

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Das Nordschloss

Zu Beginn des Spiels befindest du dich innerhalb des Nordschlosses. Vor dem Altar liegt Prinzessin Zelda, die in einen ewigen Schlaf gefallen ist. Geh nun nach rechts oder nach links aus dem Bild, um das Nordschloss zu verlassen.

Es erscheint nun die **Oberwelt**. Bevor du die erste Stadt betrittst, nimm dir die Zeit und kämpfe ein wenig im Gras gegen deine Feinde. Es sind die schwarzen Figuren, die in regelmäßigen Abständen auf der Karte erscheinen. Die runden blasenartigen Kreaturen auf der Fläche sind schwache Gegner, die aufgerichteten schwarzen Figuren dagegen starke Gegner. Sammle ein wenig Erfahrung, bis du in jedem Bereich (Leben, Magie, Angriff) ein Level-UP erreichst. Manche Gegner lassen Gegenstände fallen, die deine Energie auffrischen oder Extra-Erfahrungspunkte enthalten. Um Gegenstände im Kampf aufzuheben, drücke Steuerkreuz Unten + B.

Gehst du vom Nordschloss aus den gelben Weg entlang bis zur Wegkreuzung, wirst du einen einsamen Flecken Wald oben links vor dir sehen. Gehe dorthin, damit das Spiel in die Seitenansicht wechselt. Du findest hier einen **P-Beutel (50 EXP)**.

Folge dann dem Weg entlang nach Osten. Du kommst zur **Stadt Rauru**.

Die Stadt Rauru

Das Spiel wechselt jetzt, sobald du eine Stadt, Höhle oder Dungeon betrittst, immer in die Seitensicht. Wenn du die Stadt Rauru betreten hast, laufe stets nach links durch die Stadt, bis du am fünften Haus angelangt. Dort siehst du eine Frau mit blauem Kleid, die gerade aus der Tür kommt. Sprich sie an, sie wird dich bitten, ihren Vater zu sprechen. Folge ihr ins Haus, gehe nach rechts und betrete automatisch den Keller. Sprich hier mit dem Zauberer, er lehrt dich den ersten **Zauberspruch: Schild**. Mit diesem Zauber kannst du eine Art rote Schutzrobe auf dich sprechen. Link kann dann die Angriffe deiner Gegner besser einstecken.

Bei Bedarf kannst du in der Stadt noch die Heilerin ansprechen. Es ist die Frau mit roten Kleid, die vor ihrem weißen Haus auf und ab geht. Nun kannst du die Stadt Rauru wieder verlassen.

Parapa Palast

Wie komme ich dahin?

Neben Stadt Rauru ist rechts ein kleiner Wald. Im Norden ist eine Höhle, die du betreten kannst. Betrete sie, aber pass auf: Du kannst zwar die Umrisse erkennen, dafür keine Feinde. Gehe konsequent nach Links und weiche auf halben Weg dem einsamen Gegner aus, der konsequent auf dich zurast. Auf der anderen Seite der Höhle liegt weiter nördlich im Sand der **Parapa Palast**.

Doch halt: Bevor du in den 1. Palast gehst, kannst du dir noch einen **Herzcontainer** holen. Dazu musst du einfach nur nach rechts-unten gehen. Es kommt ein kleines Stück Weg, den du entlang gehst. Das Spiel wird plötzlich in die Seitenansicht wechseln, wo du auf der Brücke einigen Blasen ausweichen musst. Am Ende des Weges liegt ein kleiner Wald mit einem Glasfleck. Gehe dorthin und das Spiel wechselt wieder in die Seitenansicht. Laufe nach Rechts um den Herzcontainer an dich zu nehmen. Pass auf den orangefarbenen Goryia auf und verlasse diesen Abschnitt.

Gehe nun zurück und betrete den Parapa Palast.

Der Palastschatz

Willkommen im Parapa Palast. Um in diesem Labyrinth keine Probleme zu bekommen, sollte dein Erfahrungsstand mindestens Leben 2 und Angriff 2 betragen.

Gehe nach rechts und fahre mit dem Aufzug runter. Gehe hier nach Links und besiege die Ritter mit Pferdeköpfen, die in regelmäßigen Abständen auf dich zukommen. Im nächsten Raum erwarten dich ein paar Schleime und anschließend ein roter Stafos-Ritter. Am Ende des Raums liegt ein einsamer **Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Gehe nun den Weg zurück nach rechts, bis du wieder zum Aufzug kommst. Gehe weiter nach rechts und öffne das Tor. Dahinter warten weitere Feinde auf dich. Weiche dem Skelettkopf aus, besiege zwei Skelett-Ritter und halte dich weiter rechts. Du findest einen neuen Aufzug, den du nicht hinunter fährst. Gehe weiter nach rechts in den nächsten Abschnitt.

Nachdem du hier ein paar Feinde besiegt hast, findest du einen weiteren Aufzug. Rechts befindet sich eine Fee, die du aber noch nicht benutzt. Fahre stattdessen mit dem Aufzug ein Stockwerk hoch. Oben angekommen, gehe rechts und schnapp dir den **2. Schlüssel**. Gehe weiter nach rechts, besiege ein paar Pferderitter. Am Ende gelangst du zu einem wütenden Bären, der Keulen nach dir wirft. Er bewacht den **3. Schlüssel**. Nun hast du alles.

Gehe den Weg links zurück zum Aufzug und fahre wieder ein Stock runter. Steige aus und eile nach links, bis du den Aufzug von vorhin findest, den du vorher nicht nehmen solltest. Fahr nach unten und gehe nach links. Skelettköpfe fliegen hier überall herum, versuche ihnen auszuweichen.

Sobald du den nächsten Raum erreicht hast, findest du eine Brücke, die über Lava führt. Sie wird hinter dir zusammen fallen, sobald du über sie läufst. Schnapp dir beim vorbeirennen einen **P-Beutel (50 EXP)** (Steuerkreuz Unten + B um Gegenstände anzunehmen). Auf der anderen Seite erwarten dich ein weiterer Bär und ein orangefarbiger Eisenprinz. Als Belohnung winkt am Ende des Ganges der **Palastschatz: Die Kerze**.

Auf zum Endgegner!

Lauf nach rechts zurück zum Aufzug, fahre nach oben. Gehe nach rechts in den nächsten Raum, bis du den Aufzug erreichst. Fühlst du dich schwach, dann ist es an der Zeit, die Fee weiter rechts zu nutzen. Fahre nun mit dem Aufzug runter.

Besiege hier unten den Eisenprinz, dann springe die Blöcke hoch, die wie eine Treppe aussehen. Es kommen zwei rote Skelett-Ritter, ein wütender Bär. Öffne das verschlossene Tor und bekämpfe einen weiteren Eisenprinz. Im kommenden Raum erwartet dich dein **Endgegner: Parapa, der große Pferdekopf-Ritter**.

Sprich zunächst deinen Zauber „Schild“, um den Schaden zu mindern. Du kannst ihn treffen, wenn du springst und dabei ihm in den Kopf stichst. Seine einzige Attacke mit seiner Dornenkeule nach dir zu schlagen, kannst du problemlos ausweichen. Bearbeite seinen Kopf, bis er besiegt ist.

Du erhältst einen Schlüssel öffne damit die Tür rechts dahinter. Gehe zur Statue. Nachdem der erste Kristall sich in der Statue positioniert hat und deine EXP zum nächsten LEVEL-UP aufgefüllt werden, gehe nach rechts und verlasse das Labyrinth.

