggabelung hinauf zur nächsten Fratze. Zieht auch dieser die Zunge lang und oh Wunder: Die wandernde Plattform wandert weiter und gibt euch den Weg zur großen Tür frei. Öffnet diese und springt herab, um euch dem Boss dieses Dungeons zu stellen.

Boss der Eisruine: Dharkstare

Der Boss des Dungeons ist im Prinzip eine laufende Schwachstelle. Damit ihr **Dharkstare** jedoch trotzdem nicht einfach verprügeln könnt, hüllt er sich in schützendes Eis, welches ihr immer erst mit dem Feuerstab schmelzen müsst. Hat euer Gegner dann seinen Schutz verloren, müsst ihr ihn so oft wie möglich mit eurem Schwert treffen.

Da euer Gegner jedoch nicht einfach auf sein Ableben wartet, wird er euch Angreifen und sich so zur Wehr setzen. In Phase eins besitzt er drei magische Kugeln, die ihn umkreisen, die kann er einmal direkt auf euch abfeuern oder aber mit ihnen ein Dreieck formen. Tut er dies, wird bald darauf in genau diesem Dreieck eine Todesfalle entstehen, die euch schadet. Rennt also aus dem Dreieck raus und weicht seinen Kugeln aus, um ihn anschließend aufzutauen und mit dem Schwert zu verhauen.

Bald schon wird er sechs dieser Kugeln haben und damit zwei Todesdreiecke formen können. Diese werden aber nicht zeitgleich, sondern hintereinander aktiv. Ein kurzes Leuchten verrät euch, in welcher Reihenfolge die Todesdreiecke aktiv werden und so weicht ihr dieser Falle auch weiterhin gekonnt aus. Ist euer Gegner schließlich besiegt, schnappt ihr euch den **Herzcontainer** und befreit **Rosso** aus seinem Gemäldegefängnis.

## Kapitel 16: Schloss Lorule

Ihr habt es geschafft! Ihr habt **alle Weisen aus ihren Gemälden befreit** und so findet ihr euch mit all jenen in der Kammer der Weisen wieder. Die Weisen werden euch nun das **Triforce des Mutes** überreichen, eben jenes Teil, das unser Held in schon so manch anderem Spiel mit sich getragen hat. Dank dem Triforce habt ihr nun die Kraft Yuga zu besiegen. Redet ruhig noch mit allen Weisen und verlasst dann die Halle, es wird Zeit die Welt zu retten!

Dies bedeutet jedoch nicht dass ihr euch nicht mehr vorbereiten dürft! Reist ruhig erneut durch Hyrule und durch Lorule, um Herzteile zu suchen, Flaschen zu finden oder aber eure Herzleiste mit Hilfe von Herzteilen zu erweitern! Fühlt ihr euch gewappnet, reist ihr nach Lorule und reist zum dortigen Schloss. Geht auf den Eingang zu und seht, wie die Barriere sich auflöst. Betretet das **Schloss Lorule** und stellt euch den letzten Aufgaben des Spiels!

### Lösungsweg zu Schloss Lorule

Geht im ersten Raum nach oben und entdeckt hier rechts von einem Durchgang eine Statue, welche ihr in den Lavasee unter euch herab schiebt. Werdet nun an der Wand über euch zum Gemälde und wandert nach rechts. Öffnet die **Truhe**, die ihr hier vorfindet und erhaltet so **20 Rubine**. Reist nun wieder hinauf und betretet den Raum über euch. Den Morgensterngegner hier könnt ihr mit dem Eisstab einfrieren und dann in eine Ecke des Raumes herein prügeln, wo ihr ihm dann den Rest gebt. Der Durchgang über euch öffnet sich und ihr gelangt in den *ersten Stock*.

Geht hier nach unten und im nächsten Raum rechts die Treppen hinauf, um dort einen Durchgang in den Raum rechts zu finden. Ihr findet hier eine **Truhe mit 20 Rubinen**. Geht nun zurück nach links und geht ein Stück weiter nach unten. Hängt euch links an die Wand und wandert ein Stück nach oben, um so zu einer **Truhe** mit einem **Monsterhorn** zu gelangen. Wandert wieder zurück und nutzt den Durchgang unten, um in den *zweiten Stock* zu gelangen.

