

# THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

## MINIDUNGEONS

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)

In *A Link Between Worlds* gibt es insgesamt sieben Minidungeons, wo ihr euch ein paar Rubine dazu verdienen könnt. Hier beschreiben wir, wo ihr diese Minidungeons finden und wie ihr sie lösen könnt, um an die begehrten Rubine zu kommen.

### Minidungeon am Ost-Palast

Im Gelände des Ost-Palastes, wo der Eingang mit den zwei Kristallschaltern und den Bogen-Symbolen ist, findet ihr etwas nördlich den ersten Minidungeon in einem kleinen Schrein (in *A Link to the Past* wohnte dort Sahasrahla). Ihr benötigt hier aber die Fähigkeit, euch in ein Wandbild zu verwandeln.

**Belohnung:** 100 Rubine

#### Lösung:

Betretet die Wand am Eingang, um das Gitter zu durchqueren. Unten steht ihr dann vor einer Treppe an Schwebepattformen, wo es gilt, geschickt euer Wandbild-Dasein auszunutzen. Ihr müsst eigentlich nur an die linke oder rechte Seite der nächsten Plattform, dann zurück an die Vorderseite, so dass ihr euch auf die Plattform zuvor fallen lassen und weiter nach oben klettern könnt.

### Minidungeon am Zora-Fluss

Diesen Minidungeon findet ihr in Hyrule östlich vom Friedhof, wo ihr die Höhle am Flussufer mit einer Bombe aufsprengen müsst. Ihr benötigt sonst aber keine speziellen Gegenstände.

**Belohnung:** 100 Rubine (+ einige Rubine in der Umgebung und an den Wänden)

#### Lösung:

Vom Eingang aus betretet die Wand der roten Plattform, die sich auf euch zubewegt. Bewegt euch an der rechten Seite weiter und an der Wand entlang, sobald sich die Plattform mit dieser verbindet. Von da aus könnt ihr auf eine große rote Plattform springen, die sich auf die östliche Wand zubewegt. Durch einen Schlitz gelangt ihr hinter die Wand und von da aus zu Treppen, die euch zu dem nördlichsten Punkt führen.

Bewegt euch von dem roten Rubin aus in den Schlitz an der Wand und wandert in Richtung Westen, bis ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt. Hier findet ihr wieder einen Schlitz, hinter welchem ihr der roten Plattform nach unten zu noch einem weiteren Schlitz folgt. Diesen müsst ihr von Süden aus ansteuern, damit ihr aus der richtigen Seite heraus kommt und der roten Plattform zu einem Bodenschalter folgen könnt. Dieser aktiviert eine rote Schwebepattform im Norden.

Ihr könnt euch vom Bodenschalter aus nun auf die Schwebepattform vom Anfang stellen und dadurch zwei Kristallschalter erreichen. Die Gitter links und rechts daneben steuern nun auf die Außenwände zu. Betretet hier am höchsten Punkt die Wand, um wieder ganz nach Norden zu wandern und von dort aus die Truhe zu erreichen.

## **Minidungeon Enterhaken**

Diesen Minidungeon findet ihr in Hyrule auf dem nordöstlichen Gipfel des Todesberges. Um da hin zu gelangen, begeben euch zu Heras Turm und lauft in Richtung Osten weiter, wo ihr die eingestürzte Hängebrücke mit dem Enterhaken überqueren müsst. Lauft an den Lynels und der Höhle vorbei, um zu einem Areal voller Monster zu gelangen, in dessen Zentrum der Minidungeon auf euch wartet. Ihr benötigt hier den Enterhaken, wie unschwer zu erkennen ist.

**Belohnung:** 100 Rubine

### **Lösung:**

Vom Eingang aus müsst ihr euch mit dem Enterhaken über das Karobild an die Wand ziehen und sofort danach diese betreten. Lauft hier einmal um die Wand herum, wo ihr euch an der Spitze der Treppen zu einem weiteren Karobild ziehen könnt. Hier wollt ihr auf dem Gitter links weiter, um die westliche Wand zu betreten.

Weiter nördlich könnt ihr einen Hebel entdecken, den ihr mit dem Enterhaken zieht. Dadurch erscheint ein weiteres Gitter, von dem ihr euch an das Karobild ganz in Norden ziehen könnt. Folgt hier den Treppen und betretet die Wand am höchsten Punkt, um rechts weiter zu wandern. Folgt den blauen Rubinen zu einem Bodenschalter, der eine weitere Gitterplattform in Bewegung versetzt.

Neben dem Bodenschalter nehmt ihr die erste schwebende Gitterplattform ins Zentrum. Von da aus könnt ihr ein weiteres Karobild an der westlichen, oberen Wand erblicken. Zieht euch dort hin und lauft an der Wand links weiter. Bleibt beim roten Rubin stehen, lasst euch im richtigen Moment auf die Schwebepattform fallen, die euch dann zur Truhe führt. Geschafft!

## **Minidungeon Hühnerflug**

Diesen Minidungeon findet ihr auf eine Anhöhe südlich der Waldlichtung, wo Gri verloren gegangen war (und wo in Lorule Oktoball gespielt wird). Um auf diese zu gelangen, müsst ihr durch das Portal unten gehen und dann in Lorule ebenfalls das untere Portal nehmen. Ihr benötigt hier keine Gegenstände, anstatt dessen wird euer Können im Fliegen unter Beweis gestellt.