Die Stadt Ruto

Vom Wüstenpalast geht es zurück durch die Höhle, die wir gekommen sind. Anschließend bist du im Wald, nördlich von Rauru. Folge dem angrenzenden gelben Weg nach oben, anschließend links. Passiere den einsamen Waldfleck und eile nun nach Norden. Du findest oben eine Höhle. Gehe hinein und erschlage dort den roten Goriya, um eine **Trophäe** an dich zu nehmen.

Gehe zurück zum gelben Weg und gehe nun nach Süden, durch den Wald und an der rechten Seite des Sees vorbei, wo das Nordschloss steht. Hier unten ist eine weitere Höhle. Gehe hinein und besiege deine Feinde für einen **Magiecontainer**.

Da du jetzt alles hast, gehe zurück zum gelben Weg und folge ihm weiter nach Westen. Du findest die **Stadt Ruto**: Gehe nach links und sprich mit der Frau im roten Kleid beim ersten Haus. Sie erneuert deine Lebensenergie. Um deine magische Energie wiederherzustellen, sprich mit der alten Dame im orangefarbenen Kleid.

Gehe weiter links in den 2. Abschnitt: Sprich mit der Tochter des Zauberers (Frau mit rotem Kleid), die aus der Tür des ersten Hauses kommt. Da du ihr die Trophäe zurückgebracht hast, lässt sie dich ins Haus. Lauf hier nach rechts, runter in den Keller und erlerne den **Zauberspruch: Springen**. Nun kannst die Stadt Ruto wieder verlassen.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

KLEINER TIPP: Wie du vielleicht gemerkt hast, sind viele Gegner für Link harte Brocken. Es empfiehlt sich, an der angrenzenden Höhle im Süden ein paar Erfahrungspunkte zu sammeln. Dazu betrete die Höhle, besiege die Feinde, gehe wieder hinaus und wiederhole den Vorgang. Praktischerweise ist die Heilerin der Stadt Ruto direkt beim ersten Haus, sprich der Laufweg zwischen Höhle und Stadt ist recht kurz. Meistere paar Level, so bleibt dir jede Menge Frust erspart.

Das Versteck von Bagu

Von Stadt Ruto aus geht es nach Süden. Gehe durch die Höhle, die dich zu den Sumpfgebieten Hyrules führen wird. Am Ende der Höhle musst du den Zauber „Springen“ einsetzen, um die Wand zum Ausgang zu erklimmen.

Auf der anderen Seite der Höhle findest du unter dir eine große Fläche Sumpf. Rechts ist ein einsamer Flecken Wald, wo du bei Bedarf eine **Fee** findest. Davon weiter unten links findest du eine Höhle, die durch einen Felsen versperrt ist. Stelle dich links neben den Felsen und gehe hinab. Das Spiel wechselt in die Seitenansicht und du siehst hier eine **Lebenspuppe**. Nimm sie nicht, sondern merk dir die Stelle! Du wirst im späteren Verlauf des Spiels jedes Leben brauchen.

Prinzipiell kannst du nun zum zweiten Palast gehen. Wir ziehen es vor, zunächst ein paar wichtige Gegenstände und Zaubersprüche zu sammeln. Darunter fällt eine Schwerttechnik, die du im zweiten Palast brauchen wirst.

Gehe daher von den Sümpfen aus nach Süden, bis du einen Bach erreichst. Lauf nun nach rechts und du findest einen neuen Weg. Über und unter dir kannst du jetzt einen Wald erkennen, uns interessiert aber nur der nördliche Waldetzen. In der 2. Reihe unterhalb der Felsen hält sich **Bagu** versteckt (oben markiert). Gehe ins Haus und sprich mit ihm.

Vom Wald, wo du Bagu gefunden hast, gehe nun nach unten zum Weg und dort zur Brücke. Das Spiel wechselt wieder in die Seitenansicht. Halte dich stets rechts und weiche den Feuerbällen aus. Auf der anderen Seite findest du rechts wieder einen einsamen Waldflecken. Gehe dorthin, um einen **P-Beutel (100 EXP)** einzusacken.

Nun kannst du bequem nach links gehen und die **Stadt Saria** betreten:

Die Stadt Saria

Hier in Stadt Saria, gehe in den zweiten Abschnitt und betrete das erste Haus. Hier suchen wir erst mal den **Spiegel**. Er liegt unter dem Tisch und du findest ihn wenn du den B-Knopf drückst. Nun verlass das Haus und gehe zurück in den ersten Abschnitt. Sprich mit der Frau im blauen Kleid, die aus dem Haus kommt und sie lässt dich hinein. Gehe durchs Haus und ab in den Keller, um den **Zauberspruch: Leben** zu lernen.

Möchtest du deine Lebens- oder Magieanzeige wieder auffüllen, kannst du das jetzt tun. Gehe zu den letzten Häusern des zweiten Abschnitts und sprich entweder die alte Frau im orangefarbenen Kleid an (Magie) oder die junge Frau in dem roten Kleid (Heilung).

Gehe dann weiter zum dritten Abschnitt. Hier gehe ins Gebäude und rede mit dem Wächter. Da du Bagu kennst, wird er die **Brücke** für dich ausfahren. Da du nun alles hast, kannst du die Stadt Saria nach links verlassen.

Der Todesberg (Hammer)

Wir suchen nun den Hammer, der in diesem Höhlenlabyrinth versteckt ist. Hast du die **Wasserstadt Saria** verlassen, eile nach Süden und betrete die Höhle, die dich zum Todesberg führt. Wenn du hier jetzt die Orientierung verlieren solltest, dann schau auf die Todesbergkarte.

Im Labyrinth angekommen, so nehme die Höhle rechts. Halte dich rechts, besiege deine Feinde und verlasse die Höhle wieder. Wieder in der Oberwelt, kannst du nur den Höhleneingang gegenüber betreten. Besiege hier deine Feinde und gehe weiter. Betrete die Höhle auf der anderen Seite. Lass den Aufzug hier stehen und verlasse auch diese Höhle.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Du kommst zur einer Kreuzung mit 4 Waldkästchen vor deinem Höhlenausgang. Wähle die Höhle rechts und du gelangst zu einer Lavabrücke, die du überquerst. Verlasse die Höhle und besuche die Höhle weiter unten. Besiege hier den roten Daria, nutze dann den Zauber „Springen“ für eine rote Magiefflasche. Gehe weiter nach rechts und verlasse die Höhle wieder.

Auch hier gibt es nur einen Höhleneingang auf der anderen Seite. Besiege hier die blauen Goriya und paar andere Feinde, halte dich links und verlasse die Höhle. Unten wartet die nächste Höhle auf dich. Das Spiel geht nun so weiter, bis du im Süden des Berges auf Wüstenboden trittst. Hier angekommen, gehe nach links und du siehst oben ein schwarzes Loch im Boden. Lass dich dort hinabfallen.

Halte dich hier rechts und weiche deinen Feinden aus, bis du einen Aufzug erreichst. Fahr mit diesem hinunter und gehe wieder rechts. Erneut wirst du mit einem roten Daria kämpfen müssen, bis du am Ende des Ganges den **Hammer** findest. Mit diesem Gegenstand kannst du auf der Oberwelt Felsbrocken zerstören.