Schlagt hier zunächst den Schalter vor euch, um einen *Teleportring* erscheinen zu lassen. Verschiebt jetzt noch die Statuen links des Schalters und springt durch die entstehende Lücke herab. Ihr gelangt zu einer **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Geht hier nun runter und danach nach rechts, um den dortigen Teleportring zu benutzen. Wieder im *zweiten Stock* befindet ihr euch vor einer großen magisch versiegelten Tür. **4 Prüfungen** müsst ihr bestehen, um diese zu öffnen.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Geht nun von der großen Tür nach rechts und hängt euch dort rechts an die Wand. Wandert als Gemälde herab, bis ihr über einem Loch im Boden steht und lasst euch durch dieses fallen. Im *ersten Stock* hängt ihr euch nun an die Wand unter euch und wandert nach links, bis ihr dort den Durchgang erreicht und dahinter eine *Feenquelle* findet. Füllt Herzen und Flaschen auf und verlasst die Quelle wieder. Kehrt nun in den *zweiten Stock* zurück und stellt euch den **Prüfungen**.

Als Erstes nehmen wir uns die Prüfung oben rechts vor, ihr findet hier einen verschlossenen Durchgang, welchen ihr jedoch einfach mit der Bodenplatte davor öffnet. Geht hier nun ganz hinauf und erledigt unterwegs die Gegner. Geht ihr oben nach rechts zum Lavasee, seht ihr, wie eine Plattform erscheint. Der Lavasee ist voll davon und die Plattformen erscheinen immer wenn ihr in ihrer Nähe seid. Klingt bis hierher sehr einfach, jedoch wartet noch ein nettes Rätsel auf euch. Geht also jetzt über die Plattformen nach rechts und bei der zweiten Weggabelung hinauf. Ihr seht, wie stachelige Felsen herabfallen und einer von einer Statue aufgehalten wird. Verschiebt diese Statue, so dass der Stein weiter rollen kann.

Wartet nun, bis ein neuer Felsen herabrollt und lauft vor diesem her, so dass dieser über die Plattformen im Lavasee nach unten rollen kann. Unten trifft ihr nun auf einen stillstehenden Felsen. Lauft hier schnell nach rechts, so dass der mitgebrachte Felsen den anderen wegstößt. Lauft ihr hier nun weiter nach unten, fährt eine Säule rechts weiter hinauf als die anderen. Hängt euch als Gemälde an die Säule und wandert als Gemälde zum Durchgang unter euch. Im Raum unter euch greifen euch Bodenplatten an. Stellt euch einfach vor den verschlossenen Durchgang und haltet den Schild schützend vor euch. Sind alle Bodenplatten erledigt, verlasst ihr den Raum durch den Weg oben rechts.

Wandert hier nun über die Säulen nach oben rechts. Dieses Mal werdet ihr einem Felsen links von euch helfen müssen über den Lavasee zu reisen. Da ihr nicht den selben Weg wie er nutzt, wird es etwas kniffliger, vor allen wenn euer Pfad eigentlich rechts herum führt. Geht an den Ecken einfach nicht nach rechts und wandert als Gemälde links herum. Schließlich wird wieder ein Felsen weg geschubst und ihr wandert über den so frei gewordenen Weg nach oben, wo ihr eine **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** findet. Von hier oben könnt ihr nach links hinabspringen und von dort mit Hilfe der Plattformen nach oben links wandern. Öffnet hier die **Truhe** in der ihr einen **Monsterschweif** findet und öffnet dann die verschlossene Tür über euch.

Die elektrische Qualle hier dürfte euch noch bekannt sein, habt ihr jedoch ihr Feinheiten vergessen lasst euch eines gesagt sein: Greift sie nicht an, wenn sie ihre Elektroattacken ausführt. Betäubt sie stattdessen mit einer Distanzwaffe und erledigt sie dann. Da die Plattformen unter euch sich bewegen, wird es etwas kniffliger als beim letzten Mal, was euch jedoch nicht daran hindern sollte euren Gegner zu besiegen und so die *erste Prüfung* erfolgreich zu beenden. Nutzt den *Teleporter*, um den Raum zu verlassen und seht, wie die Erste von vier Flächen an der Tür aufleuchtet.

Falls nötig, füllt ihr schnell eure Herzen in der Feenquelle auf und stellt euch dann der *zweiten Prüfung*, die ihr oben links im *zweiten Stock* vorfindet. Am Eingang seht ihr schon, was ihr für diese Prüfung braucht: Bomben!. Stellt euch also nun auf die Bodenplatte vor dem Raum und öffnet so den Durchgang. Geht jetzt hinauf und startet somit die zweite Prüfung!

