

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

KOMPLETTLÖSUNG

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

KAPITEL 1: SCHILD UND SCHWERT

Nach einem fürchterlichen Seesturm wachst du in einem Bett auf. Vor dir steht Marin, ein junges Mädchen, die dich am Strand gefunden hat. Sie erzählt dir, dass du auf der Insel Cocolint gestrandet bist. Spring aus dem Bett und sprich mit Tarin, Marins Vater. Er gibt dir deinen Schild wieder, den er auch am Strand gefunden hat.

Jetzt fehlt nur noch dein Schwert. Verlasse das Haus und du bist im Mövendorf. Im Moment kannst du hier nicht viel machen, also gehe erst einmal links. Du kommst zu Madame MiouMious Haus, an dem ein Kettenhund angebunden ist. Gehe weiter nach links. Im nächsten Bildabschnitt gehst du nun immer weiter unten, an der Bibliothek vorbei und folgst dem Weg, springst die Anhöhen hinab, bis du den Toronga Strand erreichst. Schau nach rechts und schiebe den Seeigel mit deinem Schild weg.

Im nächsten Abschnitt nimmst du die untere Abzweigung, indem du die ganzen Seeigel ebenso wegschiebst. Gehe nach unten und du siehst es: Dein Schwert. Bevor du es aufheben kannst, erscheint dir eine fliegende Eule. Sie erzählt dir die Legende von dem Windfisch und fordert dich auf, zum Zauberwald zu gehen.

KAPITEL 2: DER ZAUBERWALD

Sobald du dein Schwert hast, geht es wieder zurück ins Dorf. Mit dem Schwert lassen sich die Gegner nun problemlos erledigen und außerdem Büsche zerschneiden, welche vorher unüberwindbare Hindernisse waren.

Herzteil #1: *Ein Abschnitt über der Bibliothek siehst du einen Brunnen. Zerschneide darüber mit deinem Schwert die Büsche und stürze dich in die Tiefen. Auf dem Grund des ausgetrockneten Brunnen findest du dein erstes Herzteil.*

Gehe dann vom ausgetrockneten Brunnen aus weiter nach oben, den Busch vorm Eingang zum Zauberwald kannst du nun stutzen. Wie versprochen erscheint die Eule. Sie erklärt dir, dass du den Windfisch wecken musst, um die Insel zu verlassen. Zunächst sollst du dir den Wurmpalast im Süden anschauen, dessen Schlüssel sich hier im Wald befindet.

Nach dem kurzen Dialog stehst du im Zauberwald. Gehe zweimal nach oben und zweimal nach rechts. Du entdeckst in diesem Bildabschnitt eine Höhle, vor der ein Schild steht mit der Aufschrift: „Vorsicht, Einsturzgefahr!“ Gehe in die Höhle, zerschmettere die Kristalle und verschiebe den Felsen vor Truhe aus dem Weg, um an **50 Rubine** zu kommen. Gehe nach oben und folge dem Gang. Das Herzteil kannst du dir im Moment nicht holen, also schiebe wieder die Felsen aus dem Weg, so dass du zum Ausgang gelangst.

Wieder im Wald, entdeckst du einen Pilz: Es ist die **Schlummermorchel**, die du einfach mal mitnimmst. Gehe durch die Höhle zurück, um wieder zum anderen Ausgang zu gelangen. Sobald du aus der Höhle raus bist, gehe 2x nach oben und 2x nach rechts, wo du zu einem weiteren Herzteil gelangst, welches du noch nicht erreichen kannst. Von hier aus geht es zweimal nach unten und einmal nach rechts, wo du ein Hexenhaus entdeckst. Gehe hinein, lege den Pilz auf A oder B und gib ihn der Hexe Asa. Sie macht

daraus das Zauberpulver, dass du gut gebrauchen kannst. So kannst du probeweise den Trog im Inneren des Häuschen anzünden, um Licht zu machen. Solltest du dein Zauberpulver aufbrauchen, musst du dir wieder eine Schlummermorchel holen.

Gehe wieder in den Zauberwald und eile nach links bis du drei Felsen siehst (die einen Höhleneingang versperren), dann nach unten bis du rechts den Eingang zur Höhle siehst. Nimm die Abbiegung nach links und folge dahinter dem Wegverlauf immer weiter nach oben. Du triffst einen Waschbären, welcher dich ans andere Ende des Waldes befördert, solltest du weiter nach oben gehen wollen. Streue das Zauberpulver über ihn und er verwandelt sich zu Tarin, der in einen schlechten Pilz gebissen hat.

Nun gehe nach oben und hol dir aus der Truhe den **Wurmschlüssel**. Die Eule spricht kurz zu dir und verrät, dass der Wurmpalast ein besonderes Musikinstrument in sich birgt. Da du hier vorerst alles erledigt hast, kannst du den Zauberwald verlassen und zurück ins Mövendorf gehen.

Im Mövendorf können wir uns noch ein paar Gegenstände holen. Einiges davon ist optional oder kann später erledigt werden, falls du also gleich zum Wurmpalast möchtest, lies in Kapitel 3 weiter.

Herzteil #2: *Gehe von dem Hundehaus aus zwei Abschnitte nach oben, wo du einen Angelteich findest. Für 10 Rubine kannst du eine Runde angeln, die kleinen Fischen sind 5 Rubine wert und die großen 20. Der große Fisch in dem Alkoven unter dir hat aber auch noch ein Herzteil verschluckt. Fang erst die kleinen Fische und dann versuche, denn Köder nah an dich ran zu ziehen (ohne ihn aus dem Wasser zu ziehen), so dass er vor dem großen Fisch unter dir versinkt. Beißt er an, drücke schnell gleichzeitig A und B, um ihn an Land zu ziehen.*

Zaubermuschel #1: *Ein Abschnitt rechts neben Marins Haus findest du ein großes Feld voller Büsche. Zerschneide diese, um deine erste Zaubermuschel zu entdecken.*

Gehst du von dem Feld mit der Zaubermuschel aus nach oben, kommst du zu einem Laden. Dieser verkauft einige interessante Gegenstände. Falls dein Schild von einem Raubschleim gefressen wird, kannst du hier einen neuen kaufen. Außerdem gibt es eine Schaufel im Angebot und solltest du diese gekauft haben, Bomben und sogar einen Bogen. Doch die Preise für Schaufel und Bogen sind sündhaft überteuert, die Schaufel kostet 200 Rubine und der Bogen stolze 980 Rubine – darum nennt man diesen Shop auch den **überteuerten Laden**.

Du hast zwei Möglichkeiten: Entweder du sammelst mühsam alle Rubine zusammen oder du klast diese Gegenstände. Alle diese Gegenstände benötigst du im Augenblick noch nicht, daher empfiehlt es sich, hier zu warten, bis man im regulären Spielverlauf genügend Rubine angehäuft hat. Auch zieht ein Diebstahl Konsequenzen nach sich – kehrst du in den Laden zurück, wird dich der Besitzer für jeden gestohlenen Gegenstand töten. Zudem verliert man durch das Stehlen seinen Namen, alle nennen dich fortan nur noch "Dieb". Solltest du dich trotzdem dafür entscheiden, die Gegenstände zu klauen, dann nimm den gewünschten Gegenstand, laufe um den Verkäufer herum und dann schnell zum Ausgang. Sollte der Verkäufer in diesem Moment nach rechts oder oben schauen, kannst du ungehindert den Laden mit dem Gegenstand verlassen.

Solltest du dich für das Sammeln von Rubinen entscheiden, schau doch mal zwei Felder südlich vom Laden nach - hier findest du das **Kranspiel**. Hast du den Dreh raus, kannst du hier aus 10 Rubinen Einsatz 30 Rubine machen, also 20 Rubine Gewinn. Damit kommst du schnell an die 200 Rubine für die Schaufel. Auch findest du hier unseren ersten Tauschgegenstand. Das Tauschgeschäft ist eine lange Aufgabenreihe, die du im Spiel lösen musst, um am Ende einen wichtigen Gegenstand zu erhalten. Fange am Besten also gleich an.

Tauschsequenz 1: *Steuere im Kranspiel die **Yoshi-Puppe** in der Mitte an (achte auf den Schatten des Krans), um diese zu erhalten.*

Tauschsequenz 2: *Vom Wunderkran-Laden geht es nun dreimal nach oben und einmal nach links. Du stehst vor einem langen Haus, welches einer großen Familie gehört. Gib der Frau mit dem Baby die Yoshi-Puppe und sie schenkt dir im Gegenzug eine **Schleife**.*

Tauschsequenz 3: *Natürlich weißt du auch mit diesem Gegenstand etwas anzufangen. Eile rasch zu Madame Mious Haus (links von Marins Haus) und besuche die Hundehütte (der Eingang rechts). Dort ist ein kleiner Kettenhund, der dich um die Schleife anwinkelt. Weil du so nett zu ihm warst, schenkt er dir im Gegenzug eine **Dose Hundefutter**.*

Zaubermuschel #2: *Wo du gerade in der Hundehütte bist, grabe doch mal mit der Schaufel in der rechten unteren Ecke. Du findest eine weitere Zaubermuschel.*

Tauschsequenz 4: *Mit der Dose Hundefutter gehst du zum Strand. Bleib diesmal über den Stachelbällen und lauf weiter nach rechts. Du kommst zu einem Haus, wo ein Krokodil wohnt. Gib ihm deine Dose Hundefutter und er schenkt dir vor lauter Aufregung ein paar **Bananen**.*

Nun geht es auf in den Wurmpalast, dieser befindet sich in dem Gebiet südlich des Dorfes. Im Prinzip musst du dich nur in dem Feld südlich der Bibliothek immer östlich halten. Du kommst zu einem geschlängelten Pfad voller Oktoroks, an dessen Ende du den Palast entdecken kannst. Vor dem Palast stehen drei Wurmstatuen, die in der Mitte hat das Schlüsselloch, um das erste Verlies zu entriegeln.

KAPITEL 3: DER WURMPALAST - LEVEL 1 -

Im Wurmpalast angekommen, gehe nach links. Erledige die beiden Hartkopf-Oktoroks, indem du sie mit dem Schwert in den Abgrund stößt. Für deinen Sieg gibt es einen **kleinen Schlüssel**, den du aufhebst. Gehe links in den nächsten Raum und erledige schnell die Schleime, da die Statuen sonst auf dich schießen. Die Tür entriegelt sich und du kannst dir den **Kompass** aus der Truhe schnappen – er zeigt dir, wo sich der Endboss und weitere Truhen befinden. Ein akustisches Signal zeigt dir an, in welchen Räumen Schlüssel versteckt sind. Geh nun wieder zum Eingang zurück.

Laufe nun nach oben und erledige die beiden Schleimblobs und den Hartkopf-Oktorok. Stell dich auf den Boden-schalter, damit eine Truhe mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint. Gehe rechts in den nächsten Raum und erledige wieder alle Gegner. Dafür erscheint eine weitere Truhe, die die **Labyrinth-Karte** enthält. Mit ihr kannst du alle Räume des Tempels nachschlagen und du kannst sehen, welche Räume du bereits besucht hast. Eile wieder links in den Vorraum und weiter nach links.

Besiege die 4 Fledermäuse, damit sich oben die Tür entriegelt. Mähe die Kristalle weg und erledige den Moldorm-Wurm. Dafür gibt es eine Truhe mit **20 Rubinen**.

Zaubermuschel #3: *Hast du schon Bomben dabei, kannst du an der rissigen Stelle an der Wand links eine Bombe legen. Du kommst in einen geheimen Raum, in der du eine weitere Truhe mit einer Zaubermuschel entdeckst. Solltest du keine Bomben dabei haben, so merke dir die Stelle für später.*

Laufe nun nach oben. Weiche der Klingenfalle aus oder schiebe einfach den Block davor. Schließe die Tür auf: Im nächsten Raum geht es nach rechts, an den Blöcken mit den Teufelsmonden vorbei nach oben und wieder nach links. Um die Tür zu entriegeln, musst du den vereinzelt Block ganz links in eine beliebige Richtung schieben. Im kommenden

Raum triffst du auf gepanzerte Gegner: Stachis. Nimm deinen Schild und berühre sie, wodurch sie umfallen und ihre Rückseite nun mit dem Schwert angreifbar ist. Alternativ kannst du sie auch mit dem Schild in die Abgründe schubsen. Sind alle Gegner erledigt, erscheint eine Treppe.

Das Spiel wechselt in die Seitenperspektive, wo du nur den Gang nach links entlanglaufen musst. Klettere am Ende die Treppe hoch und folge dem Korridor nach oben. Achte hier wieder auf die Klingenfallen und du erreichst am Ende eine Truhe, welche die **Greifenfeder** enthält: Mit ihr bist du in der Lage, über kurze Abgründe zu springen. Auch Gegenstände, die sich in der Luft befinden (zum Beispiel das fliegende Herz im Korridor), lassen sich so einfangen und fliegende Gegner kann man im Sprung attackieren.

Geh nun wieder zurück in dem Raum mit den Stachis. Im Raum rechts kannst du nun ganz leicht unten über den Abgrund springen, um schnell wieder zum unteren Ausgang zu gelangen. Auch im nächsten Raum kannst du der Klingenfalle gekonnt mit einem Sprung entkommen. Unten kommst du wieder in den Raum, wo du einst einen Moldorm-Wurm für 20 Rubine besiegt hast. Gehe hier nun nach rechts, wo du eine Truhe siehst, um die ein Teufelsmond kreist (die flimmernde Sonne). Hole dir im richtigen Moment aus der Truhe einen **kleinen Schlüssel**. Nimm hier an der rechten Seite nun den oberen Weg, so dass du dich im nächsten Abschnitt auf der oberen Hälfte des Raumes befindest.

Gehe hier nach oben und du kommst zu einem weiteren Hartkopf-Oktorok. Spring schnell mit der Greifenfeder über den Abgrund und schließe den Schlüsselblock auf. Gehe die Treppen hoch und nach links. In der nächsten Truhe findest du den **Großen Schlüssel**: Ihn wirst du brauchen, um die Tür zum Endgegner zu entriegeln.

Lauf nun wieder zurück zu dem Raum mit der Truhe, um welche ein Teufelsmond kreist. Nimm hier nun auf der rechten Seite den unteren Weg und öffne im nächsten Raum die verschlossene Tür. Einen Abschnitt weiter siehst du zwei Teufelsmonde durch den Raum kreisen, welchen du mit der Greifenfeder ausweichen kannst. Gehe hier zunächst nach oben.

In diesem Raum befinden sich drei Gegner, die rotierende Spielkarten (Pik, Kreuz, Karo, Herz) auf ihren Bäuchen haben. Ziel ist es, sie so mit dem Schwert anzuschlagen, sodass sie alle drei am Ende dasselbe Symbol anzeigen. Halte am Besten eine Wirbelattacke bereit und versuche alle drei mit einem Streich zu erwischen. Als Belohnung bekommst du eine Truhe mit einem **Steintafelfragmet**: Damit kannst du die **Steintafel** lesen, welche dir bereits aufgefallen sein sollte und dir pro Verlies einen wichtigen Hinweis gibt. So gibt die Steintafel oben dir den Tipp, die Stachis mit dem Schild zu berühren. Wenn du dieser Lösung gefolgt bist, wusstest du das aber bereits. Geh nun wieder zurück in den Raum unten und springe über den Abgrund rechts.

Zwischenboss: Die Knochenwalze

Spring mit der Greifenfeder über die Walze und versuche, den dicken Frosch zu attackieren. Schlage mit dem Schwert so oft auf ihn ein, bis er besiegt ist. Lass dich von der kleinen Fee heilen, die nach seinem Verschwinden erscheint. Ein Teleporter erscheint, der zum Eingang führt – so wird es in Zukunft für dich leichter, schneller zum Endboss zu gelangen, solltest du mal Game Over gehen.

Gehe nun nach oben. Im nächsten Raum weiche geschickt den Klingenfallen aus, ignoriere Treppe und öffne die Tür oben.

Endboss: Moldorm

Zelda Fans, die *Zelda: A Link to the Past* gespielt haben, werden diesen Gegner kennen. Im Prinzip düst Moldorm unruhig herum, nur du musst aufpassen, dass du nicht herunterfällst. Du hast zwei Möglichkeiten – du musst ihn entweder viermal mit dem Schwert auf seinen Schwanz schlagen oder du führst zwei Wirbelattacken aus, die seinen

Schwanz treffen – bei letzterer Methode ist jedoch das Risiko groß, beim Aufladen der Wirbelattacke in den Abgrund geschubst zu werden. Welche Strategie du auch wählst, es wird Moldorm den Rest geben.

Nimm das Herz an dich, denn der Herzcontainer wird deine Lebensleiste um ein ganzes Herz erweitern! Jetzt aber rasch durch die Tür, denn dahinter wartet die **Muschelgeige** auf dich!

KAPITEL 4: DER SCHLEIMSUMPF

Sumpf... Sag mir, wo die Blumen blüh'n..

Kaum hast du den Wurmpalast verlassen, triffst du zunächst auf die Eule. Sie erklärt dir, dass die Muschelgeige eine der 8 Instrumente der Sirenen ist und du noch die anderen 7 finden musst, bevor du den Windfisch aufwecken kannst. Dein nächstes Ziel ist dabei der Schleimsumpf, welcher sich im Norden des Zauberwalds befindet. Nachdem die Eule fort ist, gehe zurück zum Mövendorf. Zwei Kinder berichten dir, dass während deiner Abwesenheit eine Gruppe Moblins im Dorf gewütet haben und etwas Schlimmes bei Madame MiouMiou passiert sei. Gehe zu ihrem Haus (links von Marins Haus) und sprich mit der aufgeregten Madame. Ihr Kettenhund Struppi wurde entführt! Sie bittet dich, ihn zu retten.

Jetzt geht es weiter in den Zauberwald. Gehe durch den Wald und verlasse ihn am rechten, oberen Ausgang (Richtung Hexenhütte).

Herzteil #3: *Mittels der Greifenfeder kannst du nun hier über die Abgründe springen und problemlos das Herzteil erreichen.*

Von Herzteil aus springe nach oben und gehe weiter in Richtung Norden. Hier siehst du schon den Sumpf, also eile weiter nach rechts und du kommst zu einer Abzweigung. Rechts siehst du eine Höhle, deren Eingang mit zwei Ranken versehen ist. Dies ist das Versteck der Moblins.

Es folgt ein kleines Duell: Erledige den Schwertmoblin, dann gehe ein Raum höher und bekämpfe weitere Vier, die dich mit Pfeilen beschießen. Gehe dann einen Raum weiter nach rechts und stelle dich dem Anführer der Moblins.

Zwischenboss: Großer Moblin

Er feuert Pfeile auf dich und versucht dich über den Haufen zu rennen. Nutze deinen Schild, um dich vor seinen Pfeilen zu schützen. Sobald er anfängt, Anlauf zu nehmen, weiche schnell aus, so dass er gegen die Wand rennt und am Boden liegt. Schlage dann auf ihn ein und nach wenigen Treffern gibt er sich geschlagen.

Weiter rechts findest du endlich den Kettenhund. Berühre den Felsen, um ihn an die Leine zu nehmen und Gassi zu führen. Er bringt zwei Vorteile mit sich: zum einen spürt er vergrabene Zaubermuscheln auf, zum anderen frisst er Gegner - auch Gegner, die für uns aktuell noch unzerstörbar sind, so wie die Monsterblumen im Schleimsumpf. Verlasse wieder das Versteck der Moblins und gehe nach rechts, wo du ein weiteres Mal auf die Eule stößt. Südlich findest du den Fratzenwald und den Friedhof, an beiden Orten gibt es aktuell noch nichts zu tun, du kannst dich aber gerne schon mal dort umschaun. Gehst du zurück ins Mövendorf und sprichst mit Madame MiouMiou, bittet sie dich, ihn gleich noch ein wenig Gassi zu führen. Den Umweg kannst du dir prinzipiell sparen und dich gleich zum Schleimsumpf aufmachen, wo das nächste Instrument liegt.