Jetzt gehe zurück zum Raum, wo der Aufzug war. Gehe nun weiter nach links, durchquere paar Räume und du landest wieder in der Oberwelt. Vor dir steht ein großer Stein. Zerstöre ihn, indem du dich vor diesen stellst und den A-Knopf drückst. Wenn du jetzt dorthin gehst, wo der Schutt übrig geblieben ist, wirst du dich plötzlich in einer versteckten Höhle wiederfinden. Nimm stolz den **Magiecontainer** an dich, dann gehe nach links, um die Höhle wieder zu verlassen.

Der Rückweg

Gehe nun zurück zur Wüste unter dir. Da es hier nichts mehr gibt, hast du zwei Optionen für den Rückweg – den ganzen Weg durch die Höhlen zurück oder den Alternativweg. Letztere ist schwieriger, die Lösung nimmt jedoch diesen: Lauf nach rechts, bis du das Wasserufer erreichst. Weiter oben ist noch ein anderer Höhleneingang. Dort halte dich rechts und überquere die Lavagraben. Auf der Oberwelt folgt ein Stück Weg, wo du am Ende oben eine weitere Höhle vorfindest. Mit ihr kommst du wieder auf die nördliche Seite des Todesberg. Rechts von dir ist eine Brücke. Gehe darüber und meistere das Minispiel (achte auf den roten Daria).

Hinter der Brücke findest du im Süden eine neue **Lebenspuppe**. Lasse auch diese liegen, du brauchst sie im späteren Verlauf. Folge dem Weg nach oben, der dich an den Königsgräbern vorbeiführt. Mache keinen Ausflug zu den Kreuzen, dort erwarten dich nur Geister, die dir EXP stehlen. Du erreichst nun eine Wüste. Geh nach oben, dann den Weg nach rechts, sodass du die **Stadt Mido** erreichst.

Die Stadt Mido

Bevor du Mido betrittst, gibt es noch paar Kleinigkeiten zu erledigen. Gehe von Stadt Mido aus den Weg nach links und zertrümmere den Felsen. Hier an der Wegkreuzung gehe nach oben. Rechts vom Weg findest du vor einer Höhle einen weiteren Felsen, den du ebenfalls zerstörst. Betrete die Höhle für einen **Herzcontainer**. Verlasse die Höhle wieder.

Zurück auf dem gelben Weg geht es nun nach links in die andere Richtung. Oben ist eine andere Höhle. Hier findest du neben paar Feinden einen **P-Beutel (200 EXP)**. Gehe nun wieder nach unten zur Wegkreuzung. Biege nach links ab, bis er an dem uns bekannten Fluss endet.

Eile weiter nach links und schließlich nach oben ins Sumpfland. Erinnerst du dich an die versperrte Höhle? Gut, dann zerstöre den Felsen. Weiche deinen Feinden aus und hole dir die **versteckte Medizin**. Mit dieser kannst du dich auf den Rückweg machen und nach **Stadt Mido** gehen.

Wie du wahrscheinlich schon gemerkt hast, gibt es in jeder Stadt so ziemlich einen Zauberspruch zu erlernen. Lauf zunächst nach links und du siehst eine Frau in einem roten Kleid vor einem Haus. Sie regeneriert deine Lebensanzeige.

Gehe weiter nach links in den nächsten Abschnitt. Du siehst hier eine **Kirche**. Spreche den Zauberspruch „Springen“ auf dich um auf das Kirchendach zu springen. Gehe durch die Tür, durch den Raum und ab in den Keller. Erlerne hier vom Ritter die **Schwerttechnik: Sprungattacke Unten**. Verlasse die Kirche.

Wenn du deine Magieanzeige auffrischen willst, gehe links und sprich mit der alten Frau im orangefarbenen Kleid. Gehe nun weiter in den 3. Abschnitt. Sprich die alte Frau an, die aus dem ersten Haus herauskommt. Als Dank für die Medizin lässt sie dich in ihr Haus. Gehe hinein, rechts in den Keller und rede mit dem Zauberer. Du erlernst den **Zauberspruch: Fee**. Du kannst dich mithilfe dieses Spruchs in eine Fee verwandeln und umherfliegen (aber nicht kämpfen). Jetzt kannst du das Haus verlassen und die Stadt ebenfalls.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

KLEINER TIPP: Auch an dieser Stelle bietet es sich an, einige Erfahrungspunkte zu sammeln, ehe du deinen Weg fortsetzt. Da du nun deine erste Schwerttechnik gelernt hast, werden dir viele Gegner leichter fallen. Wiederhole den Weg durch die Höhlen des Todesbergs, das gibt gute EXP und neue Level. Somit dürftest du im späteren Verlauf keine wesentlichen Schwierigkeiten bekommen.

Midoro Sumpfpalast

Wie komme ich dahin?

Prinzipiell kannst du diesen Palast bereits nach Stadt Ruto betreten. Wir beschreiben den Weg von der Stadt Mido: Gehe den Weg nach links, zerstöre den Felsen und gehe bei der Wegkreuzung nach oben. Nach kurzer Zeit siehst du eine Sumpfggend links von dir. Gehe nach links durch das Sumpfggebiet, durch die Felsnische und weiter links durch das Sumpfggebiet. Am Ende findest du ein bekanntes Palastsymbol: Der **Midoro Sumpfpalast**.

Der Palastschatz

Um in diesem Labyrinth keine Probleme zu bekommen, sollte dein Erfahrungsstand mindestens Leben 5, Magie 5 und Angriff 5 betragen. Wenn du den Palast betrittst, gehe nach rechts und nehme den Aufzug, um mit ihm nach unten zu fahren. Fahre bis zum untersten Stockwerk und gehe dann nach rechts. Nachdem du paar Feinde und wütende Bären überwunden hast, findest du hier den **1. Schlüssel**.

Gehe zurück zum Aufzug und fahre ein Stockwerk höher. Steige nach links aus und besiege paar Schlangen, während du den Skelettschädeln ausweichst. Gehe konsequent nach links, um am Ende des Ganges den **2. Schlüssel** an dich zu nehmen.

Nun kehre wieder zurück zum Aufzug und fahre einen weiteren Stock höher. In diesem Stock, gehe erst mal nach Links und bekämpfe den Stalfos. Eile weiter nach links und besiege deine Schleimfeinde. Pass aber auf: Hier sind fliegende Drachenköpfe; sie klauen Erfahrungspunkte, sobald sie dich treffen. Weiche ihnen aus! Im nächsten Raum, öffne das Tor mit einem Schlüssel. Im kommenden Abschnitt findest du auf einer Plattform den **3. Schlüssel**.

Gehe weiter links, lasse die Feinde hinter dir, bis du am Ende einen Aufzug erreichst. Fahre mit ihm ein Stockwerk nach unten. Gehe nach links, und öffne das Tor mit einem Schlüssel. Im nächsten Abschnitt setzt du zum Sprint an, damit du nicht von fliegenden Steinblöcken erwischt wirst, die von der Decke herunterkrachen. Lass den P-Beutel erst einmal stehen. Nun kommen dir bald zwei rote Eisenprinzen entgegen. Sie sind ein wenig stärker als ihre orangefarbenen Kollegen. Schließe das Tor auf und schnapp dir den **Palastschatz: Der Handschuh**.

Fühlst du dich schwach, kannst du in diesem Abschnitt zur Ritterstatue gehen. Nutze den Zauber „Springen“ um zu ihm zu gelangen. Du erhältst eine **rote Magieflasche**. Fülle erst deine Energie mit dem Zauber „Leben“ auf, ehe du deinen Magievorrat aufstockst.