Geht ihr hier nun hinauf, gelangt ihr zu einem Schalter; schlagt diesen einmal, geht nach links und werft nun eine Bombe zum Schalter, wodurch ihr wieder eine Kammer hinab wandern könnt.

## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Links seht ihr nun einen weiteren Schalter. Werft eine Bombe zu diesem und geht dann in die Kammer mit dem Schalter. Stellt euch hier unten auf die blauen Plattformen, werft eine Bombe zum Schalter und fahrt mit den Plattformen hinauf. Geht ein Stück herunter und entdeckt rechts von euch den nächsten Schalter. Werft eine Bombe hinauf und stellt euch auf die roten Plattformen, um erneut hochzufahren. Geht ihr hier nun ein Stück nach rechts und dann hinauf, gelangt ihr zu einer **Truhe mit 20 Rubinen**.

Geht nun wieder runter, schlagt den Schalter und springt nach links herab. Werft jetzt von unten erneut eine Bombe zum Schalter und rennt sofort nach links, um dort auf die roten Plattformen zu kommen und mit ihnen hochzufahren. Geht eine Kammer hinab und entdeckt rechts von euch eine Donnerblume. Werft eine Bombe zu ihr, wodurch sie explodieren wird und den großen Felsen über sich zerstört. Geht nun wieder eine Kammer hinauf und hängt euch als Gemälde an die „+“-förmige Wand unten rechts von euch. Wandert zur Donnerblume und geht von dieser ein Stück nach rechts, um den dortigen Schalter zu schlagen und so die roten Wände herabzusenken.

Nehmt die Donnerblume nun durch drücken von „A“ mit euch mit und geht mit ihr nach links und dann hinauf. Werft eine Bombe über die Wand über euch und lasst so die blauen Wände herabfahren. Erledigt den Gegner links von euch und achtet darauf, dass eure Donnerblume nicht getroffen wird! Geht nun wieder zur Wand, hinter der der Schalter liegt, werft eine Bombe herüber und eilt eine Kammer nach rechts. Hinter euch wird sich die blaue Wand hochziehen und die Rote vor euch verschwinden. Erledigt auch den Gegner hier und schlägt dann den Schalter links von euch. Der Weg nach oben wird frei, gebt jedoch hier nun auf die beiden Ritter und den Eisspucker Acht! Geht hier oben nun nach rechts und aktiviert eure Donnerblume vor dem großen Felsen. Der Weg zu einer **Truhe mit einem kleinem Schlüssel** wird frei. Mit diesem im Gepäck springt ihr nach rechts herunter und öffnet die verschlossene Tür.

**Moldorm** wartet hier auf euch. Falls ihr es vergessen habt: Seine Schwanzspitze ist sein wunder Punkt! Erledigt also diesen Gegner und meistert damit auch die zweite Prüfung. Mit Hilfe des *Teleports* kehrt ihr nun in den *zweiten Stock* zurück. Eine weitere Fläche der Tür leuchtet auf. Besucht nun ruhig die Feenquelle, um euer Leben aufzustocken und kehrt dann in den zweiten Stock zurück. Links befindet sich noch eine verschlossene Tür über die ihr in den *dritten Stock* gelangt.

Im Zentrum des dritten Stockes findet ihr eine **Truhe mit dem Kompass**. Schaut ihr also nun auf die Karte, seht ihr in genau diesem Raum eine **Truhe**. Um zu dieser zu gelangen, löscht ihr die Fackeln in diesem Raum und entdeckt so einen Weg herunter zur Truhe. In ihr findet ihr das **rote Gewand**. Als nächstes stellt ihr euch der *dritten Prüfung* oben rechts im Raum und seht schon, die Waffe euer Wahl wird der Enterhaken sein! Zieht den Wandschalter über euch mit dem Enterhaken heraus und betretet den so geöffneten Raum um die dritte Prüfung zu starten.

In diesem Raum werdet ihr nun wieder von einer Hand verfolgt, die euch schnappen will. Vermeidet es, von dieser geschnappt zu werden und zieht euch mit Hilfe des Enterhakens nach rechts, wo ihr die Plattformen nutzt, um weiter zu reisen. Hier findet ihr eine **Truhe mit 50 Rubinen**. Links von der Truhe seht ihr im Lavasee einen Wandschalter, den ihr mit Hilfe des Enterhakens zieht. Dadurch beginnt die nächste Plattform zu wandern, steigt also auf diese und wandert mit ihr nach links. Hier findet ihr zwei Säulen, die auf ein Auge warten!