Um zum Schleimsumpf zu gelangen, gehe in den Zauberwald und verlasse den Wald diesmal am oberen, linken Ausgang (von der Stelle, wo du den Wurmschlüssel gefunden hast, musst du nur einmal nach links). Du triffst auf ein Haus, wo Dr. Wright wohnt, der vergeblich auf Antwort seiner Geliebten Christine wartet. Im Moment kannst du ihm nicht helfen, aber merke ihn dir. Nördlich von seinem Haus kannst du in einer Höhle eine Truhe

mit **20 Rubinen** entdecken. Ansonsten geht es vom Haus aus nach rechts, an einer Telefonzelle vorbei in feuchte Gewässer. Willkommen im Schleimsumpf!

Im Schleimsumpf gibt es lästige Blumen, die du noch nicht zerstören kannst. Doch der Kettenhund frisst sie einfach auf. Dies tut er aber nicht gesteuert, also muss man eventuell eine Weile warten, bis er die Blumen entfernt. Gehe vom Eingang aus nach oben und lass ihn wüten. Unten rechts im Sumpf kannst du noch eine Truhe mit **50 Rubinen** öffnen, dafür musst du an einer großen Blume vorbei. Führe den Kettenhund nun zum Eingang der Djinngrotte, der sich im Nordosten vom Schleimsumpf befindet und lass ihn die Blumen fressen, um den Eingang freizulegen.

KAPITEL 5: DIE DJINNGROTTE - LEVEL 2 -

Der Kettenhund wird dich im Verlies leider nicht begleiten, erst wenn du die Grotte wieder verlässt, befindet er sich wieder an deiner Seite.

In der Eingangshalle der Djinngrotte gehe nach oben und du gelangst in einen dunklen Raum. Nimm dein Zauberpulver heraus und zünde die beiden Fackeln in der Mitte an – die Tür rechts öffnet sich. Eile nach rechts und erledige die beiden Skelette für einen **kleinen Schlüssel**. Gehe wieder in den Vorraum und schließe die Tür links auf. Der nächste Raum ist wieder finster. Erledige die beiden Fledermäuse, damit sich die Tür oben entriegelt. Springe im nächsten Raum über den Abgrund und vertreibe den Hartkopf-Okotorok. Alternativ kannst du auch von der anderen Seite eine Bombe schmeißen, um den Gegner gefahrlos zu erledigen. In der Truhe findest du die **Karte**.

Nun gehe zurück zu der Stelle, wo du bei den Skeletten einen Schlüssel gefunden hast. Hier eile weiter nach rechts. Hier in dem Raum findest du in der Mitte einen Kristallschalter - betätigst du diesen senken sich die Kristallblöcke im Umfeld. Andere Blöcke werden dadurch aber erhöht. Ein Kristallschalter steuert alle Kristallblöcke im gesamten Verlies. Gehe aber erstmal nach rechts. Erledige hier die Shy Guys durch die Blöcke hindurch mittels einer Wirbelattacke. Diese Gegner ahmen übrigens deine Bewegungen nach - nur spiegelverkehrt. Positioniere sie so, dass sie neben den Blöcken stehen und dich nicht anschauen, da ihre Masken sie schützen. Dann schlage mit einer Wirbelattacke zu, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten. Gehe zurück, an dem Kristallschalter vorbei und nach links. Schließe hier die Tür auf und erledige einen weiteren Shy Guy. Positioniere ihn so, dass er dir den Rücken zukehrt, und schlage wieder mit einer Wirbelattacke zu. Aus der folgenden Truhe holst du dir den **Kompass**.

Nun kehre zum Kristallschalter zurück und betätige ihn, so dass die Kristallblöcke gesenkt sind. Laufe nach unten und du entdeckst einen weiteren Kristallschalter. Erledige den Skelettritter, betätige den Kristallschalter und hol dir aus der Truhe einen **kleinen Schlüssel**. Gehe nun nach rechts in den nächsten Raum und springe über die Abgründe, wo du im Flug das fliegende Zauberpulver aufsammeln kannst. Tritt auf den Bodenschalter und eine Truhe mit einem weiteren **kleinen Schlüssel** erscheint. Aktiviere aber noch den Kristallschalter neben dem Bodenschalter, bevor du weitergehst.

Springe nun nach oben und eile im nächsten Raum nach rechts. Hier befinden sich zwei Stachis und eine verschlossene Tür, die du entriegelst. Im nächsten Raum landest du in einer scheinbaren Sackgasse. Schiebst du aber die beiden Blöcke in der Mitte zusammen, öffnet sich rechts oben ein Geheimgang. Meistere die kleine Untergrundpassage und du erreichst einen finsternen Raum. Springe über die Abgründe und benutze oben die Drehtür – sie führt dich direkt zum Zwischenboss.

Zwischenboss: Hinox

Hinox ist ein Zyklop, der gern mit Bomben um sich wirft und in wilder Raserei verfällt, indem er auf dich zurast. Es gibt keine bessere Strategie als seinen Attacken auszuweichen und wild auf ihn einzudreschen. Um sicher zu gehen, bleibe auf Distanz und attackiere genau dann, wenn er auf dich zustürmt. Irgendwann gibt auch er auf und hinterlässt dir eine Fee und einen Teleporter zur Eingangshalle.

Gehe nun nach rechts und springe über die Löcher und nimm den Weg rechts oben. Achte hier auf den Ventilator und die Fledermäuse; dann hol dir aus der Truhe die **Steintafelfragment**. Jetzt geht es weiter nach oben: Hol dir aus der Truhe **20 Rubine**, schnapp dir das fliegende Zauberpulver mit deiner Feder und dann schließe links die Tür auf. Der folgende Raum ist stockdüster und zwei Geister kommen auf dich zu. Du kannst sie mit dem Schwert zurück wehren, aber nicht besiegen. Zünde mit dem Zauberpulver die Fackeln an, damit sie verwundbar sind (und von selbst verschwinden). Sobald sie weg sind, kannst du dir aus der Truhe das **Kraftarmband** nehmen: Mit diesem tollen Gegenstand kannst du endlich Vasen und Steine hochheben, die bisher deinen Weg versperrt haben.

Gehe nun zurück zu den Raum, wo du den Zyklopen besiegt hast (einmal rechts, zweimal nach unten, einmal links). Nimm den Teleporter und du findest in der Eingangshalle eine Truhe mit **50 Rubinen** hinter einigen Vasen. Geh dann wieder zurück durch den Teleporter und nach rechts. Lies hier zunächst den Tipp auf der Steintafel:

Erst den eingesperrten Hasen, zuletzt den Skelettritter.

Dann entferne die Vasen, um die Treppe in der Mitte zu erreichen. Du gelangst zu einer Untergrundpassage, wo im Super-Mario-Stil Piranha-Pflanzen aus Röhren kommen. Springe mit der Greifenfeder über die Röhren hinweg und erledige die Pflanzen mit deinem Schwert.

Du gelangst in einen Raum mit einem Skelettritter und einem Hasen umringt von Blöcken. Dieser Raum war auf der Steintafel gemeint. Du musst die drei Gegner hier in einer ganz bestimmten Reihenfolge besiegen: zuerst den Hasen, dann die Fledermaus(!) und zum Schluss erst den Skelettritter. Den Hasen kannst du mit einer Bombe sprengen. Hast du noch keine Bomben, musst du ihn erst befreien, um ihn dann eine Vase gegen den Kopf zu werfen. Verschiebe dazu einen der oberen Blöcke nach unten und den anderen zur Seite. Die Fledermaus wird gerne übersehen und auch nicht auf der Steintafel erwähnt - sie muss aber als Zweites besiegt werden, noch vor dem Skelettritter, den du erst ganz zum Schluss ausschaltest. Hast du alles richtig gemacht, erscheint eine Truhe mit dem **Großen Schlüssel**. (Solltest du aus Versehen einen der Gegner in der falschen Reihenfolge erwischt haben, dann nimm einfach die Treppen links oben und alle Gegner sind wieder da.)

Eile nach oben und du gelangst in einen Raum mit einem Kristallschalter umringt von vier Fledermäusen. Die Tür rechts ist noch verschlossen, den Schlüssel dafür wollen wir uns holen, gehe dafür oben lang. Im nächsten Raum links sollten die Kristallblöcke oben gesenkt sein, falls nicht, dann betätige nochmal den Kristallschalter im Raum vorher. Erledige den Hartkopf-Oktorok, indem du ihn in das einzelne Loch oben stößt, und springe in der linken Hälfte des Raums nach unten zu den gesenkten Blöcken. Laufe dann links und hebe im nächsten Raum die Vasen hoch, so dass du den Kristallschalter auf der anderen Seite erreichen kannst. Betätige ihn, um die Blöcke zu senken, welche die Schatztruhe rechts umgeben. Diese enthält den ersehnten **kleinen Schlüssel**. Betätige den Schalter ein zweites Mal, und laufe über die erhöhten Blöcke an der eben geöffneten Truhe vorbei nach rechts.

Gehe weiter nach rechts und schließe am Ende die verschlossene Tür auf. Erledige dahinter die Hasen, indem du ihnen Vasen an den Kopf wirfst. Sobald alle Gegner besiegt sind, erscheint rechts oben ein Geheimgang. In der folgenden Untergrundpassage musst

du dein Gewicht nutzen, um die Steinplattformen zu senken. Sinke mit der ersten Steinplattform nach unten, dann nimm dir im nächsten Abschnitt eine Vase mit und stelle dich damit auf die hartnäckige Steinplattform, die nun auch nachgibt. Mit der Leiter links am Ende geht es wieder hinauf. Du landest in der Vorkammer des Tempelwächters; springe einfach über die beiden Abgründe und gehe durch die Tür.

Endboss: Der Djinn.

Nachdem der Djinn dich ausgelacht hat, halte Abstand und laufe umher, um seinen Feuerbällen auszuweichen, bis er wieder in seine Vase geht. Schlag mit dem Schwert auf die Vase, damit sie stehen bleibt. Mit dem Kraftarmband kannst du die Vase aufheben und an die Wand werfen. Wiederhole dieses Spiel noch einmal, dann zerbricht die Vase und der Djinn wird wütend. Er spukt nun umher und wirft Feuerbälle. Sobald er anhält, ist er verwundbar, schlage in diesem Moment am Besten mit einer Wirbelattacke zu.

Tipp: Solltest du mit dem Kampf große Probleme haben, gibt es etwas Abhilfe in Form von mehr Lebensenergie. Hole dir zunächst das vierte Herzteil für einen weiteren Herzcontainer im Zauberwald, in der Höhle, die zum Schlummermorchel führt. Dank des Kraftarmbands kommst du nun problemlos heran. Verlasse dann wieder den Zauberwald im Nordosten (bei dem Kreis aus Bodenlöchern) und gehe hier nach rechts. In dem Haus kaufst du dir ein Elixier, welches deine Lebensenergie wieder auffüllt, solltest du sterben. Damit gewappnet, ist der Kampf bereits viel leichter.

Ist der Djinn besiegt, schnappe dir den Herzcontainer und eile nach links in die nächste Kammer. Dort wartet das **Tritonshorn** auf dich, das zweite Musikinstrument!

KAPITEL 6: DIE URUNGA-STEPPE

*...URUNGA...
...STEPPE...
Steppe schnell...
in die Steppe...*

Das Kraftarmband erweist sich nun als nützliches Utensil, mit dem du die Felsen und Totenschädel beseitigen kannst. Dadurch ergeben sich viele neue Wege und wir kommen an das ein oder andere neue Item heran. Also, lass uns noch ein wenig länger mit dem Kettenhund Gassi gehen, um das ein oder andere noch mitzunehmen. Diese Dinge sind alle optional, möchtest du gleich im Abenteuer weiter machen, so lies unten bei "Zurück im Dorf" weiter.

Das Geheimnisvolle Elixier:

Verlasse den Sumpf nach Süden, indem du die beiden Felsen entfernst. Im nächsten Abschnitt springe über die Löcher auf die Stelle, wo einst das Herzteil lag, und gehe nach rechts. Hebe den Stein weg und du gelangst zu einem Haus. Gehe hinein und du triffst Geierwally (auf der Virtual Console für den Nintendo 3DS trägt sie den Namen "Trantrudi"). Du kannst bei ihr für einen zufälligen Preis von 28 oder 42 Rubinen ein Elixier kaufen, was dir im Falle, sollten dir deine Herzen ausgehen, alle Herzen wieder auffüllt. Das kann sehr nützlich werden, besonders im Kampf gegen die zahlreichen Bosse.

Zaubermuschel #4: *Gehe zu dem Feld links vom Hexenhäuschen und hebe hier den Stein auf. Geh die Treppen hinunter und du gelangst in eine Grube voller untoter Kreaturen, die immer wieder erscheinen. Dein Hund weist dich bereits darauf hin, dass du hier mal graben solltest. Zerschneide den Busch im Zentrum und grabe darunter eine Zaubermuschel aus.*

Mehr Tragkraft:

Begib dich nun wieder in den tiefen Zauberwald. An der Stelle, wo ein Moblin mit Schwert und Schild herumläuft (nördlich der Höhle), findest du rechts oben einen einzelnen Felsen. Hebe diesen mit dem Kraftarmband hoch, um eine geheime Höhle zu entdecken. In dieser siehst du eine Art Altar. Stelle dich davor und streue Zauberpulver in den Trog, woraufhin ein Teufelchen erscheint. Dieser will dich nun "bestrafen", indem er die Tragkraft eines deiner Items erhöht. Er fragt dich zuerst, ob du mehr Zauberpulver tragen möchtest, du kannst aber auch ablehnen und dich für mehr Bomben oder Pfeile entscheiden. Wir empfehlen an dieser Stelle des Spiels, dass du die Tragkraft deiner Bomben erhöhst. Du wirst noch zwei weitere solcher Verstecke auf Cocolinth entdecken, wo du auch die Zahl der anderen Gegenstände erhöhen kannst.

Herzteil #4: *Im Zauberwald gehe zurück in die Höhle, welche dich zum Schlummermorchel geführt hat. Am hinteren Ende siehst du zwei Schädel, welche den Weg zu einem Herzteil versperren. Diese kannst du nun mit dem Kraftarmband hochheben. Auch sollte dies dein viertes Herzteil sein, welches nun einen neuen Herzcontainer komplettiert.*

Noch etwas Taschengeld:

Verlasse den Zauberwald im Nordwesten, sodass du zum Haus von Dr. Wright gelangst. Gehe oben in die Höhle und eile nach rechts, wo du noch eine Truhe mit **50 Rubinen** mitnehmen kannst, welche vorher durch einen Schädel versperrt wurde. Auch diesen kannst du mit dem Kraftarmband entfernen. Falls du dies noch nicht getan haben solltest, hol dir auch die Truhe im linken Teil der Höhle mit 20 Rubinen.

Zaubermuschel #5: *Im südwestlichen Bereichs des Zauberwald (vom Mövendorf aus oben, rechts) siehst du eine Truhe umringt von Bäumen. Hebst du hier den Felsen hoch, kannst du nun endlich zur Truhe gelangen, welche eine weitere Zaubermuschel enthält. (Hinweis: um später eine Extra-Zaubermuschel zu bekommen, solltest du erst mal keine weiteren Muscheln sammeln. Folge einfach unserem Guide.)*

Zurück im Dorf:

Nun geht es endlich zurück ins Mövendorf. Du könntest Struppi noch ein wenig bei dir behalten, aber bestimmte Personen wollen in Anwesenheit des Hundes nicht mit dir reden, was dich am weiterkommen hindert. Bring ihn also seinem Frauchen zurück und du erhältst als Dank einen Kuss, welcher deine Lebensenergie wieder auffüllt.

Solltest du dir noch nicht die Schaufel gekauft haben, so tu dies für 200 Rubine im überbeuerten Laden. Kauf dir bei der Gelegenheit noch ein paar Bomben, beides werden wir im nächsten Teil benötigen. Auch brauchen wir die **Bananen** von den Tauschgeschäften. Solltest du diese noch nicht haben, so schau am Ende von Kapitel 2 nach oder in unserem Guide zu den Tauschgeschäften.

Auf in die Steppe:

Gehe nun in den Osten des Dorfes, wo ein Schild den Weg in die Urunga-Steppe weist. Die beiden Felsen kannst du nun hier mit dem Kraftarmband hochheben. Gehe zunächst direkt nach oben, wo du zu einer Höhle gelangst, in der du **50 Rubine** finden kannst. Schiebe dazu den Felsen vor der Schatztruhe nach links. Gehe dann nach rechts und nach unten. Du siehst hier einen geflügelten Oktorok, den du entweder mit der Greifenfeder besiegst, indem du im Sprung dein Schwert einsetzt, oder wenn er landet. Bei dem blinkenden Loch hier handelt es sich um einen **Teleporter**, von denen du vielleicht bereits in der Bibliothek gelesen hast. Es gibt insgesamt vier davon auf Cocolinth und springst du in das Loch, landest du automatisch bei einem anderen, dir bekannten Teleporter. Da du bislang nur den einen Teleporter gesehen hast, nützt er dir aber im Moment noch nichts (es gibt aktuell noch einen zweiten in der Taltal Erhöhung, aber da gehen wir erst später hin).

Gehe vom Teleporter aus zweimal nach unten. Du siehst bereits dein nächstes Ziel: die Teufelsvilla. Wie schon der Wurmpalast ist dieses Verlies auch verschlossen, d.h. wir benötigen wieder mal einen Schlüssel. Gehe die Treppe nach unten, dann nach rechts und den Weg weiter nach unten. Du gelangst zu Richards Villa, ein Prinz, welcher über den Schlüssel zur Urunga-Steppe verfügt - den wir haben wollen. Dazu müssen wir 5 Goldene Blätter finden, die er in seinem Schloss verloren hat.

Schloss Kanalet befindet sich im Nordosten der Urunga-Steppe. Gehe von Richards Villa aus einfach nach rechts und findest bereits das erste Wegweiser. Lauf weiter nach oben, bis du zu einem Weg kommst. Dem folgst du einfach, an einer Telefonzelle vorbei, bis zu einer Kreuzung. Der Weg nach oben führt zum Schloss, wer aber gerne Zaubermuscheln sammelt, sollte zunächst nach Süden gehen.

Gehe nach rechts und du findest drei Moblins, einer mit Schwert und Schild. Laufe hier nach oben und gelangst zum Muschelbasar. In diesem Häuschen kannst du Muscheln gegen besondere Gegenstände eintauschen. 26 Zaubermuscheln kannst du maximal auf Cocolinth finden, 20 benötigst du nur für den besten Preis. Wenn du mit genau 5 oder 10 Muscheln vorbeischaust, erhältst du zudem eine Extramuschel, was auch der Grund ist, warum wir jetzt schon hier sind.

Zaubermuschel #6: *Betrete den Muschelbasar mit genau 5 Zaubermuscheln (nicht mehr und nicht weniger), du erhältst eine weitere Muschel.*

Zaubermuschel #7: *Rechts neben dem Muschelbasar findest du einige Büsche. Unter einem findest du eine weitere Zaubermuschel.*

Zaubermuschel #8: *Gehe vom Muschelbasar aus nach unten, links und zweimal nach unten. Du befindest dich auf einem Feld voller weißer, runder Felsen. Es befindet sich hier aber auch ein einzelner normaler Felsen, unter dem eine Zaubermuschel ruht.*

Zaubermuschel #9: *Von Muschel 8 aus gehe nach links in die Höhle. Gehe hinein und lege ganz links an der Wand eine Bombe. Geh dahinter die Treppen hinauf, folge dem Pfad nach links und schiebe den Fels in den Abgrund. Laufe um die Ecke und schiebe die Felsen aus dem Weg, um den Ausgang zu erreichen. Du erreichst eine Anhöhe, auf der eine Eulenstatue steht. Nimm die Schaufel zur Hand und grabe links unterhalb der Statue, um eine Muschel zu finden.*

Zaubermuschel #10: *Geh nun wieder zurück in die Höhle, die Treppen hinab und verlasse sie durch den unteren Ausgang. Laufe an der Küste entlang, bis du zu einem Telefonhäuschen kommst. Rechts daneben kannst du den Ausblick auf eine Meerjungfrauenstatue genießen, aber auch eine Muschel unter einem einzelnen Busch entdecken.*

Zaubermuschel #11: *Gehe wieder zurück in den Muschelbasar. Wenn du genau 10 Muscheln bei dir hast, gibt es wieder eine Muschel gratis.*

KAPITEL 7: DIE 5 GOLDENEN BLÄTTER

Hinweis: Solltest du immer noch nicht Schaufel und Bomben im Laden vom Mövendorf gekauft haben, dann hole dies nun nach. Auch benötigen wir die Bananen aus den Tauschgeschäften.