Auf zum Endgegner!

Eile zurück zum Raum mit den herabfallenden Steinen. Hol dir hier jetzt den **P-Beutel (50 EXP)**, da du nun mit deinem Schwert die Steine zerschlagen kannst. Kehre zum Raum zurück, wo der Aufzug war. Mit dem Aufzug fährst du nun zum unteren Stockwerk.

Gehe nach Rechts, besiege deine Feinde, zerstöre Blöcke und weiche den Feuerbällen aus. Ignorier den Aufzug hier und setze deinen Weg weiter fort. Ein wütender Bär bewacht hier am Ende des Gangs den **4. Schlüssel**. Kehre anschließend zum Aufzug zurück, den du ignoriert hast und fahre runter.

Wieder lauf nach rechts und bekämpfe deine Feinde, bis du einen P-Beutel entdeckst. Die Plattformen brechen sehr schnell zusammen, also beeile dich. Sammle den **P-Beutel (200 EXP)** schnell ein und eile auf die andere Seite. Gehe weiter nach rechts, besiege den Stalfos und schließe die Tür auf. Nun folgen noch paar hartnäckige Feinde, ehe du den **Endgegner** erreichst:

Der Dreiköpfige Ritter!

Mit der Schwerttechnik aus Stadt Mido dürfte dieser Gegner schnell zu besiegen sein. Nutze den Zauber „Schild“, dann springe über den Ritter und wende deine gelernte Schwerttechnik an. Seine Schwachstelle ist sein Kopf. Schnell werden aus den abgetrennten Köpfen diese Geschosse. Ignorier die Köpfe und konzentriere dich auf den Ritter.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Wieder erhältst du einen Schlüssel. Öffne damit die Tür rechts dahinter. Gehe zur Statue. Nachdem der zweite Kristall sich in der Statue positioniert hat und deine EXP zum nächsten LEVEL-UP aufgefüllt werden, gehe nach rechts und verlasse das Labyrinth.

Die Königsgräber (Inselpalast I.)

Wie komme ich dahin?

Im Süden der Stadt Mido ist auf der Oberwelt ein **großer Friedhof**, die Königsgräber. Gehe zum Kreuz, dass alleine in der Mitte steht. Das Spiel wechselt in die Seitenansicht: Hier findest du eine alte Dame, die dir rät, nach Süden zu gehen.

Verlasse den Abschnitt und gehe direkt vom einsamen Grab nach Süden. Du fällst in eine versteckte Höhle. Halte dich rechts und besiege deine Feinde, spreche den Zauberspruch „Fee“ auf dich und fliege über die Mauer. Setze deinen Weg weiter fort und verlasse die Höhle. Du gelangst an eine Insel. Gehe um den Berg herum und laufe auf das Palastsymbol zu. Es ist der **Inselpalast I.**

Der Palastschatz

Sobald du den Eingang erreichst, eile nach rechts und nehme hier den Aufzug nach unten. Laufe rechts, bis du den blauen Steinkrieger erreichst. Er könnte schwierig werden, wende bei Bedarf den Zauber „Schild“ auf dich an. Gehe immer weiter nach rechts, weiche zahlreichen Feinden aus. Auf halben Weg werden Blöcke von der Decke fallen. Im kommenden Abschnitt findest du unter Blöcken den **1. Schlüssel** und einen **P-Beutel (100 EXP)**, die du per Sprungattacke Unten erreichen kannst.

Es geht weiter nach rechts: Für den nächsten Abschnitt nutze den Zauber: Springen auf dich, um die Blöcke zu erklimmen. Ignorier den Aufzug und eile weiter. Du gelangst nun an einen Raum, der scheinbar außerhalb des Palastes liegt. Hole dir dort den **2. Schlüssel**, der von einem roten Eisenprinz und einem Geist bewacht wird.

Gehe nun zurück zum Aufzug, den wir eben ignoriert haben. Fahre ein Stockwerk tiefer und öffne rechts das Tor. Im kommenden Abschnitt befindet sich eine Mauer aus Stein. Zerstöre sie mit dem Schwert. Springe dann über die Lavagruben und hole dir beim Vorbeigehen den **3. Schlüssel**. Am Ende erreichst du eine weitere Mauer aus Blöcken. Im nächsten Abschnitt erwarten dich noch ein roter und ein blauer Eisenprinz. Dahinter liegt der **Palastschatz: Das Floß**.

Auf zum Endgegner!

Gehe nun zurück zum Aufzug. Hier eile nun nach links. Entledige dich deiner Feinde (weiche den roten Drachenköpfen aus), dann schließe das Tor mit einem Schlüssel auf. Ignorier dahinter den Aufzug und gehe weiter nach links. Du kommst zu einem Abschnitt mit vielen Steinblöcken. Hol dir hier den **4. Schlüssel** per Sprungattacke Unten. Schneide dich dann durch die Blöcke, um den Rückweg anzutreten.

Nehme den Aufzug, den wir vorhin ignoriert haben und fahre mit ihm runter. Eile nach rechts und öffne das Torschloss mit einem Schlüssel. Auf deinem weiteren Weg wirst du neben Feinden einen P-Beutel auf einer erhöhten Plattform finden. Nutze den Zauber „Springen“ und schnappe dir den **P-Beutel (100 EXP)**.

Im nachfolgenden Abschnitt sind mehrere Blockwände. Wähle den Weg nach unten und schneide dich durch Blöcke und Feinde für einen weiteren **P-Beutel (100 EXP)**. Gehe dann zurück und wende den Zauber „Springen“ auf dich, um die höheren Plattformen zu erreichen.

Gehe anschließend weiter rechts, um im nächsten Abschnitt deinen **Endgegner** kennen zu lernen: **Der berittene Eisenprinz**. Er will wohl Rache...

Sprich den Zauberspruch „Schild“ auf dich. Sobald der Eisenprinz durch den Bildschirm saust, springe und probiere deine Schwerttechnik an ihm aus. Versuch seinen Kopf zu treffen. Es kommt irgendwann der Punkt, dass er vom Pferd fällt und dich nun mit Schwert angreift. Jetzt brauchst du ihn nur noch wie alle anderen Eisenprinzen zu bekämpfen. Bekämpfe seinen Kopf, bis er besiegt ist.

Wieder erhältst du einen Schlüssel. Öffne damit die Tür rechts dahinter. Gehe zur Statue. Nachdem der dritte Kristall sich in der Statue positioniert hat und deine EXP zum nächsten LEVEL-UP aufgefüllt werden, gehe nach rechts und verlasse das Labyrinth.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Die Stadt Nabooru

Vom dritten Palast aus geht es wieder zurück in die Höhle, zurück zum Friedhof. Gehe nach Norden durch die Wüste Richtung Stadt Mido. Betrete diese aber nicht, sondern schau dir die kleine Anlegestelle an. Automatisch wirst du per Floß zur **Osthälfte Hyrules** gebracht, der zweiten Hälfte des Spiels.

Du wirst nun merken, dass der Schwierigkeitsgrad des Spiels nun erheblich ansteigt. Viele Feinde lassen sich nicht mehr herkömmlich mit dem Schwert besiegen. Meide erst einmal den Kampf, bis du Mittel und Wege kennst, sie zu bezwingen. Du siehst hier mitten auf dem Gras einen Flecken Wald. Es folgt ein Minispiel. Die Geister lassen sich nur besiegen, wenn ihre Augen geöffnet sind. Schnapp dir den **P-Beutel (200 EXP)**.