Geht über den Säulen hinauf, stellt euch auf das Floss hier und zieht euch dann mit dem Enterhaken an die Wände, um so weiterzureisen. Auf halber Strecke seht ihr über euch eine Gitterplattform mit einem Bodenschalter. Wartet auf die Hand, die euch verfolgt, und lasst sie den Schalter für euch drücken.

Wandert nun weiter durch den See, bis ihr wieder aufs Festland kommt. Hier findet ihr unter den Totenschädeln drei Bodenschalter. Auf einen müsst ihr die Statue stellen, auf den Nächsten die Hand locken und den Letzten schließlich selber betätigen während der Zweite noch durch die Hand gedrückt wird. Der Weg unter euch wird frei und über euch seht ihr das erste Auge, das sich auf eine brüchigen Plattform befindet. Lasst die Hand diese Plattform zerschmettern und reist dann mit dem Auge zurück zu den beiden Säule, um das Auge auf die erste Säule zu werfen.

Für das zweite Auge geht ihr bei den Säulen nach links und wandert als Gemälde nach unten. Lasst die Hand die brüchige Plattform über euch zerschlagen und stellt das Auge oben links auf dieser Insel ab. Wandert als Gemälde wieder hinauf und zieht das Auge mit Hilfe des Enterhakens zu euch, um es dann auf die zweite Säule zu werfen. Eine **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint. Benutzt diesen an der verschlossenen Tür links und erledigt hier den Gegner. Als kurze Erinnerung: In Phase 1 müsst ihr die Augen zu euch ziehen und mit dem Schwert erledigen und in Phase 2 den eigentlichen Gegner bei jeder Gelegenheit mit dem Schwert angreifen. Ist der Boss erledigt, erscheint ein *Teleport*, der euch zurück ins *zweite Stockwerk* bringt.

Geht hier wieder hinauf in den *dritten Stock* und stellt euch der *letzten Prüfung*. Für diese braucht ihr eure Lampe. Stellt euch auf den Bodenschalter vor der Tür und betretet den so geöffneten Raum. In diesem Raum könnt ihr unsichtbare Wege sehen, solange die Fackeln erloschen sind. Leider fahren sich jedoch auch Wände aus, wenn ihr das Licht löscht. Löscht also die Flamme, merkt euch den richtigen Weg und entzündet sie dann wieder. Geht dann den gemerkten Weg entlang und habt so keine Probleme mit ausgefahrenen Barrieren. Wandert also zunächst zur **Truhe** im Raum in der ihr einen **kleinen Schlüssel** findet und dann zur verschlossenen Tür, die ihr mit Hilfe eures Schlüssels öffnet. Erledigt in diesem Raum den Morgensternritter (Der Eisstab hilft sehr) und beachtet dabei, dass dieser seinen Morgenstern auch über die Wände werfen kann.

Ist er besiegt, erscheint ein weiterer *Teleporter*, der euch zurück in den *zweiten Stock* bringt. Ihr habt nun alle vier Prüfungen gemeistert und so öffnet sich die **große Tür zum Endkampf**. Verlasst das Dungeon nun, um zu speichern, denn das Spiel gibt euch keine Möglichkeit mehr nach dem Endkampf zu speichern! Rüstet euch danach frei nach Bedarf mit Sachen wie Tränken oder Feen aus und kehrt in den zweiten Stock zurück. Geht durch die große Tür und hier dann nach rechts und dann hinauf. Im *Thronsaal* wartet **Hilda** auf euch und hat eine unschöne Überraschung vor euch bereit: Sie hat euch nur benutzt! **Yuga**, ihr Verbündeter wird erscheinen und es ist Zeit den Endkampf einzuläuten.

### **Endkampf: Yuga**

Im ersten Teil des Kampfes müsst ihr **Yugas** Speerangriffen ausweichen (oder aber diese mit dem Schild abwehren) und ihn dann mit dem Schwert angreifen. Das richtige Timing und ein wenig Geduld sind hier der Schlüssel zum Erfolg. Teleportiert Yuga sich fort, macht euch auf einen mächtigen Angriff gefasst, vor dem euch nicht einmal euer Hylia-Schild schützt!