Nun geht es auf zum Schloss, gehe vom Muschelbasar aus nach unten, links und zweimal nach oben. Du erreichst das verriegelte Schloss Kanalet. Da du nicht ins Schloss reinkommst, gehe nach rechts und sprich mit dem Affen Kiki, um einen weiteren Tauschhandel zu machen:

Tauschsequenz #5: *Gehe vor der Brücke von Schloss Kanalet nach rechts und sprich mit dem Affen Kiki. Gib ihm die Banane und er baut mit seinen Affenfreunden eine Brücke für dich. Sie hinterlassen dir zudem einen **Stock**.*

Gehe über die Affenbrücke und biege dort, wo das Telefonhäuschen steht, nach links ab. Mähe im kommenden Abschnitt den Busch weg und du entdeckst einen Geheimgang, wo du mit der Greifenfeder über ein paar Stachelböden springen musst, was dich direkt in den Innenhof des Schlosses führt. Eile nach links und nach unten. Du entdeckst auf einem Baum einen Raben, der sich aber nicht bewegt. Wirf einen Felsen nach ihm und erledige ihn schnell mit dem Schwert, sobald er dich angreift. Ist der Rabe besiegt, bekommst du das **1. Goldene Blatt**.

Weiter geht's, indem du nach unten, rechts, an dem Eingang vorbei und schließlich nach oben läufst. Du gelangst in ein Areal mit 6 Löchern, aus denen in regelmäßigen Abständen ein Monster schaut und Bomben nach dir wirft. Halte dich am Besten im unteren Bereich und warte, bis das Monster aus einem der drei unteren Löcher schaut, um es dann flink mit einer Wirbelattacke zu attackieren. Ist es besiegt, bekommst du das **2. Goldene Blatt**.

Eile nun zurück zum Eingang des Schlosses und gehe hinein: Gehe links, erledige die beiden Ritter und den Schleim (also alle Gegner außer der Todesfee), denn hierfür bekommst du das **3. Goldene Blatt**. Gehe nach oben und nach rechts. Tritt auf den Bodenschalter, um das Burgtor zu öffnen - ab sofort kannst du das Schloss auf direkten Wege betreten und verlassen (allerdings lässt sich Foto #10 auch nicht mehr schießen).

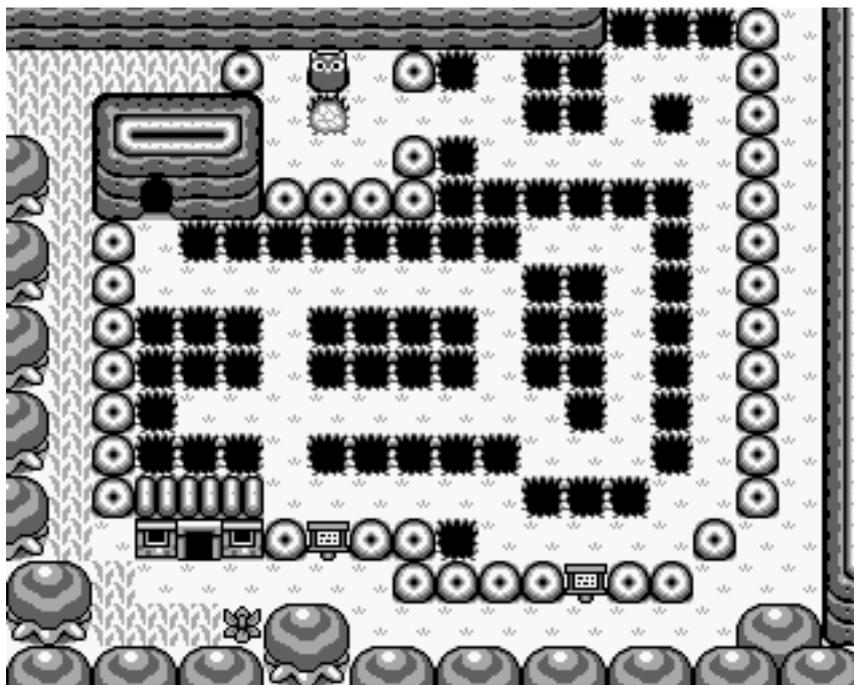
Vom Bodenschalter aus gehe die Stufen hoch und links, um die Treppen ins nächste Stockwerk zu nehmen. Die beiden Wandstatuen im unteren Bereich lassen sich mittels Bomben öffnen, worauf jeweils ein Ritter erscheint. Besiege den Ritter hinter der linken Statue und er überlässt dir das **4. Goldene Blatt**.

Gehe den rechten Korridor entlang und du siehst rechts einen Ritter mit einem Morgenstern - dieser ist dein letztes Ziel. Verlasse das Schloss durch den Ausgang und du landest auf der Terrasse. Gehe durch den anderen Eingang wieder hinein, wo du nun vor einer verschlossenen Tür stehst. Um sie zu öffnen, nimm eine der Vasen und wirf sie dagegen. Dahinter erledigst du den Ritter mit dem Morgenstern, weiche seiner Waffe aus und prügeln schnell auf ihn ein. Alternativ kannst du auch Bomben nach ihm werfen. Für deinen Sieg gibt es das **5. Goldene Blatt** - du hast nun alle fünf goldenen Blätter zusammen und kannst das Schloss nun verlassen, gehe dafür den ganzen Weg wieder zurück.

Zurück bei Richard, gib ihm die 5 Blätter und er macht dir den Weg frei. Schiebe die Truhe zur Seite und du erreichst den Geheimgang zum Schicksalsacker.

Zaubermuschel #12: *Hier im Tunnel nimm die linke Abzweigung. Schiebe den Felsen in den Abgrund und hol dir die Muschel aus der Truhe.*

Durchlaufe den Geheimgang und nimm den Ausgang, um draußen den Schicksalsacker zu erreichen. Hier musst du die Büsche zerschneiden; einige Löcher führen in Abgründe. Ziel ist es, die Eulenstatue oben zu erreichen. Grase dir den Weg nach unten durch, bis du direkt rechts neben Richards Haus stehst. Von hier aus geht es außen herum bis ans Ziel. Mit der Schaufel, die du aus dem überteuerten Laden im Mövendorf hast, gräbst du vor der Eulenstatue und findest den **Schleimschlüssel**. Die folgende Grafik zeigt den freigelegten Schicksalsacker zur Orientierung:



Mit dem Schleimschlüssel machst du dich auf den Weg zur Teufelsvilla: Starte bei Richards Villa und gehe links. Folge dem Weg immer weiter nach Norden und du erreichst am Ende das Schlüsselloch: schließe das Verlies auf. Da du von dieser Seite nicht reinkommst, gehe wieder zurück zu Richards Villa und nimm den Weg nach rechts, dann nach oben, bis du ein Stück Weg erreichst. Links von dir befindet sich hinter der Reihe vom Bäumen ein See. Springe über die einzelnen Inseln, um den Eingang zu erreichen.

Zaubermuschel #13: Auf dem Hügel über der Teufelsvilla findest du vier Flecken an Gras, die ein Kreuz bilden. Gräbst du in der Mitte, kannst du eine Zaubermuschel finden.

KAPITEL 8: DIE TEUFELSVILLA - LEVEL 3 -

Die Teufelsvilla ist auch als der "Schlüsselkeller" bekannt. Warum? Das wirst du noch schnell merken.

In der Eingangshalle, nimm eine Vase und wirf sie oben gegen die Tür, damit diese sich öffnet. Erledige im nächsten Raum alle Gegner (schlage am Besten die Bomben in Richtung der anderen Gegner), damit eine Truhe mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint. Gehe dahinter durch die Tür und erledige die Monster; die Truhe hier ist eine Falle und enthält nur einen Schleimblob. Gehe weiter hoch, an den beiden Skeletten vorbei, dann weiter nach oben und du entdeckst eine Treppe, die du runter gehst.

Auf der anderen Seite gelangst du in einen Raum, wo an allen vier Enden eine verschlossene Tür wartet, schließe zuerst die Tür oben auf. Betätige den Kristallschalter; dann erledige alle Gegner, um einen weiteren **kleinen Schlüssel** zu bekommen. Gehe wieder in den Vorraum und die Treppen hoch. Zurück im oberen Geschoss kannst du links die Truhe öffnen, die **50 Rubine** enthält. Gehe wieder zwei mal nach unten, wo sich die Truhe mit dem Schleim befand. Gehe hier rechts und öffne die Truhe, die **200 Rubine** enthält.

Gehe nun zurück zu der Treppe, die nach unten führt. Gehe wieder hoch zu dem Kristallschalter und betätige ihn noch einmal. Schließe dann im Vorraum die Tür links auf und du siehst Treibflächen, die auf einen Abgrund zulaufen, und zwei vogelartige Gegner.

Diese teleportieren sich weg, solltest du dich ihnen nähern. Am Einfachsten lassen sie sich mit Bomben oder Pfeilen besiegen. Hinter dem Abgrund wartet auch ein Schleim, den du ebenfalls besiegen musst, damit ein **kleiner Schlüssel** erscheint. Doch Vorsicht: dieser landet auf den Treibflächen und stürzt in den Abgrund, solltest du nicht schnell genug sein. Mit dem Schlüssel kannst du im Vorraum die Tür unten öffnen. Auch hier erledige alle Gegner, nach dem Vogel kannst du diesmal eine der Vasen werfen. Ein weiterer **kleiner Schlüssel** ist dein. Damit kannst du im Vorraum die letzte verschlossene Tür rechts öffnen, hinter der du Treppen ins obere Stockwerk findest.

Laufe im nächsten Raum um das Podest herum, damit alle Schleime erscheinen. Du bekommst wieder einen **kleinen Schlüssel**. Laufe nach oben und dann biege links ab, wo du die Schleime besiegst, damit sich die Türen öffnen. Gehe nun nach oben in die nächste Kammer, um dich dem Miniboss der Teufelsvilla zu stellen.

Zwischenboss: Dodongoschlangen

Zelda-Fans wissen, was bei einem Dodongo zu tun ist - lege einfach eine Bombe vor ihr Maul, welche sie dann fressen und dadurch Schaden nehmen. Drei Bomben reichen, um eine Dodongoschlange zu erledigen. Sollten dir die Bomben ausgehen, musst du den Raum im Süden verlassen.

Tipp: Man muss nur eine Dodongoschlange töten; verlässt man den Raum und geht wieder rein, ist die andere automatisch weg und der Kampf ist gewonnen.

Die Dodongoschlangen hinterlassen dir eine kleine Fee und einen Teleporter zur Eingangshalle. Gehe nach rechts und schiebe den unteren Block nach links und den Block darüber nach oben, damit du die Truhe erreichst: Sie enthält die **Pegasusstiefel!** Mit diesen Schuhen kannst du schneller rennen und Objekte anrumpeln, wenn du den A bzw. B-Knopf gedrückt hältst. Probiere dies gleich bei den merkwürdigen Steinen unten aus - diese zerbröseln einfach, wenn du über sie hinweg rumpelst. Im Zentrum sollten dir auch vier Schlüsselblöcke aufgefallen sein, gehe nun einfach nach unten.

Lege hier zwischen den Fackeln an der rechten Wand eine Bombe, um einen geheimen Raum freizulegen. Hier siehst du einen langen Abgrund (auch kannst du die rissige Wand oben sprengen). Um den Abgrund zu überqueren, belege A und B mit Greifenfeder und Pegasusstiefeln. Wenn du mit den Stiefeln Anlauf nimmst, kannst du mit der Feder insgesamt vier Felder weit springen - so überquerst du den langen Abgrund. Gehe dann nach oben, springe in selber Manier über den Zweierabgrund, sodass du die Truhe mit dem **Großen Schlüssel** erreichst. Springe dann einfach hinab und geh nach oben durch die Tür.

Hier triffst du auf Bomben-Gegner, welche du am Besten mit Bomben sprengst. Solltest du sie mit dem Schwert attackieren, rennen sie auf dich zu und explodieren nach einem Countdown. Im Raum links daneben bekommst du endlich den **Kompass** - dieser ist uns ganz nützlich, weil wir insgesamt noch drei kleine Schlüssel finden müssen, um die vier Schlüsselblöcke im Zentrum aufzuschließen. Einen weiteren Schlüssel gibt es direkt rechts. Taste mit dem Schwert die linke Wand ab, um eine besondere Stelle zu finden, welche du sprengen kannst. Besiege im Raum dahinter die Bomben, damit ein **kleiner Schlüssel** erscheint.

Gehe dann zurück in Richtung Zwischenboss. Im Raum davor besiege zunächst wieder die Schleime, damit es diesmal nach links weiter geht. Die Vögel kannst du nun ganz einfach mit den Pegasusstiefeln besiegen und ein weiterer **kleiner Schlüssel** erscheint. Nimm dann die Drehtür und besiege hier alle Gegner, damit oben eine Schatztruhe erscheint, die du aktuell noch nicht erreichen kannst. Nimm die nächste Drehtür und im Raum danach die Treppen, um unten zu der eben erschienenen Truhe mit der **Labyrinth-Karte** zu gelangen.

Laufe unten weiter und du gelangst wieder zu dem Raum vom Zwischenboss. Nutze hier den Teleporter, zum Eingang zurückzugelangen. Gehe hier rechts und steuere mit den Pegasusstiefeln auf den Ventilator zu, damit dieser zerstört wird. In der Truhe findest du den letzten **kleinen Schlüssel**.

In der Eingangshalle, öffne nochmal die Tür mit einer Vase. Laufe hier links entlang und laufe mit den Pegasusstiefeln durch die merkwürdigen Steine hindurch. Im Raum oben besiege den einzelnen Schleim, gehe dann oben lang in den Raum zurück, um zu den beiden Stalfos zu gelangen. Falls oben versperrt ist, weil der Kristallschalter nicht richtig gestellt ist, musst du wieder unten lang. Besiege auch noch die beiden Skelette und eine Truhe mit dem **Steintafelfragment** erscheint.

Geh nun wieder zum Eingang und teleportier dich zurück in den Raum des Zwischenbosses. Von da geht es nach unten, wo die vier Schlüsselblöcke beginnen. Da wir mittlerweile vier kleine Schlüssel gefunden haben, kannst du diese nun alle nacheinander aufschließen.

In der folgenden Untergrundpassage brauchst du nur den großen Wump (den Steinblock) anrennen, damit dieser herunterfällt. Meistere den Stachelgraben mit einem Sprung per Greifenfeder und Pegasusstiefeln und du erreichst eine neue Kammer. Renne die Vögel mit den Stiefeln um, damit sich die Tür öffnet. In der letzten Kammer vor dem Endgegner kannst du noch die Fledermäuse erledigen, um einen letzten **kleinen Schlüssel** zu erhalten. (Du wunderst dich vielleicht, wozu dieser Schlüssel noch gut sein soll. Es handelt sich hierbei um einen Ersatzschlüssel für den Fall, dass du in dem Raum mit den vier verschlossenen Türen eine Tür zu gelassen hast, z.B. die Tür mit dem Kristallschalter dahinter. Da wir aber alle Räume besucht haben, benötigst du diesen Schlüssel nicht mehr.) Schließe dann oben die Tür zum Endboss auf.

Endboss: Schleimauge

Das Schleimauge ist kein schwieriger Gegner. Renne zunächst gegen eine Wand, damit das Auge herunterfällt. Nun nimm Anlauf mit den Pegasusstiefeln, denn du musst zunächst die beiden Augen voneinander trennen. Sobald sie mal geteilt sind, folgst du deiner üblichen Taktik: Dresche mit deinem Schwert auf beide Augen ein (am Besten mit paar Wirbelattacken). Pass auf wenn sie hoch springen; sie werden sich fallen lassen und versuchen, dich mithilfe des vibrierenden Bodens zu paralysieren. Nutze hierfür die Greifenfeder. Du kannst dank des Schattens erkennen, wo die Augen hin fliegen. Schlage weiter auf sie ein, bis sie beide besiegt sind.

Nimm den Herzcontainer an dich und gehe nach oben:
Dort liegt das **Nixenglöckchen**, das dritte Instrument der Sirenen!

KAPITEL 9: DAS ZOODORF UND DAS WALROSS

Mit den Pegasusstiefeln lässt sich zunächst wieder das ein oder andere holen. So fallen gern Gegenstände aus Bäumen heraus, wenn man diese mit den Stiefeln anrennelt.

Zaubermuschel #14: *Östlich vom Mövendorf, südlich des Eingangs zur Urunga-Steppe findest du ein Telefonhäuschen. Rempelle den Baum daneben an, um eine Muschel zu entdecken.*

Zaubermuschel #15: *Ein Feld westlich vom Eingang zum Wurmpalast steht ein einzelner Baum. Rempelle den Baum hier ebenfalls mit deinen Stiefeln an, um eine weitere Muschel zu erhalten.*

Geh nun zurück ins Mövendorf. Hier besuchst du den Traumschrein, der sich in einem Haus direkt über dem überteuerten Laden befindet. Hüpf ins Bett und du landest in einem mit Monster überfüllten Kammer. Mit den Pegasusstiefeln kannst du die Monster

einfach über den Haufen rennen. In den beiden Truhen findest du einmal **100 Rubine** und die **Flöte**, mit der du erst mal noch nichts anfangen kannst. Geh zu Marin auf dem Dorfplatz und sie bringt dir die **Ballade des Windfischs** bei - ein Lied, das später im Spiel noch sehr wichtig sein wird.

Gehe vom Laden nach rechts, hebe die Steine weg, um zur Urunga Steppe zu gelangen. Folge hier einfach dem Weg entlang (2x rechts, 1x oben), bis du links oben die Höhle siehst (wenn du sie noch nicht frei gesprengt hast, kannst du das nun tun). Da du nun die Pegasusstiefel hast, kannst du in der Höhle die merkwürdigen Steine durchlaufen und am Ende den Stein nach links schieben, um so die Truhe mit **50 Rubinen** zu erreichen.

Herzteil #5: *In derselben Höhle kannst du im oberen Bereich rechts unten die Wand sprengen. In der Kammer dahinter findest du ein gut verstecktes Herzteil.*

Verlasse die Höhle wieder und gehe weiter rechts, um Tarin zu treffen:

Tauschsequenz #6: *Tarin in der Urunga-Steppe möchte deinen Stock, um die Bienenwabe auf den Baum herunter zu holen. Die Bienen finden das allerdings gar nicht toll und greifen Tarin an. Nachdem die Bienen und der flüchtende Tarin verschwunden sind, kannst du die **Bienenwabe** mitnehmen.*

Im Feld südlich lässt sich der große Schädel mit einer Bombe sprengen. Gehe dann rechts weiter und folge wieder dem Weg in Richtung Schloss Kanalet. Östlich vom Telefonhäuschen nimmst du die Abzweigung nach Süden. Auch bei der nächsten Abzweigung folgst du dem Weg wieder nach Süden. Du kommst an einem Schild vorbei, welches zum Zoodorf und zur Zwergenbucht weist, und der Weg endet hier neben einem Busch. Unter diesem Busch findest du eine geheime Treppe. Die Höhle darunter, in welcher du dir wieder mittels Pegasusstiefel den Weg bahnen musst, führt dich auf die andere Seite des Flusses. Gehe nun nach Süden, bis du ein Schild erreichst. Hier rechts geht es ins Zoodorf.