Gehe nun weiter nach Osten und du erreichst die **Stadt Nabooru**: Zunächst sprich mit der alten Frau im orangefarbenen Kleid, falls du deine Magieleiste auffrischen willst. Gehe dann in den zweiten Abschnitt.

Passiere das erste Haus, um zum **Springbrunnen** zu gelangen. Gehe zu der Statue, die in der Mitte dieses Springbrunnens steht und drücke den B-Knopf, um etwas **Wasser** zu erhalten. Jetzt gehe zurück zu dem Haus und rede mit der Frau in Rot. Sie lässt dich in ihr Haus, wo du den **Zauberspruch: Feuer** erlernst. Dieser Zauber wird dir nun helfen, all deine Feinde zu bezwingen, wo dein normales Schwert nicht mehr ausreicht hat.

Wieder aus dem Haus, eile weiter nach links. Sprich die Frau im roten Kleid an, um deine Lebensenergie wieder aufzufüllen. Da es hier nichts mehr gibt, kannst du die Stadt jetzt verlassen.

Die Stadt Darunia

Bevor du dich zur Stadt aufmachst, gibt es wieder einiges zu erledigen: Gehe von Stadt Nabooru aus erst einmal nach Süden. Gehe in die Höhle, schlage dich durch die Feinde und schnapp dir den **P-Beutel (500 EXP)**. Verlasse die Höhle wieder.

Daneben ist ein einsamer Felsen. Zerstöre ihn mit dem Hammer, dann wandere den Weg dort rechts entlang. Am Ende des Weges kommst du zu einem kleinen Strand. Direkt oberhalb der Felsen ist ein weiteres verstecktes Minispiel: Hier findest du einen weiteren **P-Beutel (500 EXP)**.

Gehe nun von Stadt Nabooru aus nach Norden, wo du einen anderen Höhleneingang findest. Spreche hier den Feuerzauber auf dich, um dich deiner Feinde zu entledigen. Auf der anderen Seite angekommen, gehe nach rechts, bis du einen Strand mit einer **großen Brücke** erreichst. Hier findest du im Süden eine **versteckte Lebenspuppe**. Lass sie aber noch da, und gehe über die Brücke.

Du befindest dich nun im **Insellabyrinth**. Folge dem Weg: Gehe von der Brücke aus nach unten, anschließend nach rechts, bis es nicht mehr weiter geht. Gehe nun nach oben. Der Weg endet an einer Felswand und du fällst in eine versteckte Höhle. Gehe hier nach rechts, bekämpfe deine Feinde. Du findest am Ende ein **kleines Kind**. Nun gehe nach links, um die Höhle wieder zu verlassen. Verlasse nun das Labyrinth (Runter, Links, Oben) wieder über die Brücke.

Auf der anderen Seite eilst du jetzt nach Westen, durch den Wald nach oben, bis du den Felsenpass erreichst. Es folgen dort zwei Minispiele, ehe du am Ende die **Stadt Darunia** findest.

In der Stadt, gehe nach links bis du eine Frau im roten Kleid findest, die vor ihrem Haus steht. Wenn du möchtest, kannst du nun in dieses Haus hinein gehen und deine Lebensenergie wieder auffüllen. Bei Bedarf kannst du auch weiter links alte Frau in Orange anzusprechen, um deine Magieleiste aufzufrischen.

Gehe nun in den zweiten Abschnitt. Wende den Zauber „Springen“ an. Gehe dann zum 4. Haus und springe dort auf das Dach. Springe rechts von Dach zu Dach, bis du das letzte Haus erreichst. Nutze den Schornstein, um ins Haus zu gelangen. Gehe in den Keller und erlerne dort vom Ritter die **Schwerttechnik: Sprungattacke Oben**. Das ist die zweite wichtige Schwerttechnik. Verlasse nun das Haus.

Gehe nach links in den 3. Abschnitt. Sprich mit der Frau, die aus dem ersten Haus kommt. Sie lässt dich hinein, weil du das Kind gerettet hast. Gehe in den Keller, um dort den **Zauberspruch: Reflektieren** zu erlernen. Da du nun alles hast, kannst du das Haus und die Stadt verlassen.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Das Labyrinth (Inselpalast II.)

Wie komme ich dahin?

Von Stadt Darunia aus geht es wieder nach Osten zur **großen Brücke**. Passiere sie, um zum **Insellabyrinth** zu gelangen. Folge dem Weg (oder schaue auf die Labyrinth-Karte): Gehe von der Brücke aus nach unten, anschließend nach rechts. Bei der nächsten Weggabelung gehe nun nach oben und anschließend rechts. Es folgt ein kleines Minispiel, wo du vom Feuerzauber Gebrauch machst. An der nächsten Weggabelung geht es nach oben.

Die kleine Brücke links interessiert uns nicht, sondern die kleine Brücke weiter oben. Überquere sie und laufe anschließend nach links, dann nach unten. Es folgt ein längerer Weg. Das Spiel wechselt dann wieder in die Seitenansicht, da du in eine versteckte Höhle gefallen bist. Hole dir hier den **Magiecontainer**.

Wieder auf der Oberwelt, setze deinen Weg nach oben fort. An der Gabelung geht es nach oben. Nach einer kurzen Strecke kommt ein weiteres Minispiel. Dahinter biege nach oben ab, bei der nächsten Weggabelung nach rechts. Wieder folgt ein Minispiel. Auch an der nächsten Gabelung geht es nach rechts. Ein letztes Minispiel folgt, ehe du den Weg nur noch geradeaus gehen musst, um im Osten zum **Inselpalast des Labyrinths** zu gelangen.

Der Palastschatz

Willkommen im 4. Palast! Pass hier auf den Geist auf, gehe rechts und nehme den Aufzug. Steige direkt im ersten Stock aus. Gehe rechts, erledige einen blauen Stalfos-Ritter und schnapp dir den **P-Beutel (100 EXP)**. Am Ende des Ganges ist ein Aufzug, fahre mit ihm ein Stockwerk tiefer.

Gehe hier nach rechts, erledige einen roten Stalfos-Ritter. Im kommenden Abschnitt spreche den Zauber „Springen“ auf dich. Renne nun über die instabile Brücke, um am Ende einen gewaltigen Sprung hinzulegen. Folge den restlichen Weg weiter nach rechts, springe über die Lavagruben und hole dir den **1. Schlüssel**.

Jetzt geht es zurück, wo du gerade den großen Abgrund überwunden hast. Springe in den Abgrund und halte den Rechtsknopf konstant gedrückt. Wenn du jetzt ins nächste Stockwerk herunterfällst, landest du auf einer Plattform, anstatt in der Grube. Folge dem Weg nach rechts, weiche einigen Feinden aus, bis du auf den blauen Eisenprinz triffst. Erledige ihn und öffne das Schloss. Dahinter ist der **Palastschatz: Die Stiefel**.

Auf zum Endgegner!

Zurück geht es wieder zum großen Abgrund, wo wir uns vorhin haben fallen lassen. Springe wieder in die Grube. Du landest auf einer zusammenstürzenden Brücke. Renne schnell nach rechts auf die sichere Seite. Im folgenden Abschnitt musst du wieder einige Lavagruben überwinden, bevor du am Ende des Ganges einen **2. Schlüssel** findest.