**Belohnung:** 100 Rubine (+ 80 Rubine in der Umgebung)

### **Lösung:**

Schnappt euch ein Huhn am Eingang und springt... Um den silbernen Rubin zu treffen, solltet ihr zunächst nach rechts oben steuern und dann gezielt versuchen, im richtigen Moment unter den Windstrahl über dem Rubin zu kommen.

## **Minidungeon Enterhaken & Bumerang**

Diesen Minidungeon findet ihr im Sumpfgebiet südlich von Links Haus, wo in Lorule der Sumpfpalast wäre. Es handelt sich dabei um den alten Schleusentempel aus *A Link to the Past*. Um diesen zu betreten, benötigt ihr den Titanenhandschuh. Im Dungeon selber kommen Enterhaken und Bumerang in Kombination zum Einsatz. Dies ist übrigens der einzige Ort im Spiel, wo ihr den Bumerang benötigt.

**Belohnung:** 100 Rubine (+ 50 Rubine an den Wänden)

### **Lösung:**

Ihr müsst zunächst zwei Kristallschalter aktivieren. Für den linken müsst ihr euch ganz links ans Ufer stellen und den Bumerang nach Norden werfen, quasi am Schalter vorbei. Lauft nun nach rechts, so dass der Bumerang im Rückflug den Kristallschalter aktiviert. Begeht euch dann auf das rechte Floß und zieht euch zu dem Pfeiler im Osten, um dort den zweiten Kristallschalter zu aktivieren.

Der Wasserstand erhöht sich, wodurch ihr durch den Tunnel im Osten schwimmen könnt. Taucht unter den Stachelwalzen hindurch und betretet am anderen Ufer die Wand, um die 50 Rubine neben den Walzen einzusammeln.

Betätigt dann am anderen Ende den Bodenschalter, woraufhin sich die Wand senkt. Jetzt müsst ihr wieder zwei Kristallschalter aktivieren. Den rechten aktiviert ihr genau wie vorher mit dem Bumerang. Werft diesen links vorbei und lauft dann nach rechts, so dass der Bumerang den Schalter beim Rückflug erwischt. Begeht euch dann auf das andere Floß und zieht euch zu dem Pfeiler im Norden und dann zu dem Pfeiler im Westen. Den Kristallschalter betätigt ihr beliebig mit Bumerang oder Enterhaken und der Wasserstand erhöht sich erneut.

Jetzt müsst ihr euch nur noch über die Karowände mit dem Enterhaken zu der Truhe mit den 100 Rubinen ziehen. Geschafft!

## **Minidungeon Pegasus-Stiefel**

Diesen Minidungeon findet ihr in Lorule, in einem Loch unter 3x3 Büschen westlich vom leeren Haus.

**Belohnung:** 300 Rubine

### **Lösung:**

In diesem Parkour müsst euer Können mit den Pegasus-Stiefeln unter Beweis stellen. Die Schalter senken nur kurzzeitig die Gitter und ihr müsst im richtigen Moment stoppen, um nicht wieder runter zu fallen. Wir empfehlen hier die Bomben, um die Schalter etwas verzögert auszuführen und euch damit einen Zeitvorteil zu verschaffen.

## **Minidungeon Sandstab & Tornadostab**

Im Areal östlich vom Sumpf des Bösen aus findet ihr diesen gewitzten Minidungeon, wo ihr den Sandstab und den Tornadostab kombinieren müsst. Es hilft, wenn ihr euren Sandstab vorher zum Super-Sandstab aufgerüstet habt, ist aber nicht notwendig.

**Belohnung:** 300 Rubine

### **Lösung:**

Aktiviert erst einmal alle sechs Bodenschalter im unteren Bereich, was einen Windstrom im Westen aktiviert. Den Schalter im Nordosten erreicht als Wandbild. Geht zurück zum Eingang und erzeugt eine Reihe an Sandwänden in Richtung Norden. Folgt diesen (zwischendurch müsst ihr als Wandbild um eine Wand herum) und stellt euch am anderen Ende direkt unter den Propeller, um von dort aus nun Sandwände in Richtung Osten zu erzeugen.

Jetzt könnt ihr mit dem Tornadostab den Windstrom betreten, der euch über die Mauer ins Zentrum führt. Ihr steht immer noch auf den Sandwänden und könnt über diese die Wand betreten und auf die Anhöhe im Norden.

Falls ihr den Super-Sandstab habt, bleibt dort stehen und erzeugt links neben dem Bodenschalter unten eine Reihe an Sandwänden in Richtung Süden. Lauft dann rechts weiter und überquert als Wandbild den Abgrund zum Bodenschalter, der eine Schatztruhe erscheinen lässt. Pustet euch dann mit dem Tornadostab in den Windstrom – habt ihr alles richtig gemacht, so landet ihr auf den Sandwänden, die ihr vorhin erzeugt habt und die euch nun zur Truhe führen.

Habt ihr nur den normalen Sandstab, müsst ihr die letzte Reihe an Sandwänden erzeugen, sobald die Truhe da ist, und euch dann beeilen, um schnell zum Windstrom zu kommen, bevor die Sandwände wieder zerfallen.