Zaubermuschel #16: *Vor dem Eingang zum Zoodorf aus folge zunächst den Weg nach Süden, an einem Telefonhäuschen vorbei, bis es wieder nach links zur Zwergenbucht geht. Du siehst hier eine Brücke, die zu einer Eulenstatue führt. Grabe links neben der Statue für eine weitere Zaubermuschel.*

Gehe nun ins Zoodorf, wo einige tierische Bewohner leben, u.a. Hasen, die gerne wieder Marins Gesang hören würden. Sie erzählen dir außerdem, dass die Durstwüste von einem großen Walross blockiert wird. Du kannst dich gerne umschaun und mit allen Bewohnern sprechen, wichtig ist aber erstmal nur das Haus im Südosten.

Tauschsequenz #7: *Unten rechts befindet sich im Zoodorf ein Haus, wo ein Bärenkoch lebt. Er würde gerne deine Honigwabe gegen eine **Ananas** tauschen. Mach dies und du nimmst diese mit.*

Nach dem Tausch hat der Bärenkoch die Idee, dass man das Walross mit Marins Gesang aufwecken könnte. Dieser Dialog ist das auslösende Ereignis, wodurch es im Spiel weitergeht. Verlasse sein Haus und folge dem Plattenweg nach unten, wo du in flache Gewässer gelangst. Hier links findest du einen weiteren Teleporter, der dich zurück in die Urunga Steppe bringt. Eile weiter zum Mövendorf, doch Marin scheint nicht da zu sein... eines der Kinder meint, sie sei zum Strand gegangen.

Verlasse das Mövendorf in Richtung Toronga Strand. Gehe zum Bananenhändler und von dort eile nach rechts. Den Affen auf der Palme wirst du los, indem du einfach gegen die Palme rempelst. Weiter rechts hebe die Felsen, um die Truhe mit **50 Rubinen** zu öffnen. Eile dann nach Süden und du triffst Marin. Sprich mit ihr und nach einer kurzen Unterredung kommt sie schließlich mit.

Mit Marin an deiner Seite lassen sich eine Reihe von Dinge tun, die normalerweise nicht möglich wären. Schau zum Beispiel mal mit Marin beim Kranspiel vorbei oder spring mal in den Brunnen. Du musst aber in der klassischen Version keine Angst haben, irgendetwas Wichtiges zu verpassen. Nimm dann also den Teleporter östlich vom Dorf, um schnell wieder ins Zoodorf zu gelangen. Zurück im Zoodorf nimm den Ausgang im Südwesten. Gehe dort nach Süden, bis du eine Ansammlung von Büschen erreichst. Zerschneide diese und gehe immer weiter nach rechts, denn dort triffst du auf das Walross. Stimme zu und Marins Gesang wird das Walross so sehr aufschrecken, dass es kopfüber ins Wasser stürzt. Nachdem Marin zurück ins Zoodorf gegangen ist, kannst du dich auf in die Durstwüste machen.

KAPITEL 10: DIE DURSTWÜSTE

In der Wüste, gehe drei mal nach oben und du kommst zu einem Abschnitt, an dem sich Treibsandfelder befinden. Sie versuchen dich in die Mitte zu ziehen, wo sich eine unterirdische Höhle befindet. Lass dich nicht herunterziehen und erledige den Sandwurm, der sich von dir gestört fühlt.

Zwischenboss: Lanmola

Dieser Wurm taucht immer aus dem Treibsand auf und versinkt an einer anderen Stelle wieder. Du kannst bereits vorher erkennen, wo er auftauchen wird, weil an der Stelle der Boden aufgewirbelt wird. Seine Schwachstelle ist sein Kopf, nutze am Besten Wirbelattacken, um ihn schnell zu besiegen.

Nachdem er besiegt ist, hinterlässt er dir den **Wunderschlüssel!** Sollte der Schlüssel herunterfallen, eile hinterher und hol ihn dir aus der unterirdischen Höhle.

Herzteil #6: *Unabhängig davon solltest du dich trotzdem in die unterirdische Höhle fallen lassen, denn du kannst oben an der Mitte die Wand sprengen. Dahinter befindet sich ein einsames Herzteil.*

Zaubermuschel #17: *Vom Ausgang der Höhle nimm den Weg unten rechts und gehe immer weiter südlich. Ganz im Südosten der Durstwüste befindest du dich auf einer Anhöhe, an dessen Ende zwei Felsen liegen. Schau unter dem unteren Felsen nach, um eine weitere Muschel zu finden.*

Sobald du mit allem fertig bist, kannst du die Wüste wieder verlassen. Die Eule erscheint dir auf halben Weg, um dir knapp den Fundort des nächsten Verlieses zu nennen. Zum Wasserfall in den Bergen sollst du gehen.

KAPITEL 11: HINTER DEM WASSERFALL

...Wasserfall...

...Im Wasserfall es ist versteckt...

Zeit, um das nächste Verlies zu suchen. Nimm vom Zoodorf aus den Teleport zur Urunga Steppe und gehe den Weg nach oben. Entferne hier den Felsen hinter der Treppe und gehe weiter nach oben, wo du wieder zu Asas Hexenhäuschen gelangst. Gehe von hier aus zurück zum Versteck der Moblins. Gehe von da aus nach oben und hebe am Ende beim Schild die Felsen weg. Dahinter gehe immer weiter nach rechts, du läufst an zwei Treppen vorbei - die erste führt dich zum Windfischei auf dem Tamaranchberg, was unser Ziel am Ende des Spiel ist, und die danach führt ins Taltal Gebirge. Die zweite Treppe solltest du dir merken und erst mal weiter rechts gehen.

Erledige die Moblins auf dem Weg und gehe rechts hinter dem Felsen weiter. Dahinter ist eine Treppe nach unten. Du befindest dich nun auf der Taltal Erhöhung, welche komplett von Flüssen umgeben ist. Läufst du oben am Wasser entlang, kommst du zu einem

riesigen Wasserfall mit einem Schlüsselloch davor. Hier setzt du deinen neuen Wunderschlüssel ein und hinter dem Wasserfall erscheint der Eingang zum nächsten Verlies. Da wir aber nicht schwimmen können, können wir den Eingang von hier aus nicht erreichen. Ein Feld rechts findest du aber einen weiteren Teleporter, mit dem du schnell wieder zurück an diesen Ort gelangen kannst.

Nun geht es auf in die Berge: Um das Verlies zu erreichen, gehe den Weg zurück zu der Treppe, welche du dir merken solltest (der Aufstieg ein Feld östlich vom Tamaranchberg). Steige die Treppe hinauf und betrete die Höhle hinter den drei Felsen.

Im ersten Raum der Höhle springe oben über den Abgrund und gehe rechts weiter. Zerstöre im nächsten Raum den oberen Kristall und schiebe den Felsen rechts daneben und danach den darunter aus dem Weg, um die Treppe zu erreichen. Durchquere den Tunnel und du gelangst zu einer Treppe nach oben, an deren Spitze du ein Herzteil erblickst - dieses können wir uns noch nicht holen, gehe also rechts weiter. Nimm direkt den ersten Ausgang, um draußen eine Truhe mit 50 Rubinen einzusacken. Dann gehe zurück in die Höhle und mach dir mit den Pegasusstiefeln den Weg frei, um weiter rechts den anderen Ausgang zu nehmen.

Wieder draußen, siehst du weiter rechts einen einsamen Wanderer, Papahl, der Vater der Kinder aus dem Dorf. Betrete die Höhle, die sich direkt unter ihm befindet. Hier laufe nach oben und steige die Treppen hoch. Die Truhe enthält nur einen Schleimblob, also verlass die Höhle nach unten und eile nach Süden.

Tauschsequenz 8: *Papahl ist ziemlich erschöpft. Vielleicht solltest du ihm die Ananas geben. Gib sie ihm und er wird sie hungrig verputzen. Zum Dank dieser Stärkung überlässt er dir einen **Hibiskus**.*

Hast du Papahl geholfen, springe links oben einfach den Abhang hinunter. Unten läufst du dann rechts an der Höhle vorbei durch das flache Gewässer. Du erreichst eine trockene Stelle, wo oben zwei Höhlen sind und unten ein offener Vorsprung, wo du hinab springen kannst. Du landest direkt vor dem Eingang des Wundertunnels, dem du nun einen Besuch abstatte.

KAPITEL 12: DER WUNDERTUNNEL - LEVEL 4 -

Von der Eingangshalle, gehe nach oben und wehre die Stachis mit deinem Schild ab. Gehe hier noch nicht durch die Tür, sondern die Treppen hoch und nach rechts. Zwei Räume weiter führen ein paar Stufen hinunter zu einer Truhe mit dem **fehlenden Fragment** für die **Steintafel**. Gehe dann die Stufen wieder hoch und folge dem Mauersims weiter nach oben. Am Ende findest du eine Truhe, in der sich die **Labyrinth-Karte** befindet.

Direkt darunter befindet sich eine kleine Treppe, die zu einer Kreuzung von Abgründen führt. Mit den Pegasusstiefeln und der Greifenfeder kannst du diese überwinden und nach rechts gehen. In der nächsten Kammer, spreng den brüchigen Block und schiebe den Block daneben nach rechts ins tiefe Wasser. In der Truhe befindet sich ein **kleiner Schlüssel**. Gehe zum oberen Abschnitt des Raumes und bleibe im flachen Gewässer (hell schattiert). Im dunklen Gewässer gehst du aktuell noch unter, also meide es. Die fliegenden Blumen hier heißen übrigens Killeranas und sind nur angreifbar, wenn sie landen. Weiche ihnen am Besten aus und besuche die nächste Kammer oben. Lege wieder eine Bombe vor den brüchigen Stein und hol dir aus der Truhe den dritten **kleinen Schlüssel**.

Gehe wieder zurück zum Eingang des Verlieses. Im Raum darüber besiege die Stachis, indem du sie mit dem Schild umstößt. Rechts wird die Tür entriegelt. Dahinter erwarten

dich nochmals Stachis und eine Truhe mit dem **Kompass**. Nimm die Tür nach unten und erledige die vier Wasserläufer. Anschließend schneide die Kristalle weg, denn in der Truhe befindet sich ein **kleiner Schlüssel**.

Gehe dann wieder in den Raum davor und schließe dort die Tür rechts auf. Springe über die dunklen Stellen im Wasser, um bis zur verschlossenen Tür zu kommen, die du ebenfalls öffnest. In der nächsten Kammer siehst du links eine Truhe, doch im Moment ist sie nicht so einfach zu erreichen. Ignoriere sie daher erst einmal und gehe weiter nach oben, überquere erneut die Kreuzung aus Abgründen und schließe am Ende den Schlüsselblock auf. Schiebe den nächsten Stein nach oben und eile an deinen Feinden entlang nach links.

Leider fehlt dir ein kleiner Schlüssel, um die Tür hier zu öffnen. Besiegst du die Blobs hier, fällt ein Schlüssel in den Abgrund, aber leider kommen wir da noch nicht ran. Gehe daher nach unten und schau dir die Steintafel an. Sie gibt dir den Tipp, auf die Reihenfolge der blinkenden Steine zu achten. Merk dir dies, dann geht es weiter nach unten. Nimm hier deine Greifenfeder zur Hand, um wieder über das dunkle Gewässer zu springen. Folge links unten weiter dem Weg, bis du wieder auf trockenem Boden stehst. Gehe einfach nach oben. In der Truhe ist nichts, also gehe weiter nach oben. Ignoriere hier die fünf merkwürdigen Bodenplatten und biege nach rechts ab. Hier befindet sich neben einem Teufelsmond eine Truhe, in der du endlich einen **kleinen Schlüssel** findest. Gehe dann wieder den ganzen Weg zurück zu der verschlossenen Tür, an der wir vorhin vorbeigelaufen sind.

Zwischenboss: Celophanus

Celophanus verfolgt dich die ganze Zeit durch einen Raum, der so breit ist wie er selbst. Du kannst nun versuchen, ihn mit den Pegasusstiefeln einzuholen, um sein verwundbares Hinterteil zu erwischen. Er wird danach die Richtung wechseln, wodurch sich das Spiel wiederholt. Einfacher ist aber, sich in die linke obere Ecke zu stellen und eine Wirbelattacke auszuführen, wenn er an dir vorbei saust. In der Ecke bist du auch vor ihm geschützt.

Celophanus hinterlässt eine kleine Fee, die deine Herzen erfrischt, und einen Teleport zur Eingangshalle. Gehe nun in den Raum weiter oben und schlüpf hier schnell durch die sich schließenden Blöcke hindurch. Hier befindet sich ein großer Hebel, den du mittels Kraftarmband so weit wie möglich nach unten ziehst. Dadurch öffnen sich die Blöcke, welche die Ausgänge versperren. Nun musst du schnell sein und flink durch die Blöcke links schlüpfen, bevor sie sich wieder verschließen. Halte am Besten auch die Greifenfeder bereit, um über den Teufelsmond springen zu können, falls er dir in die Quere kommt. In der Kammer dahinter kannst du dir aus der Truhe die **Schwimmflossen** holen. Damit kannst du endlich auch tiefes Gewässer erkunden! Besiege die Blobs, um die Kammer unten zu verlassen.

Im nächsten Raum siehst du neben Gegnern, die sich nur von hinten attackieren lassen (sogenannte Helmasaur), fünf besondere Bodenplatten – sie sind für ein kommendes Rätsel von Nöten. Eine der Platten blinkt und sobald du darüber läufst, blinkt eine andere. Folgst du allen fünf blinkenden Platten, öffnet sich nur die Tür, aus der wir eben gekommen sind. Wichtig ist, dir die Reihenfolge zu merken, in welcher die Platten geblinkt haben. Lauf dann weiter nach unten und schiebe den Steinblock weiter links zur Seite, denn dahinter kommst du wieder zu jenem Part, wo du nun die richtige Reihenfolge ausführen musst. Überquere die fünf Platten hier in derselben Reihenfolge wie in dem Raum zuvor. Es erscheint eine Treppe, die zu einer Untergrundpassage führt.

Hier musst du zuerst per Pegasusstiefel unter dem Steinblock hindurch rennen, ehe er dich zerschmettert. Selbiges gilt für den Nächsten, dann klettere schnell links die Leiter hoch, um per Sprung auf dem Steinblock zu landen, solange er noch unten ist. Nun kannst du ihn als Aufzug zu benutzen. Sobald er wieder oben ist, springe nach links, um die Leiter zu erreichen. Am anderen Ende des Tunnels brauchst du nur nach unten zu

gehen, um dir den **Großen Schlüssel** anzueignen. Springe dann oben einfach den Mauersims hinab.

Kehre nun zu der Stelle zurück, wo du die Steintafel gefunden hast (zweimal rechts, einmal nach oben). Eile hoch und erledige hier die Blobs, damit ein Schlüssel von der Decke fällt (falls dies nicht schon geschehen ist). Dann geh weiter nach rechts, wo du am Ende eine Treppe findest, die du hinab steigst. Eine weitere Untergrundpassage folgt, wo du den **kleinen Schlüssel** nun im Wasser findest. Verlasse die Untergrundpassage wieder, gehe nach unten und springe wieder über die Kreuzung aus Abgründen. Weiter unten kannst du nun problemlos an die Truhe ran, an der wir vorhin vorbeigelaufen sind. Darin befinden sich **50 Rubine**.

Gehe nun wieder zur Steintafel und schwimme von ihr aus nach links. Eine Truhe steht hier, aus der du nochmals **50 Rubine** entnehmen kannst. Schwimme von dieser weiter nach Süden. Tritt im nächsten Bildabschnitt auf den Bodenschalter, der die Tür entriegelt. Dahinter brauchst du nur noch den Block entriegeln, dann geht es ein weiteres Mal die Treppen hinab. Schwimme gemütlich an den Fischen vorbei oder besiege sie mit dem Schwert. Auf der anderen Seite brauchst du nur noch ein paar Schleime abwehren und die Tür zum **Endgegner** zu öffnen. Steige dahinter die Treppen hinab.

Endboss: Dem Piranha-Killer

Unser Piranha-Killer hat eine Schwachstelle: Die Angel, die sich direkt vor seinem Kopf befindet. Alles was du tun musst, ist ihm entgegen zu schwimmen und ihn mit deinem Schwert an jener Stelle treffen. Doch das ist nicht so einfach: Du musst einerseits den Fischen ausweichen, die dir entgegen schwimmen. Zudem wird der Piranha-Killer versuchen, nach dir zu schnappen – du erkennst seine Attacke, wenn er unruhig hin und her bewegt. Hierzu solltest du die Greifenfeder benutzen. Nach seinem Angriff taucht etwas Abfall auf; weiche diesem aus, indem du am besten nach unten schwimmst. Schlage weiter auf den Riesenfisch ein, bis er besiegt ist.

Hol dir den Herzcontainer und schwimme anschließend nach oben. Klettere die Leiter hoch in den Vorraum, wo nun der Zugang zum vierten Instrument geöffnet ist: Die **Neptunharfe!**

KAPITEL 13: DAS GESPENST UND DIE BUCHT

...BUCHT...

Mit voller Wucht geht's zur Bucht.

Das neue Paar Schwimmflossen schaut nicht nur gut aus, sondern ermöglicht es uns auch, an einige neue Dinge heranzukommen, was wir auch gleich tun wollen. Frisch aus dem Wundertunnel, schwimme nach links und besuche die Höhle, die mit zwei Fischen gekennzeichnet ist. Du triffst auf Manbo, das Kind des Sonnenfisches. Da du die Flöte bei dir hast, kannst du bei ihm **Manbos Mambo** erlernen. Spielst du dieses Lied, transportiert es dich in Manbos Brunnen, welcher vor Geierwallys (bzw. Trantrudis) Laden liegt. Spielst du dieses Lied in einem Verlies, bringt es dich zur Eingangshalle. Merke dir das für später.

Neben Manbos Mambo gibt es noch einige weitere Extras zu entdecken. Während deiner Reisen sollte ein Geist aus dem Nichts auftauchen und dich verfolgen. Fürchte dich jedoch nicht, dazu kommen wir gleich.

Herzteile, Zaubermuscheln und mehr Tragkraft

Herzteil #7: Von Manbos Höhle aus schwimme wieder nach rechts, am Wundertunnel und drei Wasserfällen vorbei. Nach kurzer Zeit erreichst du eine weitere Höhle. Schwimme hinein und tauche in der Mitte – denn da findest du ein Herzteil.

Herzteil #8: Vom vorhergehenden Herzteil aus schwimme nach unten und nimm hier die Treppe. Gehe von hier aus dreimal nach links und du findest eine weitere Treppe, welche in den Burggraben von Schloss Kanalet führt. Schwimm hier nach Westen, einmal um das Schloss herum, bis du eine Reihe von fünf Löchern siehst (ein Abschnitt vor der Brücke). Tauche an der Wand direkt über den Abgründen, um ein Herzteil zu finden. Du solltest einen weiteren Herzcontainer bekommen. Schwimme dann wieder den ganzen Weg zurück.

Zaubermuschel #18: Neben dem Eingang zur Teufelsvilla befindet sich ein kleiner See, den wir vorher überquert haben, indem wir über die kleinen Inseln gesprungen sind. Jetzt können wir hier frei schwimmen und die Insel mit dem einzelnen Busch erreichen. Darunter befindet sich eine weitere Zaubermuschel.

Jetzt geht es in den Südwesten der Zwergenbucht. Laufe dazu einfach von Schloss Kanalet aus nach Süden, bis du ans Wasser stößt. Steig hier die Treppen ins Wasser hinab oder nimm die Höhle links, um zum südwestlichen Teil der Bucht zu gelangen.

Zaubermuschel #19: Südlich vom Telefonhäuschen im Südwesten der Zwergenbucht siehst du eine kleine Insel, auf der ein einzelner Busch wächst. Mittels der Schwimmflossen kannst du nun die Insel betreten und den Busch mähen für eine weitere Zaubermuscheln.