Gehe nun wieder zur instabilen Brücke weiter links zurück. Weiche den blauen Drachenköpfen aus. Im nächsten Raum nutzt du den Zauber „Reflektieren“, um die Angriffe der Magier abwehren zu können. Öffne das Tor mit einem Schlüssel, ignoriere den Aufzug und gehe weiter nach links. Hier findest du im kommenden Abschnitt unter Blöcken einen **3. Schlüssel**, den du dir dank deiner Schwerttechnik aneignen kannst. Schneide dich anschließend durch die Blöcke und gehe den Weg zurück.

Nimm nun den Aufzug, den du vorhin ignoriert hast und fahre mit ihm ganz nach oben. Gehe nach links bis du einen weiteren Aufzug erreichst. Von hier sind wir in den Palast gekommen, daher gehe nach links. Sprich den Zauber „Reflektieren“, um die Angriffe der Magier abzuwehren und öffne das verschlossene Tor.

Dahinter ist ein Raum mit einem Schlüssel. Nutze den Zauber „Springen“, dann nutze die neue Schwerttechnik und zerschneide oben die Blöcke. Nimm den **4. Schlüssel** an dich. Gehe weiter nach links und öffne das verschlossene Tor. Weiter links ist ein Aufzug, den du erst einmal ignorierst. Weiche den Pferdekopf-Rittern aus und zwei blauen Steinkriegern. Am Ende des Ganges ist in den Steinblöcken ein weiterer **5. Schlüssel** und ein **P-Beutel (200 EXP)**.

Jetzt geht's zurück zum Aufzug, den du eben passiert hast. Fahre mit ihm runter in den nächsten Stock. Gehe nach links, weiche Pferdekopf-Rittern aus und springe im kommenden Abschnitt über die Lavagruben. Pass auf die blauen Drachenköpfe auf, sie ziehen dir EXP ab. Am Ende findest du den **6. Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Anschließend geht es den Weg zurück zum Aufzug und in die andere Richtung. Gehe nach links, öffne das Torschloss und eile über die instabile Brücke. Am Ende ist ein weiterer Aufzug, der nach unten führt. Im unteren Stockwerk geht es weiter nach rechts. Schließe die Tür auf, erledige ein paar Skelette. Nutze den Zauber „Springen“ um den **P-Beutel (100 EXP)** auf der erhöhten Plattform einzusacken.

Geht du nun konsequent weiter nach rechts, wirst du schnell deinem **Endgegner** gegenüber stehen:
Der Zauberer Carock!

Wie alle anderen Magier erscheint er aus dem Nichts, um Zauber gegen dich auszusprechen. Dann verschwindet er wieder und taucht an einer anderen Stelle wieder auf. Sprich den Zauberspruch „Schild“ und „Reflektieren“ auf dich. Nun stell dich auf eine Endseite des Raumes, damit er nicht hinter dir erscheinen kann. Jetzt warte und leite bequem seine Zauber auf ihn zurück, bis er besiegt ist.

Wieder erhältst du einen Schlüssel. Öffne damit die Tür rechts dahinter. Gehe zur Statue. Nachdem der vierte Kristall sich in der Statue positioniert hat und deine EXP zum nächsten LEVEL-UP aufgefüllt werden, gehe nach rechts und verlasse das Labyrinth.

Der Seepalast

Wie komme ich dahin?

Kommst du aus dem 4. Palast, musst du nicht mehr durch das ganze Insellabyrinth. Links vor dir ist ein Bach, über den du dank Stiefel laufen kannst. Eile so über den Bach zur großen Brücke, um das Insellabyrinth zu verlassen. Gehe nun nach Stadt Nabooru. Von dort aus folge dem gelben Weg, der nach Osten führt. Wenn du ihm geradeaus folgst, kommst du direkt zum Seepalast.

Doch halt: Bevor du in den 5. Palast gehst, kannst du dir noch einen **Herzcontainer** holen. Folgst du geradeaus dem Weg, der zum Seepalast führt, kannst du ein paar Schritte davor einen Wasserweg nach oben nehmen. Er führt an der Insel des Seepalasts vorbei und endet in einem geheimen Minispiel, wo der nächste Herzcontainer auf dich wartet.

Gehe nun zurück und betrete den **Seepalast**.

Der Palastschatz

Gehe erst mal nach rechts und fahre mit dem Aufzug in den Palast. Hier geht es nur nach rechts, besiege paar Schlangen und weiche Skelettköpfen aus. Benutze den Zauber „Fee“, um die Mauer zu überwinden. Da du als Fee den Schlüssel nicht mitnehmen kannst, fliege in den nächsten Abschnitt und gehe zurück, um den **1. Schlüssel** an dich zu nehmen.

Renne über die instabile Brücke, weiche den blauen Drachenköpfen aus und nimm auf halben Weg den **P-Beutel (200 EXP)** an dich. Dahinter erwarten dich paar Eisenprinzen, dann öffne die verschlossene Tür. Benutze den Aufzug und fahre ein Stockwerk runter.

Gehe soweit nach links, an den Hexern vorbei, bis Steinblöcke von der Decke fallen. Töte hier den Geist, dann bau dir eine Treppe zum **2. Schlüssel**. (Warte am Besten, bis alle Steinblöcke gefallen sind).

Schneide dich nun durch die Blöcke weiter nach links, bekämpfe die Eisenprinzen und benutze den Aufzug am Ende des Ganges. Ein Stockwerk tiefer geht es nach links, weiche deinen Feinden aus. Nutze den Zauber „Springen“, um den **P-Beutel (200 EXP)** über den Aufzug zu nehmen. Dann steige in den Aufzug und fahr ein Stockwerk tiefer.

Gehe nach Rechts und nutze den Zauberspruch „Springen“ und besiege den roten Eisenprinz, der den **3. Schlüssel bewacht**. Gehe nun konsequent weiter nach rechts, bis du hinter einigen Feinden eine große Mauer erkennst. Scheinbar endet der Gang hier... springe in die Wand und du siehst: **Die Mauer ist nicht echt**. Gehe weiter nach rechts, besiege deine Feinde und ignoriere den ersten Aufzug, an dem du vorbeiläufst. Am Ende wartet ein weiterer Aufzug auf dich, mit dem du hochfährst. Erledige hier links die blauen Stafos-Ritter, um einen **4. Schlüssel** einzusacken.

Gehe zurück zum Aufzug und fahre wieder runter. Eile zurück nach links zum anderen Aufzug, den wir eben ignoriert haben. Fahre mit ihm runter, gehe dann links, weiche den roten Drachenköpfen aus und öffne das verschlossene Tor. Es folgen noch zwei Eisenprinzen, ehe du den **Palastschatz** erreichst: **Die Flöte**. Fühlst du dich hier schwach, kannst du dir in diesem Raum wieder die Ritterstatue anschauen, um eine rote Magief Flasche zu bekommen.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Auf zum Endgegner!

Jetzt geht es zurück zur Fake Mauer, also zurück zum Aufzug und anschließend links. Springe durch die unechte Mauer und eile weiter links, am nächsten Aufzug vorbei und zerstöre die Blöcke mit deinem Schwert. Pass auf deine Feinde auf und hol dir am Ende des Ganges einen **P-Beutel (200 EXP)**.

Nun gehe zum Aufzug zurück, den du eben passiert hast und fahre mit ihm nach oben. Lauf links und öffne das verschlossene Tor. Gehe weiter nach links, bis zu einem Aufzug erreichst. Mit ihm fährst du ein Stockwerk tiefer. Weiche deinen Feinden aus und schnapp dir links den **P-Beutel (50 EXP)**. Weiter hinten findest du hinter zwei Eisenprinzen einen **5. Schlüssel**.