## Zelda Europe Lösungen – A Link Between Worlds

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Bald wird Yuga eine neue Technik einsetzen, in welcher er verschwindet und euch mit Energieattacken angreift. Weicht all diesen Attacken aus, bis Yuga wieder erscheint und macht euch darauf gefasst, dass euer Schild euch nun gegen keine seiner Attacken mehr hilft! Schlagt Yuga, wann immer sich die Möglichkeit ergibt und lernt dann eine weitere Attacke kennen: Er erscheint kurz, wirft seinen Speer, welcher durch den Raum fliegt und verschwindet wieder. Weicht dem Speer aus und macht euch darauf gefasst, dass er keine natürliche Flugbahn hat. Schlagt nun immer wieder auf Yuga ein und zwingt diesen so in die Knie.

Doch der Kampf ist noch nicht vorbei! Hilda erscheint und verlangt von Yuga, ihr das Triforce der Macht auszuhändigen. In genau diesem Moment bekommt Hilda ihre eigene Medizin zu schlucken: Yuga hintergeht sie und nimmt das Triforce der Weisheit mitsamt Hilda an sich.

Der Kampf geht in die nächste Runde und Yuga wird mit Energiebällen auf euch schießen. Kenner und Fans der Serie werden wissen was zu tun ist, denn dieser Attackentyp ist einem Zeldafan und -kenner nicht neu! Schlagt die Energiekugeln mit eurem Schwert zurück und startet so eine Art Ping Pong Kampf. Später wird Yuga mehrere Energiebälle auf euch werfen, schlagt die dann auch zurück und zwingt Yuga so immer wieder in seine Gemäldeform. Betritt Yuga das erste Mal die Gemäldeform wird Zelda die ihr verbliebene Macht nutzen, um mit euch Kontakt aufzunehmen. Sie übergibt euch die **Lichtpfeile**, eine Waffe, fast so legendär wie das Master-Schwert selbst.

Jedes Mal wenn Yuga nun ein Gemälde ist, müsst ihr ihn auf eine andere Art angreifen. Beim ersten Mal schießt ihr als Gemälde einen Pfeil direkt auf ihn. Er wird diesen zwar aufhalten, jedoch während Yuga das tut, wandert ihr als Gemälde hinter ihn und schießt Yuga einen weiteren Pfeil in den Rücken. Yuga verlässt die Gemäldeform und kann nun von euch mit dem Schwert angegriffen werden. Danach greift er euch mit Flammen, die aus der Wand kommen, an. Der einfachste Weg dem zu entgehen ist es ein Gemälde zu werden und sich in eine der vielen Ecken des Raumes zu verstecken. Bald schon erscheint Yuga für die nächste Runde Ping Pong mit euch.

Habt ihr diese gewonnen wird Yuga wieder zum Gemälde. Dieses Mal ist der Trick als Gemälde darauf zu warten, dass Yuga versucht euch zu rammen, kurz die Bildform zu verlassen, so dass Yuga euch verfehlt und ihm dann den nächsten Lichtpfeil in den Rücken zu rammen. Schlagt wie wild auf Yuga ein und weicht danach den Feuerattacken aus, in dem ihr euch als Gemälde in einer Ecke des Raumes versteckt. Die nun folgende Runde Ping Pong ist wohl die Einfachste, den ihr müsst einfach nur so schnell wie möglich den „B“ Knopf drücken und so immer wieder euer Schwert schwingen. Yuga wird wieder zum Gemälde und eventuell habt ihr den nun benötigten Trick bereits geahnt: Werdet zum Gemälde und schießt nicht direkt auf Yuga, sondern genau in die entgegengesetzte Richtung! Der Lichtpfeil wird über die komplette Wand wandern und Yuga treffen. Nun fehlt nur noch ein Schlag und der Kampf ist vorbei.

Geht jetzt zu **Zelda** und befreit sie aus dem Gemäldegefängnis. Genießt nun die Abschlusszenen welche euch das finale Schicksal Lorules offenbaren.

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt Zelda: A Link Between Worlds durchgespielt!**

Habt ihr noch nicht alles gefunden, könnt ihr nochmal ins Spiel zurückkehren und all die kleinen Geheimnisse finden. Genießt jedoch fürs Erste den Abspann und dreht den Ton laut auf, denn Zelda-Musik ist wunderschön!