Noch mehr Tragkraft: Rechts von der Insel mit der Muschel siehst du ein Feld von Büschen hinter einem Abgrund. Schwinge im Sprung dein Schwert, um einen Busch zu entfernen, bevor du in den Abgrund fällst. Nimm dann die Pegasusstiefel, um auf die andere Seite springen zu können. Schwimme durch den unterirdischen Tunnel, welcher in ein kleines Wäldchen weiter im Westen führt, wo du eine weitere Höhle findest. Streue hier Zauberpulver auf den kleinen Altar und es erscheint wieder der kleine Teufel, den du bereits aus dem Zauberwald kennst. Wieder kannst du dir aussuchen, ob du die Tragkraft deines Zauberpulvers, deiner Bomben oder Pfeile erhöhen möchtest. Wir empfehlen, dir die Pfeile auszusuchen und das (meist unwichtige) Zauberpulver für den Schluss aufzuheben.

Das Gespenst

Wie schon bereits erwähnt, sollte dich mittlerweile ein Gespenst verfolgen (das Gespenst erscheint automatisch, sobald du dich von der Höhe des Wundertunnels aus mindestens drei Felder weiter südlich befindest oder eine Telefonzelle betrittst). Solange es dies tut, können wir keine Verliese betreten, daher müssen wir seinen Wünschen nachkommen, bevor wir im Abenteuer voran schreiten können. Es möchte zum alten Haus an der Bucht, welches sich im Osten des Toronga Strands befindet. Glücklicherweise sind wir da bereits ganz in der Nähe. Schwimme zurück durch die Höhle und gehe zweimal nach links. Springe hier über die drei Abgründe, indem du wieder Stiefel und Feder kombinierst, und du gelangst ein Abschnitt weiter links zum Haus an der Bucht. Nachdem der Geist ein wenig in Nostalgie geschwebt hat, möchte er nun zu seinem Grab. Dieses befindet sich westlich von Asas Hexenhäuschen, wir sind da bereits einige mal dran vorbeigelaufen.

Spiel am Besten einfach Manbos Mambo, um zu Manbos Brunnen teleportiert zu werden. Gehe von hier aus nach links und zweimal nach unten und du siehst bereits das einzelne Grab. Hebe den Felsen hoch, um das Grab über die Grube mit den Untoten zu erreichen. Zum Dank gibt er dir den Hinweis, in seinem Haus am Strand unter einer Vase

nachzuschauen. Daraufhin erscheint die Eule und sagt dir, dass du an einer bestimmten Stelle in der Zwergenbucht tauchen musst, um ins große Fischmaul zu gelangen – das nächste Verlies.

Tipp: Möchtest du den Geist ein wenig ärgern, streue doch mal Zauberpulver auf das Grab.

Zaubermuschel #20: *Gehe nun zurück zum Haus an der Bucht. Schau unter die Vase in der rechten unteren Ecke, um eine Zaubermuschel zu finden.*

Die Muschelklinge

Bist du dieser Lösung gefolgt, solltest du mittlerweile 20 Zaubermuscheln haben. Bevor wir uns in das nächste Verlies stürzen, sollten wir uns noch im Muschelbasar deine Belohnung abholen: die **Muschelklinge**. Diese erinnert an das legendäre Masterschwert, macht doppelt so viel Schaden wie das normale Schwert und feuert mächtige Schwertblitze ab, wenn deine Herzen alle gefüllt sind. Probiere das am Besten gleich an den Moblins vor dem Basar aus.

Solltest du noch nicht 20 Muscheln haben, keine Sorge, es gibt noch sechs weitere Möglichkeiten, Muscheln zu finden, die wir selbstverständlich auch behandeln werden. Oder schaue einfach in unserem Zaubermuschel-Guide nach.

Der Bogen

Spätestens jetzt sollte sich die Anschaffung des **Bogens** lohnen, falls du diesen noch nicht haben solltest. Gehe dazu in den Laden und kaufe ihn dir für 980 Rubine, welche du mittlerweile gesammelt haben solltest. Dies ist aber optional.

Tauschgeschäfte

Eine Sache können wir noch erledigen, bevor wir uns in das nächste Verlies begeben. Und zwar lassen sich noch ein paar Gegenstände tauschen. Gehe dazu zurück ins Zoodorf.

Tauschsequenz #9: *Im Zoodorf, schaue oben rechts bei den zwei Häusern vorbei und besuche das linke davon: Die Ziege Christine ist eine Dame von Anstand und wünscht sich von dir ein paar Blumen. Gib ihr den Hibiskus und sie bittet dich um einen Gefallen. Sag ja und sie gibt dir einen **Brief**.*

Tauschsequenz #10: *Im Nordenwesten vom Zauberwald lebt Dr. Wright, der sehnsüchtig auf einen Brief von Christine wartet. Erfülle deinen Botengang und übergib ihm den Brief, der ein Foto von Prinzessin Peach enthält. Wenn er wüsste, wie Christine jedoch wirklich aussieht... zum Dank bekommst du von Dr. Wright einen **Besen**.*

Tauschsequenz #11: *Gehe ins Mövendorf zu Ulriras Haus (unter dem Haus von Madame Miou Miou). Sprich dort mit der alten Frau, die deinen Besen gut gebrauchen kann. Schenke ihn ihr und sie überlässt dir einen **Angelhaken**.*

Besuche nun das Zoodorf und verlasse es nach links. Gehe hier nach oben, dann nach links und dort wieder nach unten den schmalen Pfad am Wasser entlang, sodass du am Ende eine Treppe ins Wasser erreichst.

Tauschsequenz #12: *Im Wasser, schwimme erst einmal nach Süden, wo du eine Brücke siehst. Schwimme direkt neben die Brücke und tauche hinunter. Du gelangst in eine spezielle Seitenansicht, wo du den Angler auf einen Boot entdeckst. Nutze die Greifenfeder, um auf sein Boot zu springen und mit ihm zu sprechen. Dein Angelhaken kommt ihn gerade recht. Er verspricht dir seinen Großen Fang, der sich als **Bikini-Oberteil** entpuppt.*

Tauschsequenz #13: *In der Zwergenbucht findest du oberhalb des steinernen Fischkopfs, der sich in der Mitte des Sees befindet, eine barbusige Meerjungfrau. Gib ihr ihren Bikini zurück und sie schenkt dir dafür eine **Schuppe**.*

Auf ins Fischmaul

Nachdem all dies erledigt ist, kann es endlich ins nächste Verlies gehen. In der Mitte der Zwergenbucht sollte dir bereits ein steinernes Fischmaul aufgefallen sein. Jedoch kommst du nicht so einfach ran, denn überall versperren Felsen den Weg. Erinnerst du dich noch an den Tipp der Eule? Schwimme auf die linke Seite der Felsen und beginne hier (in dem kleinen Alkoven links unten) zu tauchen. Das Spiel wechselt in die Seitenansicht, wo du in einen kurzen Abschnitt entlang schwimmen musst, um den Eingang des Fischmauls zu erreichen.

KAPITEL 14: DAS FISCHMAUL - LEVEL 5 -

Von der Eingangshalle aus gehe zweimal nach links. Besiege die vier Fledermäuse und den Helmasaur in diesem Raum, damit sich links die Tür entriegelt. Den Helmasaur kennst du bereits aus Level 4, er lässt sich im Moment nur von hinten angreifen. Nutze Pfeile, falls du damit Probleme hast. Ignoriere die beiden Helmasaur im nächsten Raum und schnappe dir aus der Truhe den **Kompass**. Gehe danach links die Treppen hinunter.

Es folgt eine Untergrundpassage, in welcher je zwei Plattformen mit einer Kette verbunden sind. Springst du auf die eine, senkt sich diese durch dein Gewicht und die andere wird nach oben gezogen. Tritt also zunächst auf die vordere Plattform und springe mit der Greifenfeder auf die zweite Plattform, sobald diese hoch genug ist, um den Ausgang zu erreichen. Im zweiten Abschnitt musst du dies wiederholen, nur diesmal mit vier Plattformen, von denen wieder je zwei verbunden sind.

Hast du die Passage gemeistert, erledige zunächst die 4 Skelette, damit sie dich nicht behindern. Zerschlage danach die Kristalle mit deinem Schwert und schiebe die oberen Blöcke zusammen, damit ein **kleiner Schlüssel** erscheint. Der Nachbarraum links ist bis auf vier Blöcke in den Ecken leer. Dir sollte auch das Schädelmuster auf dem Boden auffallen... merke dir diesen Ort für später und gehe die Treppen zurück.

Nachdem du die Untergrundpassage erneut durchquert hast (einfach unten langgehen), erledige die beiden Helmasaur, um die Tür rechts zu entriegeln. Gehe hindurch und öffne oben die verschlossene Tür, eile dann nach links. Achte hier zu Beginn auf die Klingenfallen und erledige auch in dieser Kammer die beiden Helmasaur, damit sich die Türen entriegeln. Gehe wieder links und bekämpfe ein drittes Mal zwei Helmasaur. Zerstöre am Besten die Krüge, um etwas Platz zu schaffen, und achte auf den Teufelsmond. Es erscheint zur Belohnung eine Truhe mit der **Karte**.

Gehe nun wieder zweimal zurück nach rechts in den Raum mit den Kristallen und dem Wasser. Gehe nach oben und bekämpfe die drei Stalfos, um die Tür oben zu öffnen.

Zwischenboss: Stalfos-Meister

Dieser Stalfos ist um einiges größer als die normalen Skelette. Achte auf den Schatten am Boden, damit du siehst, wo er landet. Die rechte Seite, welcher er nicht durch sein

Schild schützt, ist verwundbar. Treffe ihn da, bis er zusammenbricht, doch hüte dich vor seiner mächtigen Schwertattacke. Sobald er sich in ein Häufchen verwandelt, lege eine Bombe auf oder neben ihn, damit er wirklichen Schaden nimmt. Wiederhole diese Taktik, bis er sich zurückzieht.

Sobald der Stalfos-Meister bezwungen wurde, geht es rechts weiter. In der Truhe befindet sich aber nur eine Nachricht von ihm, dass er den Inhalt dieser Truhe an sich gerissen hat. Du bist also gezwungen, ihn zu jagen und zu besiegen. Gehe weiter nach oben, wo du zu einer Kreuzung aus fünf Steinblöcken kommst. Der in der Mitte lässt sich verschieben, aber dadurch werden immer nur zwei Wege frei. Schiebe den Mittleren nach oben und gehe links. Drehe dich hier jedoch sofort um und gehe zurück zur Kreuzung. Schiebe nun den mittleren Block nach rechts, gehe in den Raum nach oben und wieder sofort zurück. Betätige den Bodenschalter, damit sich rechts die Tür entriegelt, und schiebe den mittleren Block nach unten, sodass du diesmal nach rechts gehen kannst. In der nächsten Kammer kommt es erneut zum Kampf mit dem Stalfos-Meister. Die Taktik ist wieder dieselbe, sobald er sich zurückzieht, verlasse den Raum wieder links.

Wieder stehst du vor den 5 Steinblöcken: Schiebe den mittleren Stein nach links und gehe hinauf. Springe über das Loch und gehe weiter hoch, bis du links einen Durchgang siehst. Gehe hindurch und besiege im nächsten Raum die drei Blobs. Einer davon ist hinter einer Trennwand aus Blöcken, hebe die Krüge hoch und schiebe die Blöcke beiseite, um ihn zu erreichen. Die Tür oben öffnet sich, wo dich ein drittes Mal der Stalfos-Meister zum Duell herausfordert. Sobald er besiegt ist, gehe weiter nach links. Erledige die drei kleinen Stalfos und hol dir das **Steintafelfragment** aus der Truhe.

Ein weiteres Mal müssen wir uns noch dem Stalfos-Meister stellen. Dir sollte aufgefallen sein, dass die Räume, in denen wir gegen ihn gekämpft haben, immer ein Schädelmuster auf den Boden haben und in steigender Anzahl Blöcke in den Ecken: erst einen, dann zwei und nun drei. Wir suchen also einen Raum mit vier Blöcken in den Ecken und einem Schädelmuster auf dem Boden – das sollte dir bekannt vorkommen! Nimm also deine Flöte heraus und spiele Manbos Mambo, damit du zur Eingangshalle zurück teleportiert wirst. Gehe dreimal nach links und meistere erneut die Untergrundpassage mit den verketteten Plattformen.

Auf der anderen Seite angekommen, brauchst du nur noch nach links zu gehen. Besiege den Stalfos-Meister endgültig und er lässt den Gegenstand zurück, den er vorher aus der Truhe geklaut hatte: den **Enterhaken**! Damit kannst du dich über Schluchten ziehen, wenn du ihn auf Blöcke, Truhe oder bestimmte Felsenfeuerst. Auch kannst du damit einem Helmasaur seine Rüstung entwenden, um ihn einfacher zu besiegen.

Spiel wieder Manbos Mambo, um zum Eingang zu gelangen, und gehe zweimal nach links und dann in der Ecke oben rechts wieder zurück in den Vorraum. Die große Schlucht hier kannst du nun überqueren, indem du dich mit dem Enterhaken einfach an die Truhe kettest. In ihr sind gleich **200 Rubine** drin. Ziehe dich über den Block auf der anderen Seite zurück, eile links in den Vorraum und gehe nun nach oben, links.

Erledige die Helmasaur, sodass die Türen entriegelt werden. Gehe nach oben und nimm in der nächsten Kammer den Weg nach links. Mit dem Enterhaken kannst du dich über den Abgrund ziehen, ohne von den Klängenfallen verletzt zu werden. Nimm dann den Weg links oben und du landest auf einem Vorsprung. Mit dem Enterhaken ziehst du dich einfach zur Truhe, die einen **kleinen Schlüssel** enthält. Die Helmasaur hier kannst du nun auch schnell und einfach mit dem Enterhaken erledigen.

Gehe dann wieder zwei Räume zurück. Hier siehst du eine zusammengefaltete Seilbrücke am anderen Ende eines Abgrunds. Diese ziehst du mit dem Enterhaken aus, um über den Abgrund wandern zu können (unter dem Krug wartet eine Fee). Öffne oben den Schlüsselblock, um dich dahinter einem optionalen Zwischenboss zu stellen. Ansonsten gehe zurück in Richtung Eingang und lies unten weiter.

Zwischenboss: Gohma-Zwillinge

Die Gohma-Zwillinge flitzen hin und her, widme mich zuerst der vorderen und versuche direkt vor ihr zu bleiben. Wenn die Spinne anhält, gibt es zwei mögliche Reaktionen. Zittert sie, stürmt sie kurz nachher auf dich zu – in dem Falle musst du schnell ausweichen. Bleibt sie still stehen, öffnet sich ihr Auge und sie schießt einen Energieball auf dich. Das Auge ist ihr Schwachpunkt, schieße am Besten einen Pfeil hinein, alternativ geht auch der Enterhaken. Mit dem Enterhaken benötigst du sechs Treffer pro Spinne, mit Pfeilen nur die Hälfte. Bei deinem Sieg hinterlassen sie einen Teleporter.

Tipp: Genau wie bei den Dodongo-Schlangen in der Teufelsvilla musst du nur einen der beiden Gohma-Zwillinge besiegen. Verlässt du dann den Raum und kehrst zurück, ist die andere Spinne spurlos verschwunden und der Kampf gewonnen.

Hinter den Gohma-Zwillingen wartet eine Untergrundpassage, wo du dich mit dem Enterhaken an die Drachenköpfe ziehen musst. Diese führt allerdings zum Endboss, wo wir noch nicht den Schlüssel haben. Gehe daher zurück und nimm den Teleporter zum Eingang. Gehe vom Eingang aus zweimal nach links und dreimal nach oben (der Raum, wo du zum ersten Mal gegen den Stalfos-Meister gekämpft hast). Hier geht es nach rechts und nach oben zu der Kreuzung mit dem Block in der Mitte. Schiebe diesen nach oben und gehe links. Anschließend gehst du nach oben. In der folgenden Kammer beseitigst du die Wasserläufer; dann tauche im tiefen Gewässer, genau da, wo sich die vier Fackeln an den Wänden kreuzen. Das Spiel wechselt in eine Unterwasserpassage; schwimme einfach nach links und klettere am Ende die Leiter hoch. Du erreichst eine Kammer mit einem großen Abgrund. Mit dem Enterhaken kannst du jedoch die Seilbrücke zu dir ziehen und dir dann aus der Truhe den **Großen Schlüssel** holen.

Jetzt geht es wieder zurück zur der Kreuzung mit dem Block in der Mitte. Nimm den Weg nach oben: Da du jetzt den Enterhaken hast, spring wieder über den Abgrund und stell dich links unten hin, um dich zu dem einsamen Steinblock unten rechts zu ziehen. Von dort kannst du dich zur Truhe ziehen und **50 Rubine** einsacken. Gehst du nach rechts, kannst du im nächsten Abschnitt einen weiteren **kleinen Schlüssel** aus der Truhe holen. Zieh dich wieder in den Vorraum und gehe nach oben. Dort kannst du die Seilbrücke zu dir ziehen, um eine dritte Truhe mit **50 Rubinen** zu öffnen.

Wieder zurück bei der Kreuzung mit dem Block in der Mitte geht es nach unten in den Raum mit der leeren Truhe. Nimm hier die Treppen, um zu einer Untergrundpassage mit springenden Fischen zu gelangen. Erledige sie mit dem Schwert oder indem du auf sie drauf springst und springe über die Lücken in der Brücke. Auf der anderen Seite brauchst du nur noch die Kammern weiter nach Osten zu gehen. Schiebe am anderen Ende den Block weg und gehe notwendigerweise als Nächstes die Treppe hinunter (oder versuche, drüber hinweg zu springen). Die Untergrundpassage hier führt dich zurück zu dem Raum mit den Gohma-Zwillingen, also drehe sofort wieder um. Schließe den Schlüsselblock auf, sodass du oben mit dem Enterhaken auf die andere Seite ziehen kannst. Hier brauchst du nur noch nach links zu gehen und schon stehst du vor der Tür zum Boss.

Endboss: Schleimaal

Zu Beginn erscheint in der Mitte ein großes Loch, dort rotiert der tödliche Schwanz des Ungetüms, dem du ausweichen musst. Dazu erscheinen vier Löcher, oben und unten jeweils zwei. Der Kopf des Aals wird sich nun in einem der vier Löcher zeigen. Mit dem Enterhaken ziehst du den Aal aus dem Loch, um ihn angreifen zu können. Hierbei darfst du nicht zu nah an dem Kopf stehen, sonst ziehst du den Aal komplett heraus, woraufhin umher wandert, dann explodiert und neu erscheint. Hast du ihn an der Angel, nimm dein Schwert und triff ihn am Segment mit dem Herzen. Danach wechselt er die Richtung des Schwanzes. Wiederhole das Spiel solange, bis er besiegt ist.

Nimm den Herzcontainer an dich und gehe den letzten Weg nach oben: Hier liegt das **Korallenxylophon**, das fünfte Instrument der Sirenen. Jetzt sind es nur noch drei!

KAPITEL 15: DIE LUPE & DER SCHILDERWALD

Ein neuer Gegenstand in der Tasche führt wieder zu vielen neuen Möglichkeiten, die wir uns erst einmal anschauen wollen, bevor wir im Abenteuer weiter machen. All das davon ist im Moment noch optional, daher kannst du prinzipiell bereits in Kapitel 16 weiter lesen, aber wir empfehlen trotzdem, sich diese Dinge schon mal zu holen.

Die Magische Lupe

Zunächst kannst du nun, insofern du dieser Lösung gefolgt bist und die Schuppe der Meerjungfrau hast, das Tauschgeschäft beenden:

Tauschgeschäft, Teil 14: *Gehe zu der Brücke, unter welcher der Angler mit seinem Boot ruht. Gehe von da aus nach Süden und ziehe dich mit dem Enterhaken über das Wasser, indem du ihn an dem Fels befestigt. Du gelangst zu der Statue einer Meerjungfrau, die dir bereits aufgefallen sein dürfte. Hier kannst du nun die Schuppe einsetzen, damit ein Geheimgang erscheint. Der erste Raum ist voller unsichtbarer Gegner, also laufe schnell nach oben, bevor du getroffen wirst. Dort findest du die **Lupe**.*

Die magische Lupe ist ein nützlicher Gegenstand, mit dem du unsichtbare Dinge sehen kannst, wie zum Beispiel die Monster im Vorraum. Auch lässt sich nur damit ein spezielles Buch in der Bibliothek lesen, aber dazu kommen wir später.