Eile zurück zum Aufzug und fahre mit ihm zwei Stockwerke nach oben. Erledige den orangefarbenen Eisenprinz und öffne das verschlossene Tor. Dahinter wartet ein blauer und ein roter Eisenprinz auf dich, ehe du auf deinen **Endgegner** triffst:

Gooma, der gigantische Troll!

Sprich den Zauberspruch „Schild“ und „Springen“ auf dich. Gooma ist zwar ein Gigant, aber auch ziemlich langsam. Er besitzt einen großen Morgenstern und ist verwundbar am Bauch. Weiche seiner Keule aus, dann eile schnell zu ihm hin, duck dich und schlag aus. Renne dann von ihm weg, um von seiner Waffe nicht erwischt zu werden. Wiederhol das Spiel bis er besiegt ist.

Wieder erhältst du einen Schlüssel. Öffne damit die Tür rechts dahinter. Gehe zur Statue. Nachdem der fünfte Kristall sich in der Statue positioniert hat und deine EXP zum nächsten LEVEL-UP aufgefüllt werden, gehe nach rechts und verlasse das Labyrinth.

Die versteckte Stadt Kasuto

Nun geht es in den südlichen Teil von Ost-Hyrule. Tanke etwas Energie in Stadt Nabooru, dann gehe von der Stadt aus gen Süden. Du kommst zu einem Bach mit einer Brücke. Hier sitzt der **Flussteufel**, den du per Flöte (B-Knopf) verjagen kannst. Folge dem Gebirgspass und meistere die dabei auftretenden 3 Minispiele. Hier werden Echsenmenschen viele Steine nach dir werfen, also pass auf. Bei Bedarf nutze hierfür den Feenzauber.

Unterhalb des Gebirgspasses liegt nun ein Friedhof. Ignorier diesen und schaue dir weiter rechts-oben das Sumpfgebiet an. Hier liegt in der linken oberen Ecke am Rand der Felsen eine **versteckte Lebenspuppe**. Daneben ist ein Höhleneingang, wo du einen **P-Beutel (500 EXP)** einsacken kannst.

Gehe nun zurück zum Friedhof und folge dem Weg rechts zur kleinen Brücke. Meistere das Minispiel, dann gehe weiter rechts am großen See vorbei. Im Südosten des Waldes ist ein versteckter Platz, wo du einen **P-Beutel (500 EXP)** finden kannst. Dann gehe nach oben und suche hier den Höhleneingang auf.

Du kommst nun zu einem abgelegenen Waldstück (siehe Karte). Nutze den Hammer (B-Knopf) und eile über den nördlichen Teil des Waldes, um Bäume abzuholzen. Du findest eine **versteckte Stadt: Kasuto**.

Sobald du in der Stadt bist, gehe rechts und sprich mit der alten Frau, die ein blaues Kleid trägt. Nur wenn du drei Magiecontainer gefunden hast, wird sie dich in ihr Haus lassen. Gehe ins Haus und in den Keller, um den letzten **Magiecontainer** an dich zu nehmen. Verlasse das Haus wieder.

Weiter rechts ist die alte Frau im orangefarbenen Kleid, wenn du deine Magieleiste auffrischen willst. Im zweiten Abschnitt findest du beim ersten Haus die Frau im roten Kleid, die deine Lebensenergie wiederherstellt. Von hier gehe weiter, sodass du auf ein Gebäude mit offener Türe triffst. Gehe hinein und laufe zum **Kamin**. Hier drücke Steuerkreuz Oben. Du gelangst zum versteckten Keller. Lerne hier den **Zauberspruch: Zauber**. Er hat keine große Bedeutung, abgesehen für den magischen Schlüssel und für den nächsten Endgegner. Verlasse dann das Haus.

Gehe weiter in den 3. Abschnitt und spreche den neuen Zauberspruch „Zauber“, um ein verstecktes Gebäude sichtbar zu machen. Gehe hinein und schnapp dir den **magischen Schlüssel**. Du hast hier nun alles.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Drei Augen Felspalast

Wie komme ich dahin?

Nachdem du die versteckte Stadt Kasuto verlassen hast, gehe zurück zur Höhle, aus der du hierher gekommen bist, Auf der anderen Seite, eile nach Süden, am See vorbei bis du in eine Wüste gelangst. Hier findest du an der Küste im Osten einen versteckten **Herzcontainer**.

Hier in der Wüste sind weiter links drei Steine in Dreiecksformation. Stell dich hier in die Mitte und spiele deine Flöte. Nun wird der **Drei Augen Felspalast** erscheinen. Betrete ihn.

Der Palastschatz

Hinweis: Du benötigst hier den magischen Schlüssel aus der versteckten Stadt Kasuto. Für diesen harten Weg solltest du Leben, Magie und Angriff auf Stufe 8 gemeistert haben.

Vom Startpunkt aus, gehe nach rechts zum Aufzug und fahre mit ihm runter, bis es nicht mehr geht. Öffne rechts das verschlossene Tor und bekämpfe deine Feinde. Der nächste Abschnitt enthält **zwei Abgründe**. **Merke dir diese Stelle**.

Springe erst mal über diese Abgründe mithilfe des Zaubers „Springen“ und halte dich rechts. Öffne eine andere Tür mithilfe des magischen Schlüssels, stelle dich deinen Feinden, überklimme die Stufen mithilfe des Sprungzaubers und lasse den Aufzug hier stehen.

Nutze im kommenden Abschnitt zunächst den Zauber „Reflektieren“, um die Angriffe der Magier abzuwehren. Hier gibt es Geister, die Feuer nach dir werfen. Zähle hier die Ritterstatuen. Wenn du bei der **3. Ritterstatue** solltest du den Springzauber auf dich sprechen. Lauf wenige Schritte vor, dahinter befindet sich ein **versteckter Abgrund**. Überwinde ihn und zerstöre dahinter die Steinblockwand.

Nachfolgend wirst du einem alten Rivalen gegenüberstehen: Der **berittene Ritter** aus dem Midoro Sumpfpalast fordert dich erneut zum Duell. Besiege ihn und schnapp dir den **1. Schlüssel**. Öffne das verschlossene Tor und nimm dir den **Palastschatz: Das Kreuz**. Es macht unsichtbare Gegner sichtbar.

Auf zum Endgegner!

Jetzt musst du den Rückweg zu den zwei Abgründen, sprich zerschneide weiter links die Steinblockwand, nutze den Zauber „Springen“ und spring über den versteckten Abgrund, ehe du den Weg weiter fortsetzt. Hast du die zwei Abgründe erreicht, springe nun hinab. Halte den Rechtsknopf weiter gedrückt, sodass du im **2. unteren Stockwerk** auf sicheren Boden gelangst.

Gehe hier nach rechts, öffne das Schloss. Setze deinen Weg unermüdlich fort, weiche blauen Drachenköpfen aus und überwinde Lavagruben. Du gelangst an eine große Lavagrube. Setze hier den Zauber „Fee“ ein, weiche weiteren Drachenköpfen und Lavatropfen aus. Im kommenden Abschnitt gelangst du weiter rechts zu einem Aufzug. Ignoriere ihn und öffne weiter rechts das Schloss. Dahinter folgt ein letztes Duell mit dem **berittenen Ritter**.

Nimm wieder den Schlüssel an dich, öffne das verschlossene Tor und lass dich im nächsten Abschnitt in die Grube fallen. Sobald du im nächsten Stockwerk auftauchst, versuche so schnell wie möglich den Feenzauber auf dich auszusprechen. Fliege dann nach rechts.

Wenn du im nächsten Abschnitt weiter gehst, wirst du deinem **Endgegner** gegenüberstehen: **Barba, der Drache**.

Sprich den Zauberspruch „Schild“ und „Springen“ auf dich. Du musst seinen Kopf treffen, indem du hochspringst und seinen Kopf triffst, während du seinen Flammenattacken ausweichst. Am Besten du wartest, bis er Feuer speit und schlägst dann zu, wenn er abtauchen will. Falle hierbei nicht in die Lavagruben, also achte wohin du springst.

Wieder erhältst du einen Schlüssel. Öffne damit die Tür rechts dahinter. Gehe zur Statue. Nachdem der letzte Kristall sich in der Statue positioniert hat und deine EXP zum nächsten LEVEL-UP aufgefüllt werden, gehe nach rechts und verlasse das Labyrinth.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Alte Stadt Kasuto

Bevor du dich dem Finale stellst, solltest du den letzten Zauberspruch erlernen. Gehe vom Drei Augen Felspalast nach links über die Brücke. Meistere das Minispiel und suche dahinter die **verlassene Stadt Kasuto** auf.

Bis auf irgendwelche Monster ist Kasuto eine Geisterstadt. Gehe nach links und betrete das erste Haus. Laufe hier nach rechts in den Keller, um dort den **Zauberspruch: Donner** zu lernen. Donner kannst du nur erlernen, wenn du auch alle Magiecontainer gefunden hast. Mit diesem mächtigen Zauberspruch lassen sich deine Feinde rösten – aber er kostet auch entsprechend. Du benötigst ihn für deinen letzten Kampf. Nun verlasse das Haus und die Stadt.

Der große Hauptpalast

Wie komme ich dahin?

Jetzt machen wir uns auf den Weg zum letzten Palast. Sei gerüstet, aufgefrischt und habe am besten alle deine Fähigkeiten auf Level 8 gebracht. Versuche dich nicht mehr auf Kämpfe einzulassen, du wirst all deine Energie brauchen.

Starten wir vor dem Friedhof hinter dem Gebirgspass, den wir bisher nicht erkundet haben. Gehe hier nach Süden, sodass du beim südlichen Bergpass in ein Minispiel gerätst. Weiche den Echsenmenschen und ihren Geschossen aus. Zurück in der Oberwelt, laufe weiter nach links bis der Weg endet und nehme die Abzweigung nach oben.

Dort folgt gleich eine weitere Abzweigung. Links befindet sich ein verstecktes Minispiel, wo ein letzter **P-Beutel (500 EXP)** liegt. Da du ihn nicht mehr brauchst, nimm den rechten Weg und betrete die Höhle. Hier erwarten dich Geister, Echsenkrieger und ein Skorpion. Auf der anderen Seite musst du nur dem Weg folgen, ehe du schließlich den **großen Hauptpalast** erreichst.

Der Weg zum Finale!

Sobald du den großen Palast betreten hast, gehe rechts. Die magische Barriere hebt sich auf, weil alle Kristalle nun eingesetzt sind. Gehe weiter und nimm den Aufzug nach unten. Eile nach links und weiche dem roten Donnervogel aus, der Feuer nach dir wirft. Im nächsten Abschnitt machst du Gebrauch vom Feenzauber, um am Ende des Ganges den Aufzug nach unten zu nehmen.

Hier geht es weiter nach rechts, über zwei stabile Brücken. Weiche anschließend einem weiteren Donnervogel aus und fahre mit dem Aufzug hinab. Es geht rechts weiter, schneide dich durch die beiden Blockwände und töte die 4 roten Drachenköpfe. Im nächsten Abschnitt solltest du vorsichtig sein. Ein roter Greifenkämpfer wartet hier auf dich. Weiche ihm aus und zerschneide dich schnell durch die Blöcke. Am Ende wartet ein Aufzug auf dich, mit dem du ganz nach unten fährst.

Hier unten warten ein roter Donnervogel, feuerspuckende Schlangen und rote Drachenköpfe auf dich. Erledige sie bzw. weiche ihnen aus und benutze am Ende wieder den Aufzug nach unten. Wieder folgen Blockformationen und ein blauer Greifenkämpfer. Renne anschließend über die einstürzende Brücke und nimm wieder den Aufzug nach unten.

Weiche hier unten den riesigen Totenschädeln aus und lasse die blauen Greifenkämpfer hinter dir, um ein weiteres Mal am Ende des Ganges den Aufzug nach unten zu nehmen. Fahre mit ihm zwei Stockwerke tiefer: Wenn du dich schwach fühlst, kannst du links und rechts vom Aufzug eine **Fee** bzw. eine **Lebenspuppe** finden, die sich hinter zwei Lavagruben befinden.

Ansonsten fahre bis ganz unten. Hier geht es links an einem roten Donnervogel vorbei. Im nächsten Abschnitt kommen wir zu der **1. wichtigen Stelle**: Du findest auf dem Boden ein paar Blöcke auf dem Boden. Um dich herum fliegen paar rote Drachenköpfe, die uns aber nicht interessieren. Zerstöre die Blöcke und lass dich in den **versteckten Abgrund** hinab fallen. Unten angekommen, gehe rechts und treffe den **gigantischen Schleim**. Mache kleine Schleime draus.

Im nächsten Abschnitt erwartet uns die **2. wichtige Stelle**: Du kommst zu einer einstürzenden Brücke. Auf halben Weg ist hier jedoch keine Lava, sondern eine **schmale Fallgrube**. Lass dich dort hineinfallen, um zum untersten Stock des Palastes zu gelangen.

Wenn du jetzt weiter konsequent nach rechts gehst, erwartet dich der **finale Endgegner: Der Donnervogel**.

Zelda Europe Lösungen – Adventure of Link

www.zeldaeurope.de

Sobald er am Bildschirm erscheint, benutze den **Zauber „Donner“**, damit er seine Farbe ändert. Wende dann den Zauberspruch „Springen“ und „Schild“ auf dich an, um dir den Kampf ein kleines Stück leichter zu gestalten. Nun greife ihn mit deinem Schwert an, indem du springst und versucht auf seinen Kopf zu zielen. Bleibe immer in Bewegung, weiche ihm und seinem Feuergeschoss aus und nutze jede Gelegenheit, um ihn zu treffen. Diese Taktik solltest du verfolgen und immer weiter auf ihn einschlagen, bis er besiegt ist.

Nehme den Schlüssel an dich und gehe weiter nach rechts, um den Wächter des Triforce-Fragments kennen zu lernen. Er stellt dich vor eine letzte Prüfung: Besiege deinen eigenen Schatten – **Schattenlink**.

Um das Spiel zu gewinnen, musst du ihn nur noch besiegen. Das dumme daran ist nur: Er beherrscht wirklich alles, was du auch kannst. Doch du bist schlauer als er. Stelle dich in die linke Ecke, hocke dich hin und schlage ununterbrochen mit dem Schwert. Die Chance, dass er dich trifft, ist gering. Greife ihn an bis er besiegt ist.

Glückwunsch! Du hast Prinzessin Zelda vom Fluch befreit und Adventure of Link gemeistert!