Neue Herzteile

Gehe zurück ins Zoodorf. Neben dem Haus in der rechten oberen Ecke sollte dir bereits eine Höhle aufgefallen sein. Diese haben wir bislang ignoriert, weil wir dort den Enterhaken benötigen. Um dorthin zu gelangen, verlasse das Dorf im Südwesten und gehe vor dem Eingang zur Durstwüste nach Norden. Öffne den Eingang mit einer Bombe und gehe hinein.

Herzteil #9: *Spreng am Eingang oben die Wand links neben dem Fels, um einen Geheimgang voller Fledermäuse zu öffnen. Werfe am Ende des Korridors, wo du bereits das Herzteil erblickst, eine Bombe über den Zaun, um den brüchigen Fels zu zerstören. Nun gehe wieder zurück zum Eingang und gehe von da nach links und nach oben. Da, wo vorher der brüchige Fels war, kannst du dich nun mit dem Enterhaken über den Abgrund ziehen, um zum Herzteil zu gelangen. Verlasse anschließend die Höhle.*

Ein weiteres Herzteil wartet auf uns in einer Höhle unter dem Friedhof. Also spiele am Besten Manbos Mambo oder nimm den Teleporter vom Zoodorf, um zur Urunga-Steppe zu gelangen. Die Höhle hat zwei Eingänge, den einen kannst du in der Grube südlich vom Hexenhäuschen finden. Alternativ schau dir die Gräber im südwestlichen Teil des Friedhofs an. Es sind 4 an der Anzahl. Schiebe das untere, rechte Grab nach oben und du legst einen Geheimgang frei.

Herzteil #10: *Spreng hier in der Höhle den einzelnen brüchigen Fels, dann ziehe dich mittels Enterhaken zur anderen Seite und springe zum Herzteil.*

(Anmerkung: Man kann sich dieses Herzteil auch schon früher ohne Enterhaken holen, indem man mittels Pegasusstiefel und Greifenfeder über den Abgrund springt. Dies ist aber schwierig auszuführen und bringt einem an der Stelle auch keinen Vorteil im Spiel.)

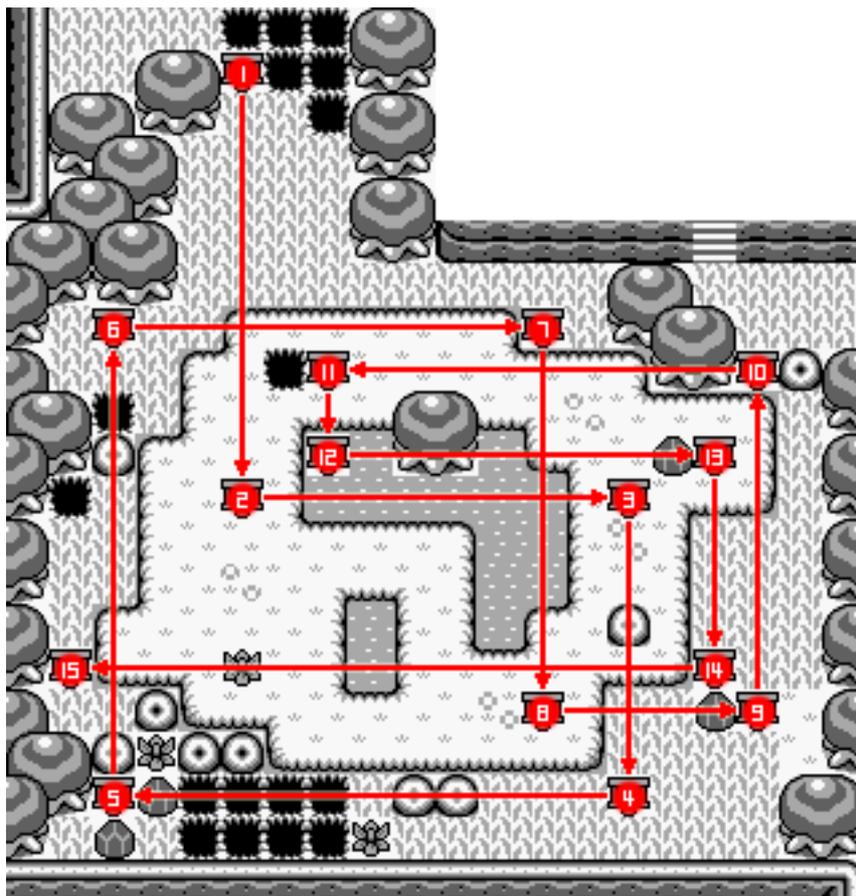
Im nördlichen Teil des Zauberwalds bist du öfters an einer Höhle vorbei gelaufen, vor deren Eingang drei Felsen liegen. In dieser Höhle kannst du mit dem Enterhaken nun eine Truhe mit **50 Rubinen** erreichen.

Der Schilderwald

Für diesen Teil benötigst du mindestens 300 Rubine. Solltest du diese noch nicht haben, kann das auch später, nach dem nächsten Verlies erledigt werden. Hast du aber das Geld, gehe zum Teleporter in der Urunga-Steppe. Von hier aus gehe nach links und vor dem Eingang zum Mövendorf zweimal nach unten. Du gelangst zu einem Abgrund, den du nur mittels Pegasusstiefeln und Greifenfeder überqueren kannst, und an dessen Ende ein Schild steht. Hier beginnt der Schilderwald.

Der Schilderwald besteht aus einer Reihe von 15 Schildern. Liest du alle 15 Schilder in der richtigen Reihenfolge, öffnet sich ein Geheimgang. Liest du ein Schild in der falschen Reihenfolge, musst du wieder von vorne anfangen. Jedes Schild macht eine Richtungsangabe zum nächsten Ziel. Gehe dabei immer direkt vom Schild aus und nicht von dir selbst. Zeigt ein Schild also nach rechts, stell dich rechts neben das Schild und laufe rechts weiter. Das Schild, auf welches du dann stößt, musst du als Nächstes lesen. Bei einem der Schritte benötigst du den Enterhaken.

Zur Hilfe haben wir folgenden Grafik angefertigt, welche alle Schritte zeigt:



Hast du es richtig gemacht, erscheint am Ende ein Geheimgang. Es wartet Wart auf dich, der Musikfrosch, der dir für 300 Rubine den **Krötenrap** beibringt. Dieses Lied erweckt selbst die Toten und wird später im Spiel noch benötigt.

Der Bumerang

Als Nächstes begeben wir uns zum Torongo-Strand. Vom Bananenhändler aus geht es nach rechts und nach unten. Hier siehst du auf der linken Seite eine brüchige Stelle an der Felswand. Lege eine Bombe und ein Höhleneingang wird frei.

Warst du vorher schon mal hier, wird diese Höhle völlig leer gewesen sein. Aber dank der magischen Lupe kannst du hier nun den dir freundlich gesinnten Moblin sehen, der mit dir das tauschen möchte, was du auf dem B-Knopf trägst. Prinzipiell kannst du jeden Gegenstand eintauschen, neben dem keine Zahl steht, also z.B. auch deine Greifenfeder oder deinen neuen Enterhaken. Allerdings brauchen wir all diese Gegenstände noch mit der Ausnahme der Schaufel. Die Schaufel wird im weiteren Spiel nicht mehr benötigt, also lege sie auf B und sprich mit dem Moblin. Er gibt dir im Tausch den **Bumerang**, welcher ungewohnt mächtig ist. Bei den meisten Gegnern sorgt er für guten Schaden und nur mit ihm lassen sich die lästigen Teufelsmonde bezwingen, die ansonsten unzerstörbar sind. Sie verwandeln sich sogar in eine Fee, was das Spiel sehr erleichtert. Auch die Geister auf dem Friedhof und die lästigen Bomben-Pilze verwandelt er in eine Fee, alles in Allem war dies sicherlich ein guter Tausch.

Solltest du trotzdem deine Schaufel wieder haben wollen, kannst du sie jederzeit für den Bumerang zurücktauschen.

Die Stromschnellen

Begib dich zur Taltal Erhöhung. Vom dortigen Teleporter aus laufe zweimal nach rechts, wo du dich mit dem Enterhaken über den Fluss ziehen kannst. Auf der anderen Seite gehe nach rechts und nach unten, wo du den Floßverleih erreichst. Eine Floßfahrt kostet 100 Rubine. Aber mit etwas Geschick holst du das Geld wieder rein. Du steuerst das Floß normal mit deinem Richtungstasten und es empfiehlt sich, die Greifenfeder auszurüsten. Um das Floß wieder zu verlassen, musst du über eine Treppe an Land gehen.

Du gelangst nun zu einem großen Gebiet voller Stromschnellen, wo es viele fliegende Gegenstände gibt und einige kleine Inseln, an denen du anlegen kannst. Bevor du zu den Stromschnellen kommst, hast du die Wahl zwischen zwei großen Wasserfällen. Wenn du den weiter links nimmst und dich hier komplett am linken Rand hältst, kannst du zwei Inseln erreichen, auf denen Truhen stehen. Beide enthalten je **20 Rubine**. Die fliegenden Rubine sind je 10 Rubine wert, versuche also so viele wie möglich einzusammeln.

Am unteren Ende der Stromschnellen kannst du gleich links an einer Treppe anlegen und über die Höhle wieder schnell zum Floßverleih gelangen, falls du noch ein zweites Mal fahren willst. (Tipp: Über diese Höhle lässt sich der Floßverleih im Übrigen auch bereits früher im Spiel ohne Enterhaken erreichen. Du benötigst nur die Schwimfflossen.) Ansonsten geht es hier unten im Abenteuer weiter.

KAPITEL 16: DER ALTE SCHREIN

*...Schrein...
...Inselgeheimnis im Schrein...*

Unser nächstes Ziel ist der Maskentempel im Osten. Solltest du über die Stromschnellen gekommen sein, bist du bereits richtig, ansonsten läufst du vom Eingang zum Zoodorf aus nach Norden, den Fluss entlang, bis du auf die Eule stößt, welche dir von zwei Schreinen erzählt, einer im Norden und einer im Süden. Wir sollen zuerst den Schrein im Süden aufsuchen.

Egal, welchen Weg du genommen hast, du gelangst zu einem kleinen Gebiet voller Felsen und Büsche. Hier geht es im Südosten weiter, wo der Eingang zu den Tempelruinen liegt.

Du erreichst ein kleines Labyrinth, in dem zahlreiche Armosstatuen ruhen. Berührst du sie, werden einige von ihnen lebendig und machen viel Schaden, also schleiche nach Möglichkeit um sie herum. Um sie zu besiegen, nutzt du am Besten Pfeile oder den Bumerang. Ein Pfeil oder zwei Treffer mit dem Bumerang erledigen eine Armosstatue; sie hinterlassen dabei (fast) immer einen Pfeil. Gehe zunächst nach Süden und hier um die fünf Statuen herum. Ein Abschnitt weiter links blockiert eine Armosstatue den Weg. Berühre und erledige sie, um den Weg freizumachen. Gehe nach links zum nächsten Abschnitt, dann nach oben. Hier spaltet sich der Weg, wo auf jeder Seite zwei Armosstatuen im Weg stehen. Jeweils die obere Statue lässt sich erwecken, um eine Öffnung zu schaffen. Mache zuerst den rechten Weg frei, wo du im nächsten Abschnitt vier Armosstatuen beieinander findest. Unter der rechten unteren Statue befindet sich ein Geheimgang, also berühre und erledige auch sie. In der Höhle findest du eine Truhe mit einer Zaubermuschel oder **20 Rubinen**, falls du bereits 20 Muscheln im Basar abgeliefert hast. Gehe dann wieder zurück und nimm bei der Abzweigung den linken Weg, den du nur noch zu folgen brauchst. Beseitige unterwegs noch zwei weitere Statuen, um den alten Schrein zu erreichen.

Im Schrein angekommen, gehe nach oben und du begegnest dem großen Armos-Ritter. Erledige ihn schnell mit Pfeil & Bogen (oder alternativ renne ihn mit deinen Pegasusstiefeln um). Für deine Mühe erhältst du den **Maskenschlüssel**. Gehe einen Raum weiter nach oben und zünde die Fackeln mit dem Zauberpulver an. Schaust du dir die Inschriften hier an, erfährst du das erschreckende Geheimnis von Cocolinth. Verlasse nun den alten Schrein, wo dich die Eule zu dem aufklärt, was du gerade gelesen hast.

Durchquere wieder das Labyrinth mit den Armos und gehe wieder zurück zu dem Feld voller Felsen. Bahne dich zum nordwestlichen Ende, wo du eine Große Fee hinter einer brüchigen Wand findest. Südlich davon kannst du über die Treppen ins Wasser steigen und von hier aus die kleine Insel erreichen, auf der zwei Armosstatuen stehen. Erledige die linke Statue, damit sie einen Geheimgang freigibt. Passiere die Höhle mit dem Enterhaken und du erreichst einen einsamen Felsvorsprung. Gehe rechts nach oben und setze hier den Maskenschlüssel in das Schlüsselloch, damit sich der Tempel aus dem Boden erhebt.

KAPITEL 17: DER MASKENTEMPEL

- LEVEL 6 -

Von der Eingangshalle gehe nach links, wo du einer neuen Art an Gegnern begegnest, drei Hexenmeistern oder auch Wizzrobes genannt. Sie lassen sich mit dem Schwert nichts anhaben, sondern nur mit Bomben oder Pfeilen. Vier Pfeile benötigst du oder eine zeitlich gut abgestimmte Bombe. Lege eine Bombe genau dann in die Mitte, wenn die Hexenmeister verschwinden, um sie alle mit einem Streich zu erwischen. Einzelne Hexenmeister kannst du auch mit Enterhaken oder Bumerang vorher betäuben, damit sie sich leichter sprengen lassen. Sind alle Gegner besiegt, öffnet sich rechts die Tür, hinter der eine Truhe mit **50 Rubinen** wartet.

Gehe dann wieder zurück und hier links oben entlang, bis du zu einem Kristallschalter gelangst. Lege eine Bombe neben dem Kristallschalter und stelle dich oben rechts hinter den eingefahrenen Kristallblock. Ist die Bombe explodiert, legt sie den Schalter um und der Block hinter dir fährt hoch, woraufhin du nach oben gehen kannst. Hier sollte dir auffallen, dass die Bodenplatten auf eine Wand zu laufen. Platziere an der entsprechenden Stelle eine Bombe, um einen geheimen Durchgang zu schaffen. In dem dunklen Raum musst du um die Blöcke herumlaufen, damit insgesamt vier Blobs erscheinen. Besiegst du diese, erscheint oben rechts eine Treppe.

In der Untergrundpassagen gilt es riesigen Energiebällen auszuweichen. Ist dir dies gelungen, gelangst du in einen Raum mit einem Mini-Moldorm und zwei Hexenmeistern. Sollten hier die Kristallblöcke im Weg sein, hast du beim Kristallschalter vorhin etwas falsch gemacht und musst nochmal zurück. Die Hexenmeister besiegst du am Besten wieder mit einer Bombe; sind alle drei Gegner besiegt, öffnet sich oben die Tür. Dahinter findest du in einer Truhe das **stärkere Kraftarmband**, mit dem sich auch die Elefantenstatuen in diesem Verlies heben lassen.

Gehe oben durch die Drehtür und werfe die Elefantenstatue beim Kristallschalter gegen die Tür rechts. Dahinter findest du eine Truhe mit **100 Rubinen**. Zurück beim Kristallschalter wiederhole das Spiel von vorhin. Senke erst die Blöcke, dann lege eine Bombe neben den Schalter und stelle dich diesmal aber hinter den Block links oben. Warte, bis der Block hinter dir hochfährt, und gehe dann weiter. Unter dem Krug ganz links oben findest du einen versteckten Bodenschalter, welcher die Tür links öffnet.

Dahinter wollen drei weitere Hexenmeister bezwungen werden; für den Sieg gibt es eine Truhe, welche die **Karte** enthält. Aktiviere den Kristallschalter hier aus der Ferne, so dass die Blöcke beim Schalter oben und die Blöcke bei der Truhe unten sind. Gehe dann rauf in die nächste Kammer und hier nach rechts, wo eine weitere Truhe steht, in der du das **Fragment für die Steintafel** findest. Im Raum davor nimm einen Krug rechts und wirf ihn gegen die verriegelte Tür, die sich daraufhin öffnet. Gehe hindurch, dann nach rechts.

Du erreichst eine weitere Truhe, in der du den **Kompass** findest. Steige anschließend die Treppe dahinter hoch und betätige den Kristallschalter oben links in der Ecke. Dann folgst du hier dem Mauersims, sodass du am Ende des langen Weges eine Kammer erreichst, in der sich zwei Hexenmeister und eine Todesfee befinden. Die Todesfee kannst du bei Bedarf mit dem Bumerang erledigen. Sind die Hexenmeister besiegt, erscheint ein **kleiner Schlüssel**.

Gehe dann wieder den Weg zurück zum Kristallschalter in der Ecke und hier nach links, wo du nun die Tür oben öffnen kannst, indem du eine der beiden Elefantenstatuen dagegen wirfst. Im nächsten Raum findest du eine Truhe mit weiteren stolzen **100 Rubinen** und einer Wendeltreppe. Diese führt zu einer Insel innerhalb der Stromschnellen, auf der eine Truhe mit einer Zaubermuschel oder **20 Rubinen**, falls du das stärkere Schwert bereits hast.

Betrete wieder den Maskentempel und aktiviere links den Kristallschalter, so dass die Kristallblöcke um ihn herum gesenkt sind. Die Tür unten lässt sich öffnen, indem du die beiden Springer-Figuren mit dem Kraftarmband so wirfst, dass sie mit dem Kopf nach oben landen. Da wir aber im westlichen Flügel alles geholt und erledigt haben, können wir uns das sparen und spielen einfach Manbos Mambo, um zum Haupteingang zurückzugelangen.

Vom Haupteingang aus geht es diesmal rechts lang. Entferne die Elefantenstatuen auf den Treibflächen, um diesen Raum sicher durchqueren zu können. Im nächsten Raum erheben sich die Bodenplatten und fliegen auf dich zu. Wehre sie mit deinem Schwert oder deinem Schild ab. Sobald alle Bodenplatten verschwunden sind, öffnet sich oben die Tür. Dahinter kannst du die Tür rechts öffnen, indem du wieder eine der beiden Elefantenstatue dagegen schleuderst.

Im nächsten Raum begegnest du vier Hexenmeistern. Bei ihren Ausgangspositionen bist du vor ihrem Feuer sicher, wenn du auf den besonderen Bodenplatten links unten oder rechts oben stehst. Erledige sie wieder mit Bomben und die Türen öffnen sich; nimm zuerst den unteren Weg. Hast du alles richtig gemacht und nach Betreten des Tempels den Kristallschalter einmal betätigt, sollten hier die Blöcke ganz unten erhoben sein. Ansonsten ist hier alles versperrt. Nimm die Treppen links unten und springe auf die zwei Blöcke hinab. Springe dann mit der Greifenfeder auf den einzelnen Block weiter rechts,

um die Treppe zu erreichen, hinter der dich eine Klingenfalle erwartet. Springe über die Falle und laufe den Sims entlang, um im Raum darüber eine Truhe mit **50 Rubinen** zu erreichen.

Gehe dann durch die Tür oben rechts. Du kannst dir mit dem Bumerang hier etwas Platz verschaffen, indem du mit ihm den Teufelsmond beseitigst. Steige die Treppen hinab und folge dem Wasser bis zu einer Truhe mit einem **kleinen Schlüssel**. Gehe dann wieder zurück in den Raum mit den zwei Elefantenstatuen. Öffne die Tür oben mit einem Schlüssel und du gelangst zu einer vermeintlichen Sackgasse, wo du zunächst die beiden Blobs erledigen solltest, damit sich die Energiebälle einstellen. Untersuche dann oben die Wand mit deinem ausgestreckten Schwert. An einer Stelle sollte sich der Klang ändern, wo du mit einer Bombe einen Durchgang schaffen kannst. Dahinter wartet der Zwischenboss des Tempels.

Zwischenboss: Smasher

Dieser Kampf wird ausschließlich mit dem Kraftarmband geführt. Der Smasher sammelt eine Stahlkugel auf, welche er nach dir wirft. Weiche dieser aus oder wehre sie mit dem Schwert ab. Versuche danach die Kugel mit dem Kraftarmband in deinen Besitz zu bringen und sie auf den Smasher zu schmeißen. Nach vier Treffern ist er besiegt, woraufhin sowohl er als auch seine Kugel je eine Fee hinterlassen.

Im nächsten Raum tritt ein seltsames Phänomen auf. Nimmst du den Ausgang oben, landest du wieder zwei Räume weiter im Süden. Um hier weiterzukommen, hebe die linke Elefantenstatue hoch, um darunter einen Geheimgang zu entdecken. In der folgenden Untergrundpassage kannst du dir die Sprünge erleichtern, indem du vorher die Teufelsmonde mit dem Bumerang beseitigst. Im zweiten Abschnitt musst du dich von Leiter zu Leiter fallen lassen.

Am Ende der Untergrundpassage angekommen, wirst du wieder von Bodenplatten bombardiert, nur dass diesmal Bodenlöcher zurückbleiben. Stell dich am Besten mit deinem Schild geschützt in die linke untere Ecke und überdauere den Angriff, bis ein **kleiner Schlüssel** erscheint. Diesen setzt du direkt in den Schlüsselblock rechts oben ein. Werfe im Raum darüber einfach die Elefantenstatue gegen die verriegelte Tür links, wo es dann weitergeht.

In der nachfolgenden Kammer befinden sich wieder zwei Pferdeköpfe, bzw. Springer-Figuren wie aus einem Schachspiel. Diesmal kommen wir leider nicht drum herum, uns diesen zu widmen. Du musst sie mit dem Kraftarmband so werfen, dass sie beide aufrecht stehen bleiben, erst dann öffnet sich die Tür links. Es gehört ein wenig Glück dazu und wir kennen keine todsichere Methode, aber es hat sich bewährt, sich mit einer Figur direkt vor eine Wand zu stellen und sie dagegen zu werfen. Nimm dann die anderen Figur und mach dasselbe an der gegenüberliegenden Wand.

Du erreichst eine Treppe, die du hinab gehst. Renne schnell mit den Pegasusstiefeln durch die Untergrundpassage, um nicht von kleinen Wumps getroffen zu werden. Auf der anderen Seite musst du drei Hasen besiegen. Diese kennst du noch aus Level 2, aber diesmal lassen sie sich ganz einfach ausschalten, indem du deine Flöte spielst – sie ertragen keine lauten Geräusche und werden durch deine Musik vernichtet. Gehe dabei aber sicher, dass du die Ballade des Windfisch spielst oder den Krötenrap. Spielst du nämlich ausversehen Manbos Mambo, landest du wieder am Eingang und das wollen wir ja nicht.

Gehe nach oben meistere den Gang mit Kraftarmband und Bumerang. Mit dem Kraftarmband hebst du die Vasen und mit dem Bumerang eliminiert du die Teufelsmonde (ohne Bumerang musst du halt so durch). Dahinter kannst du dir aus der Truhe **200 Rubine** holen, wenn du zuvor den Kristallschalter umlegst. Auch musst du hier wieder zwei Springer-Figuren richtig werfen, um die Tür unten zu öffnen.

Eile dann zurück in den Raum, wo du die Hasen mit deiner Musik gequält hast, und wähle diesmal den Weg nach unten. Du triffst auf alte Bekannte: **Dodongoschlangen!** Der Trick als Level 3 funktioniert hier leider nicht mehr, daher musst du diesmal wirklich alle beide bezwingen. Füttere sie mit Bomben, bis sie explodieren, dann gehe nach links. Nimm den Enterhaken heraus und ziehe dich über den Wasserkanal auf die andere Seite. Öffne den Schlüsselblock und folge dem Wegverlauf nach oben. Du erreichst eine Truhe, die von Vasen umringt ist und sich nicht öffnen lässt. Werf eine Vase dagegen und du bekommst den **Großen Schlüssel**.

Spiele jetzt wieder Manbos Lied, um zur Eingangshalle zurück zu kehren. Nutze hier den Teleport, um zur Kammer vom Smasher gebracht zu werden. Gehe nach oben, hebe links die Elefantenstatue an und gehe die Treppen hinab. Meistere erneut die Untergrundpassage und du erreichst wieder den Raum mit den aggressiven Bodenplatten. Eile rasch nach unten und du gelangst in einen Raum mit einem Magneten, der alles in den Abgrund saugt. Laufe einmal um den Abgrund herum, damit die Schleimblobs erscheinen und aufgesaugt werden. Sind alle Blobs weg, entriegelt sich die Tür rechts.

Erledige dahinter den Hexenmeister und schiebe oben rechts den Steinblock nach rechts in den Abgrund. Gehe nach oben und du erreichst den Vorraum des Tempelwächters. Hier kannst du übrigens die erloschenen Fackeln mit Zauberpulver anzünden, woraufhin sich die Teufelsmonde in Feen verwandeln.

Endboss: Die Dämonenfratze

Die Dämonenfratze ist der einfachste Endgegner im Spiel. Zu Beginn fliegen die Vasen und Bodenfliesen auf dich zu. Hebe einfach die Vase in der unteren linken Ecke auf und schütze dich hier mit dem Schild. Anschließend lässt dein Gegner Abgründe um ihn herum erscheinen, bleibe einfach in der Mitte stehen, wo du sicher bist. Sobald dein Gegner sein Gesicht zeigt, platziere da eine Bombe, durch welche er Schaden nimmt, solange er noch zu sehen ist. Anschließend verschwindet er für einen Moment und taucht wieder auf. Wiederhole das Spiel einfach, um zu gewinnen.

Nachdenklich über die Worte deines Gegners nimmst du am Ende den **Herzcontainer** an dich. Gehe nun nach oben und hol dir die **Seesterntriangel**, das sechste Instrument der Sirenen.

KAPITEL 18: DER FLIEGENDE GOCKEL

*...GEBIRGE...
Ein Ruf aus den Bergen...*

Sobald du den Maskentempel wieder verlassen hast, triffst du erneut auf die Eule. Als Nächstes sollst du zur Adlerfestung gehen; aber dafür müssen wir fliegen können.

Laut Ulrira gab es im Mövendorf einst einen Fliegenden Gockel, das ist also unser nächstes Ziel. Zunächst benötigen wir aber den Krötenrap aus dem Schilderwald, der im Südosten des Dorfes liegt. Mit den vielen Rubinen aus dem Maskentempel solltest du dir diesen spätestens jetzt problemlos leisten können. Schau in Kapitel 15 nach, um alles über den Schilderwald zu erfahren und wie du den Krötenrap bekommst.

Mit dem Krötenrap bewaffnet geht es nun zurück ins Mövendorf und zwar zu dem Wetterhahn, der sich auf dem Platz nördlich von Tarins und Marins Haus befindet. Mit dem stärkeren Kraftarmband kannst du diesen nun wegschieben und eine Höhle freilegen. Im Inneren warten die Überreste des Fliegenden Gockels auf dich. Spielst du hier den Krötenrap, wird der Vogel wiederbelebt und begleitet dich ab sofort.

Du kannst dich mit dem Kraftarmband an den Gockel hängen und somit längere Abgründe überqueren. So einen Abgrund kennst du bereits von Schloss Kanalet, westlich der Brücke. Begebe dich dorthin und probiere den Gockel einmal aus. Du erreichst hier endlich die Treppen, die hinab zu einer Truhe mit einer Zaubermuschel, bzw. **20 Rubinen** führen.

Die Adlerfestung befindet sich im Osten der Berge. Um die Berge zu erklimmen, nimmst du wieder den Weg, der dich bereits über den Wasserfall des Wundertunnels geführt hat. Gehe östlich vom Tamaranchberg die Treppen hinauf, wo dich wieder die Eule erwartet. Durchquere erneut die längere Höhle; diesmal kannst du an die eine Truhe hinter dem breiteren Abgrund heran kommen, indem du den Enterhaken oder den Gockel benutzt. Sie enthält **50 Rubine**.

Verlasse die Höhle durch den rechten Ausgang und gehe an dem Vorsprung vorbei, wo du einst zum Wundertunnel hinab gesprungen bist, weiter nach rechts bis du eine lange Treppe erreichst. Steige diese hinauf und gehe nach links. Hier oben findest du den Hühnerstall, wo dein fliegender Gockel bestaunt wird. (Östlich des Hühnerstalls, hinter der langen Brücke, kann man unter dem Stein rechts oben eine Zaubermuschel finden, falls man die Muschelklinge noch nicht besitzt).

Unterhalb des Hauses, rechts neben der Treppe befindet sich eine Höhle. Gehe hinein, laufe den Gang entlang und du entdeckst eine Reihe von Felsen, die du aus dem Weg schieben kannst. Im Raum weiter oben stehst du vor einem gigantischen Abgrund. Hier geht es nur mit dem Fliegenden Gockel weiter, also schnappe ihn dir und fliege über den Abgrund hinweg. Auf der anderen Seite findest du im nächsten Raum den **Adlerschlüssel**. Springe dann einfach in einen der Abgründe hier und du wirst bei den Wasserfällen über dem Wundertunnel heraus gespült.

Lauf nun wieder nach rechts und schwimme diesmal an der langen Treppe vorbei. Du erreichst eine Höhle. Gehe hinein und laufe den Gang entlang – dir sollte auffallen, dass sich im seichten Wasser an einer bestimmten Stelle trockener Boden befindet. Lege an dieser Stelle eine Bombe, um eine geheime Passage zu schaffen.

Dahinter gehst du die Treppen hoch. Oben angekommen, gehe den Gang entlang nach unten, wo du in einen Raum voller Truhen kommst. Möchtest du deren Inhalte haben, fasse diese noch nicht an, sondern schiebe nur die Felsen aus dem Weg und verlasse die Höhle durch den Ausgang unten. Du stehst nun unter einer Brücke und weiter unten entdeckst du eine weitere Truhe, in der es eine Zaubermuschel gibt, bzw. **20 Rubine**, falls du das stärkere Schwert bereits besitzt. Gehe dann wieder zurück in die Höhle, wo du nun die Felsen aus dem Weg schieben kannst, um problemlos alle fünf Truhe öffnen zu können. Jede enthält nochmal **20 Rubine**. (Öffnest du eine Truhe und verlässt den Raum, sind nachher alle Truhen leer, daher musst du hier die fünf Truhen nacheinander öffnen.) Dann geh zurück in den unteren Teil der Höhle und nimm den Ausgang rechts.

Wieder im Freien entdeckst du eine Eulenstatue, die dir sagt, dass die Adlerfestung nicht mehr weit ist. Durchquere hier einfach die Höhle über der Treppe. Draußen, gehe nach links, wo du zu einem weiteren Höhleneingang gelangst, der dich in die andere Hälfte der vorhergehenden Höhle bringt. Hier gehst du nach rechts und die Treppen hinab. Springe mit der Greifenfeder über den Abgrund, dann gehe die Treppen hinauf und an dem Hartkopf-Oktorok vorbei (springe am Besten über ihn hinweg). Ziehe dich am anderen Ende mit dem Enterhaken über den Abgrund, um den Ausgang zu erreichen.

Wieder im Freien, kannst du unten an der rissigen Felswand eine Bombe legen. In der Höhle dahinter lebt eine Große Fee. Andernfalls geht es in der Höhle weiter oben weiter: Gehe den Gang entlang nach oben und die Treppen hinauf. Stoße hier den Hartkopf-Oktorok in den Abgrund und gehe im nächsten Bereich einfach schnell unten zum Ausgang, ohne dich um die Gegner zu kümmern.

Draußen angekommen hast du bereits den Gipfel erreicht, wo du links den imposanten Turm der Adlerfestung findest. Berühre das Schloss hinter dem Stein, um den Adlerschlüssel einzusetzen. Der ganze Turm dreht sich und die Rückseite offenbart eine Leiter zum Eingang. Wie auch schon den Kettenhund in Level 2, musst du den Fliegenden Gockel leider draußen lassen.

KAPITEL 19: DIE ADLERFESTUNG - LEVEL 7 -

Links vom Eingang aus geht es nicht weiter, also gehe zunächst nach rechts. Weiche den Klingenfallen aus und springe über die Stacheln oder ziehe dich per Enterhaken auf die andere Seite. Im Raum rechts daneben musst du zwei Raubschleime erledigen, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten. Den setzt du gleich hier in der verschlossenen Tür ein, um zu einer Wendeltreppe ins zweite Stockwerk zu gelangen.

Du siehst hier eine Truhe umringt von Kristallblöcken. Als kleiner Tipp: Mit dem Bumerang kannst du dir den Inhalt der Truhe bereits jetzt holen, indem du ihn schräg auf den Kristallschalter unten rechts wirfst. Ansonsten gehe erst einmal oben weiter.

Ignoriere im nächsten Raum die Eisenkugel und laufe schnell nach links durch die sich verschließenden Blöcke. Bist du zu spät, musst du den Hebel an der rechten Seite komplett heraus ziehen. Springe im nächsten Raum, wo du eine große Säule siehst, einfach in den Abgrund – keine Sorge, du landest wieder im unteren Geschoss. Generell sind solche durchschimmernden Abgründe sicher, also zögere nicht, diese hinab zu springen.

Wieder im ersten Geschoss landest du in einem Raum mit zwei Raubschleimen und einem Stafos. Folge hier zunächst den gesenkten Kristallblöcken links oben, die im nächsten Raum über einen Abgrund führen. Am westlichen Ende angekommen, gehe nach unten, um eine Truhe zu entdecken, welche das **Steintafelfragment** enthält.

Gehe dann nach rechts, wo du dich mit dem Enterhaken über den Abgrund zu einer Vase hinziehen kannst. Die beiden robusten Gegner hier nennt man Gibdos, sie lassen sich nicht von deinem Schwert zurückstoßen und können dir damit gefährlich nahe kommen. Aber du kannst gleich den Enterhaken nutzen, um sie zu betäuben. Gehe hier rechts weiter, entlang der gesenkten Kristallblöcke, die dich im nächsten Raum zu ein paar Stufen führen. Hier oben auf dem Sims springst du rechts hinab zu dem einzelnen gesenkten Kristallblock, von wo aus du wieder in den Raum gelangst, wo wir vorhin gelandet sind.

Rechts davon findest du einen Kristallschalter umringt von Stacheln. Aktivieren diesen aus der Ferne und laufe links vom Schalter aus die nun gesenkten Kristallblöcke entlang. Folge ihnen und du gelangst wieder in die südöstliche Ecke des Erdgeschosses, wo du wieder die Wendeltreppen nach oben nimmst.

Spätestens jetzt solltest du dir den Inhalt der Truhe holen können: den **Spiegelschild**. Damit lassen sich stärkere Angriffe abwehren, was mit dem normalen Schild nicht möglich ist. In der Adlerfestung findest du häufiger Strahlzyklopen und deren Strahlen lassen sich mit dem Spiegelschild nun reflektieren. Auch können Raubschleime diesen Schild nicht fressen, was ein weiterer Vorteil ist. Sobald du dich mit deinem neuen Schild angefreundet hast, springe in das kleine Loch über dem Kristallschalter.

Wieder im Erdgeschoss landest du auf einem Mauersims ganz im Osten. Folge diesem nach Norden, bis du ganz in der nordöstlichen Ecke eine Truhe mit einem **kleinen Schlüssel** findest. Springe dann hier hinab, gehe nach links und im nächsten Raum die Wendeltreppe hinauf. Oben angekommen findest du wieder zwei Springer-Figuren, die du bereits aus Level 6 kennst. Beseitige hier am Besten zunächst die Todesfee mittels

Bumerang oder Zauberpulver. Werfe dann die Pferdeköpfe wieder so, dass sie beide aufrecht stehen, und eine Truhe mit der **Karte** erscheint. Gehe dann nach Süden.

Die vier Steinsäulen

Die Adlerfestung ist ein Turm bestehend aus insgesamt vier Stockwerken. Doch das vierte Stockwerk ist für uns unerreichbar und wird von insgesamt vier Säulen getragen, die sich alle im Zentrum des zweiten Stockwerks befinden. Nur wenn wir alle vier Steinsäulen zerstören, können wir auch den Endboss erreichen.

1) Die Eisenkugel und die nordöstliche Säule

Hier im Raum findest du bereits die erste Säule, aber sie lässt sich mit keiner deiner Gegenstände einreißen. Gehe in den Raum rechts, wo du die **Eisenkugel** findest, an der wir vorher nur vorbeigelaufen sind. Diese kannst du mit dem Kraftarmband heben und sie gegen die Säulen werfen, um diese zu fällen. Allerdings musst du erst die Kugel zu den Säulen bringen. Wirf sie zunächst zum Ausgang links hinter die beiden Blöcke. Zieh dann am Hebel, um die Blöcke wieder zu öffnen und hindurch schlüpfen zu können. Mit in deinen Händen geht es wieder in den Raum links, wo du sie einfach gegen die **nordöstliche Steinsäule** schmeißt, um diese zu zerstören.

2) Die nordwestliche Säule

Die Kristallblöcke sollten hier gesenkt sein, falls ja, kannst du den Block links unten aus dem Weg schieben und mit der Kugel in den Raum links gehen, wo du bereits eine weitere Säule siehst, die aber noch durch Blöcke von dir abgeschirmt ist. Wirf die Kugel über die Stacheln, springe hinterher und gehe nach oben. Hier siehst du wieder drei der Spielkarten-Monster, die du noch aus dem ersten Level kennst. Schlage sie so, dass sie alle drei dieselbe Farbe zeigen, und eine Truhe mit dem **Kompass** erscheint. Nimm dann die Kugel, gehe durch den linken unteren Ausgang und wirf sie hier über den Zaun, so dass sie auf der Seite der Säule landet.

Gehe wieder zurück nach oben und nimm hier die Wendeltreppe. Du gelangst ins Erdgeschoss in einen Raum mit zwei Killeranas und einem Mini-Moldorm, die du ignorieren kannst. Links oben beginnt eine Reihe von erhobenen Kristallblöcken. Nimm dem Weg darüber und folge ihm zu einer Wendeltreppe in dem Raum, wo es einst das Fragment für die Steintafel gab (links, zweimal nach unten). Unterwegs triffst du einen Anti-Kirby, der dich versucht, aufzusaugen. Ihn besiegst du am Leichtesten mit dem Bumerang oder zwei Bomben.

Nimm dann die Wendeltreppe nach oben ins zweite Geschoss und gehe hier durch die Drehtür. Beseitige im nächsten Raum schnell die Todesfee mit dem Bumerang und stell dich in eine der Ecken, wo du dich gegen die fliegenden Bodenplatten wehrst. Die Bodenplatten hinterlassen dabei Löcher im Boden, springe in den Abgrund an der linken Seite und folge wieder dem Mauersims ganz in die nordwestliche Ecke, wo du eine Truhe mit einer Zaubermuschel oder **20 Rubinen** findest. Dies ist im Übrigen die letzte Stelle im Spiel, wo man noch eine Zaubermuschel finden kann.

Gehe dann zweimal südlich und wieder die Wendeltreppe hinauf. Wieder im zweiten Geschoss nimm nochmal die Drehtür und verteidige dich erneut gegen Todesfee und die Bodenplatten. Rechts gelangst du nun in den Raum, wo du deine Kugel vor der **nordwestlichen Säule** wiederfindest, welche du ebenfalls einreißt.

3) Die südöstliche Säule

Schiebe dann rechts unten den Block in den Abgrund und werfe die Kugel hinüber auf die andere Seite. Springe hinterher und trage die Kugel nach rechts und dann nach unten, wo du bereits die **südöstliche Säule** findest, von der wir uns auch verabschieden wollen.

4) Die südwestliche Säule

Von der südöstlichen Säule aus geht es im Süden weiter, wo du einen Kristallschalter findest (den du nicht betätigst). Werfe hier die Kugel über den Zaun auf die andere Seite. Gehe dann wieder hoch und springe hier in einen der Abgründe (am Besten den ganz rechts oder oben).

Du landest in dem Raum mit den vielen Feuertrögen und Kristallblöcken. Gehe hier nach rechts, dann nach unten und wieder hoch zu der Wendeltreppe. In dem Raum, wo wir einst den Spiegelschild her hatten, geht es im Süden weiter. Dort siehst du links einen Schlüsselblock, den du aufschließt, um auf den Mauersims zu kommen und von da aus nach links zu gehen. Du bist wieder bei deiner Eisenkugel angekommen. Die Wendeltreppe hier führt als Einziges in das dritte Geschoss, merke dir das für später oder sieh dich oben schon mal um. (Tipp: Gehst du jetzt bereits nach oben und besiegst den Zwischenboss, können wir später den Teleport als kleine Abkürzung nutzen. Kehre einfach nach deinem Sieg hierher zurück.)

Lass die Kugel erst einmal liegen und gehe nach links, wo du wieder drei Karten-Gegner auf engstem Raum begegnest. Diese besiegst du am Leichtesten mit einer Wirbelattacke, die alle drei mit einem Streich erwischt. Es erscheint eine Schatztruhe, welche wir aktuell noch nicht erreichen können, die aber für unser weiteres Vorgehen sehr wichtig ist. Hole die Kugel und wirf sie hier über den Zaun auf die andere Seite des Abgrunds, so dass sie bei der Truhe liegt.

Gehe dann links weiter, wo du ein zweites Mal auf Hinox stößt, den Zyklopen aus Level 2. Mit vier Treffern deines Enterhakens ist er schnell und problemlos besiegt. Es erscheint ein **kleiner Schlüssel**, den wir nicht mehr wirklich benötigen. Gehe dann hinauf und im nächsten Raum durch die Drehtür. Ein drittes Mal musst du dich gegen die Todesfee und die Bodenplatten hier wehren, bis sich die Tür rechts öffnet. Du gelangst wieder in den Raum mit der nordwestlichen Säule. Links unten siehst du zwei Paar Fackeln an der Wand, lege zwischen ihnen eine Bombe, um einen Durchgang zu schaffen.

Du gelangst in einen Pfad umgeben von Blöcken, der dich an der letzten Säule vorbei und zu einer weiteren bröckeligen Wand führt, die du ebenfalls sprengst. Du gelangst wieder in den Raum, wo wir vorhin die drei Kartengegner besiegt haben, damit eine Truhe erscheint. Die Truhe enthält nur **20 Rubine**, entscheidend ist aber, dass du dich nun zu ihr mit dem Enterhaken ziehen kannst, was dich auch wieder mit der Eisenkugel vereint. Nimm diese und wirf sie einfach im Raum darüber gegen die **südwestliche Säule**, um dieses Rätsel endgültig abzuschließen. Du siehst, wie der Turm um eine Etage gesenkt wird. Gehe dann nach unten und springe in den Abgrund neben der Truhe, um wieder zum Eingang zu gelangen.

Das oberste Stockwerk

Warst du bereits im dritten Stockwerk und hast gegen den Zwischenboss gekämpft, kannst du an der Stelle einfach den Teleport nutzen. Ansonsten gehe zweimal nach rechts und einmal nach oben zu der Wendeltreppe, welche zu der Truhe mit dem Spiegelschild führt. Hier geht es unten weiter und dann wieder nach links über die

Treppen. Du gelangst zu der Wendeltreppe, die dich in das oberste Stockwerk führt. Betätige vorher den Kristallschalter, damit du oben durchkommst.

Oben angekommen, gehe hoch und dann nach rechts, wo du dich spätestens jetzt dem Zwischenboss stellen musst.

Zwischenboss: Der Grausame Flöter

Der Grausame Flöter greift dich nicht direkt an, sondern beschwört sechs kleine Vogelkreaturen. Diese nehmen zuerst eine von mehreren möglichen Formationen an, ehe er sie nach dir aussendet. Jetzt sei schnell und erwische alle Vögel mit deinem Schwert – schlag am Besten wild um dich. Schaffst du es nicht und kann ein Vogel entkommen, beginnt das Spiel wieder von vorne. Erledige alle sechs Kreaturen in einer Runde, um den Flöter zu vertreiben.

Es erscheint wie immer ein Teleport. Gehe dann nach oben, wo du am Besten alle Teufelsmonde mit dem Bumerang ausschaltest. Schiebst du die Blöcke in der Mitte zusammen, erscheint eine Truhe mit dem **Großen Schlüssel**.

Du kannst dich nun im obersten Stockwerk frei umsehen. In den vier Räumen im Zentrum befanden sich vorher fast nur Abgründe, da wir aber die vier Säulen zerstört haben, befinden sich jetzt hier die Räume aus dem ehemals vierten Stockwerk. Gehe vom Teleport aus zweimal nach links, um den großen Schlüssel einzusetzen. Dahinter wartet jedoch noch nicht der Boss, sondern nur ein paar Goombas. Bevor du dich dem Endboss der Adlerfestung stellst, schau dich hier oben noch ein wenig um. Im Westen kannst du einen Schlüsselblock aufschließen, um deinen ansonsten überschüssigen kleinen Schlüssel loszuwerden. Im nördlichen Bereich findest du einen schwierigen Raum, wo sich zwei Springer-Figuren und ein Strahzyklop auf einer Treibfläche finden lassen. Der Strahlzyklop hier ist schwer zu berechnen, also bleibe ständig in Bewegung. Schaffst du es, die zwei Pferdeköpfe aufrecht zu stellen, erscheint eine Truhe mit **50 Rubinen**.

Hast du dich fertig umgesehen, geht es hinter der Tür weiter, die du mit dem großen Schlüssel aufgeschlossen hattest. Gehe hier in der Ecke links oben die Stufen hinauf und zieh dich mit dem Enterhaken auf den Mauersims an der rechten Seite. Diesem folgst du nach unten und nach rechts, wo du zu einer Wendeltreppe kommst, die dich auf die Spitze des Turms führt. Klettere dort die Leiter hinauf, um wieder dem grausamen Flöter zu begegnen, der sich an dir rächen will. Dazu ruft er einen riesigen Adler herbei.

Endboss: Der Teufelsadler

Zu Beginn des Kampfes fliegt der Adler über dich hinweg oder direkt auf dich zu. Lade am Besten eine Wirbelattacke auf und versuche ihn damit zu treffen. Nach wenigen Treffern wird der Adler nun versuchen, dich von der Plattform zu wehen – denn fällst du einmal runter, musst du den Kampf noch einmal von vorn beginnen. Um seine Attacke abzuwehren, halte dein mächtiges Spiegelschild vor dich, welches dich vor seinen Federn schützt, und laufe gegen den Wind. Manchmal versucht er auch, dich zu schnappen, schlage dann einfach mit dem Schwert zu. Nach einigen Treffern ist auch dieser Kampf vorbei.

(Tipp: Sollte dir der Kampf zu schwierig sein, so begib dich erst einmal in das letzte Verlies und kehre später wieder hierher zurück. Mit dem Gegenstand aus Level 8 lässt sich der Teufelsadler kinderleicht bezwingen.)

Nimm den **Herzcontainer** an dich und begib dich wieder nach unten. Stell dich zum Ausgang und drücke nach oben, um wieder das Innere des Turms zu betreten. Hier springst du einfach rechts den Vorsprung hinab, wo sich nun die Tür öffnet. Im Raum dahinter liegt die **Poseidonorgel**, das siebte Instrument der Sirenen.

KAPITEL 20: GIPFELWANDERUNG

...FLÖTE...

Die Musik der Flöte weist den Weg...

Sobald du die Alderfestung verlässt, sollte dir auffallen, dass der Fliegende Gockel verschwunden ist. Er befindet sich nun im Hühnerstall, wo wir auch als Nächstes hin wollen. Vor dem Turm siehst du zwei Möglichkeiten, nach unten zu springen, wähle die rechte (der Abhang links führt in die geflutete Höhle, wo es ein Herzteil zu finden gab). Unten gelandet, gehe rechts und durchquere die Höhle. Steige am Ausgang die Treppen hinab und durchquere links die nächste Höhle, um wieder zu den Treppen zu finden, die hoch zum Hühnerstall führen, wo der Gockel nun in guten Händen ist.

Vom Hühnerstall aus gehe diesmal nach Westen und ziehe dich mit dem Enterhaken über die zerstörten Hängebrücken. Im zweiten Teil der Brücke triffst du auf Marin, die dich um Hilfe bittet. Zieh dich mit dem Enterhaken über die Schlucht und nimm Marin gleich mit. Nach einem kurzen Gespräch, wird Marin von Tarin abgeholt. Die Eule erscheint daraufhin und gibt dir ein paar entscheidende Hinweise. Weiter links findest du einen Höhleneingang unter einem Busch.

Herzteil #11: *In der Höhle angekommen, lege eine Bombe in den Alkoven an der unteren Felswand. Über den Durchgang erreichst du endlich das einsame Herzteil, was du schon ein paar mal gesehen hast.*

Sobald du das Herzteil hast, gehe zurück zum Eingang der Höhle und diesmal links weiter. Springe hier zu den Treppen hinunter und steige diese hinab, gehe dann weiter nach links und ziehe dich im nächsten Raum mit dem Enterhaken über die Schlucht. Am Ende der Höhle gelangst du in das westliche Taltal Gebirge.

Hier rollen Felsen den Berg herunter, vor denen du dich am Besten mit dem Spiegelschild schützt. Auf dem Gipfel wartet eine Truhe mit **50 Rubinen**.

Ein letztes Mal mehr Tragkraft: Vor der Truhe mit den 50 Rubinen siehst du einen Stein. Hebe diesen hoch und du findest wieder eine kleine Höhle mit einem Altar. Streue Zauberpulver in den Trog und ein letztes Mal erscheint dir das Teufelchen, welcher nun auch die Tragkraft von dem übrig gebliebenen Gegenstand (Zauberpulver, Bomben oder Pfeile) erhöht. Verlasse dann die Höhle wieder.

Gehe über die Brücke links und springe bei dem Felsen nach unten. Du erreichst ein Gebiet, das mit vielen weiteren Felsen überseht ist. Lege hier oben an der bröckeligen Stelle der Felswand eine Bombe und betrete die Höhle. Halte deinen Spiegelschild vor dich, um dich vor dem Flammenwerfer zu schützen. Gehe die Treppen hoch und du befindest dich wieder im Freien. Folge einfach dem Weg nach links, am Telefonhäuschen vorbei, bis du den Reptilfelsen erreichst. Um den steinernen Kopf des Reptils zu erwecken, spiele den Krötenrap. Daraufhin wird das Reptil lebendig und versucht dich anzugreifen. Schlage schnell mit dem Schwert auf den Kopf ein, bis dieser explodiert. Zurück bleibt nun ein Höhleneingang, der Eingang zum letzten Labyrinth.

KAPITEL 21: DER REPTILFELSEN - LEVEL 8 -

Der letzte Level zeichnet sich durch seine Weitläufigkeit und seine vielen Zwischenbosse aus. Vom Eingang aus kommst du zu einem Raum, wo du die Wahl zwischen drei Wegen hast, von denen zwei aber noch versperrt sind. Das fliegende Teufelchen nennt sich Vire. Wehre seine Energiebälle mit dem Schwert ab und attackiere ihn, sobald er auf dich zustürzt. Er teilt sich dann in zwei kleinere Teufelchen, die du ebenfalls besiegen musst. Der Bumerang ist recht nützlich, um ihn schnell zu bezwingen. Sobald er besiegt ist, öffnen sich die Türen rechts und links, gehe zunächst nach links.

Besiege im nächsten Raum die Schlangen, um die Tür oben zu öffnen. Im Raum danach erwartet dich wieder einmal **Hinox**, den du am Leichtesten mit dem Enterhaken besiegst. Gehe rechts, wo du ein merkwürdig blinkendes Objekt findest. Schiebst du dieses auf den Abgrund zu, erzeugt es neuen Boden. Solange es fährt, kannst du es mit dem Steuerkreuz lenken, prallt es aber auf einen bestehenden Boden oder auf eine Wand, verschwindet es. Wenn du mit dem Bodenerzeuger den kompletten Abgrund füllst, erscheint rechts eine Truhe mit **20 Rubinen**.

Gehe dann über den frischen, neuen Boden nach unten, wo du auf der rechten Seite eine Truhe mit weiteren **50 Rubinen** finden kannst, springe über den Abgrund und erledige die Teufelsmonde am Besten mit dem Bumerang. Behalte Greifenfeder und Bumerang direkt im Gepäck, den wir können beides gut im nächsten Raum brauchen, wo wir ein Wiedersehen mit der **Knochenwalze** haben, welche du noch aus Level 1 kennst. Springe über die Walze und besiege die Kreatur schnell mit einem gezielten Wurf des Bumerangs.

Im Raum darüber triffst du auf eine weitere Vire und einen Teufelsmond. Nutze für beides den Bumerang; sobald Vire besiegt ist, erscheint ein **kleiner Schlüssel**. Gehe dann zwei Räume nach unten, wo ein Magnet versucht, dich einzusaugen. Öffne hier die Truhe für den **Kompass**. Lass dich dann von dem Magneten einsaugen oder spiele Manbos Mambo, um schnell wieder zum Eingang zurückzukehren.

Vom Eingang aus geht es diesmal zweimal nach oben und einmal nach rechts, wo du einen weiteren Bodenerzeuger findest. Steuern diesen in den linken Bereich zwischen die beiden Blöcke. Zurück im Raum links schiebe die drei Blöcke, die den Weg zur Truhe versperren, aus dem Weg. Zuerst den obersten nach links, dann den unteren nach links und zum Schluss den in der Mitte nach oben. In der Truhe gibt es die **Karte**. Rechts neben den drei Blöcken kannst du die Wand oben sprengen, um dahinter zu einer Treppe zu gelangen, die zu einem Tunnel führt.

Die Untergrundpassage meisterst du mit geschickten Sprüngen, achte dabei auf die Feuerbälle, die aus der Lava geschossen kommen. Im zweiten Teil musst du dich an einer Leiter entlanghangeln. Der Tunnel führt dich in die südöstliche Ecke des Verlieses. Räume die Vasen aus dem Weg und besiege die Schlangen, um die Tür zu öffnen. Und vergiss nicht, dir das **Steintafelfragment** aus der Truhe zu holen.

Im Raum nördlich gibt es wieder einen altbekannten Zwischenboss, diesmal den **Smasher**. Leider gibt es keine einfachere Möglichkeit, ihn zu besiegen, wirf ihn also wieder die Kugel an den Kopf, bis der Kampf vorbei ist, insgesamt viermal. Im Raum darüber kannst du einen Hinweis von der Steintafel erfahren, allerdings nichts, was wir nicht schon wussten. Um die Tür hier wieder zu öffnen, musst du die Vase hochheben und darunter den Bodenschalter betätigen. Doch Vorsicht vor dem Strahlzyklopen, der hinter der Vase lauert.

Vom Raum des Smashers geht es links weiter, wo du zunächst den Bodenerzeuger ignorierst und dich der nördlichen Wand widmest. Auf einer Linie mit dem fliegenden Herz findest du eine Stelle, die sich mit einer Bombe sprengen lässt. Im Raum weiter

oben findest du den einzigen **Kristallschalter** im gesamten Verlies. Betätige diesen genau einmal und sprengt noch die brüchige Wand links, bevor du wieder zurück gehst.

Jetzt müssen wir wieder mit dem Bodenerzeuger den gesamten Abgrund füllen. Du siehst, dass rechts unten ein einzelner Abgrund bei einer Wand mündet, dies ist der Endpunkt. Steuere den Bodenerzeuger geschickt am Rand entlang hin zur linken oberen Ecke und von da aus in die Ecke rechts unten. Ist der gesamte Raum gefüllt, erscheint ein **kleiner Schlüssel**.

Gehe nach links und springe hier über die Lava zu der Truhe, die nur einen Blob enthält. Weiter links findest du einen Raum voller Vasen. Da wir von rechts gekommen sind, sind hier automatisch alle Türen offen. Andernfalls musst du unter der Vase ganz links oben nachschauen, wo sich ein Bodenschalter befindet, damit sich die Türen hier öffnen. Die Teufelsmonde beseitigst du dabei wie gewohnt mit dem Bumerang. Im Raum unten besiegst du die Gegner, die gespiegelt deine Bewegungen nachahmen, um eine weitere Untergrundpassage freizulegen. Diese lässt sich mittels geschickter Sprünge problemlos meistern, führt uns aber nur in den Raum mit der Eulenstatue, wo wir schon waren. Gehe daher wieder zurück in Richtung Eingang.

Vom Eingang aus geht es wieder zweimal nach oben und einmal nach rechts, zu dem Bodenerzeuger am Lavabecken. Steuere ihn diesmal zwischen die beiden Blöcke am oberen Ende der Lava, so dass du den rechten Block nach rechts schieben und hier den Weg frei machen kannst. Du gelangst zu einem Schlüsselblock, den du aufschließt.

Tipp: An der Stelle gibt es eine nette Abkürzung, für die man Bombenpfeile benötigt. Lege deinen Bogen auf A und Bomben auf B und drücke beide Tasten gleichzeitig, um Bombenpfeile zu verschießen. Diese sind verschwenderisch, aber mächtig. Vor allem lässt sich damit hier in der linken oberen Ecke die Wand hinter der Lava sprengen. Damit kommt man schneller zum eigentlichen Zwischenboss. Dasselbe klappt auch im Raum links. Die Lösung folgt der Vollständigkeit halber aber der Route über den östlichen Bereich, wir wollten das nur an der Stelle vermerken, dass dies möglich ist.

Vom Schlüsselblock aus gehe nach rechts, wo du eine weitere Tür aufschließen musst. Achte im Raum dahinter auf die Klängenfallen, ignoriere die Treppe und gehe durch die Drehtür oben. Besiege hier die Blobs, um die Tür oben zu öffnen. Im nächsten Raum findest du zwei Gibdos über rissigen Bodenplatten. Nimm am Besten deine Greifenfeder, um hier in Bewegung zu bleiben und keine Abgründe zu erzeugen. Sind beide Gibdos besiegt, gibt es einen **kleinen Schlüssel**. (Die beiden Dodongoschlangen im Raum links solltest du erst mal ignorieren, weil du von da unten die Truhe nicht erreichst, die erscheint, wenn beide Schlangen besiegt sind. Gehe also wieder zurück.)

Gehe dann wieder zurück nach unten in den Raum mit den vielen brüchigen Blöcken. Sprengst du all diese, ergibt der Boden die Form eines Pfeils nach links. An der Stelle, wo der Pfeil hinzeigt, kannst du die Wand ebenfalls mit einer Bombe sprengen. Im Raum dahinter ist es dunkel, zünde den Feuertrög mittels Zauberpulver an, um etwas Licht zu schaffen und die genaue Position des Abgrunds hier zu erblicken. Springe im oberen Bereich hinüber und öffne den Schlüsselblock links unten. Im nächsten dunklen Raum beseitige die Schlange, um die Tür links zu öffnen (links unten in der Ecke lässt sich auch die Wand für die Abkürzung sprengen, falls du das noch nicht getan hast).

Im letzten dunklen Raum gibt es einige Blöcke und Abgründe, sowie Schlangen und Killeranas. Zündest du die Feuertröge mit Zauberpulver an, kannst du sowohl an der unteren als auch an der linken Wand rissige Stellen erblicken, welche du mit je einer Bombe öffnest. Gehe dann nach links.

Springe hier über die Lava und beseitige nach Möglichkeit die beiden Teufelsmonde mit dem Bumerang. Schießt du einen Pfeil in die einäugige Statue oben, fällt ein **kleiner Schlüssel** von der Decke hinab. (Dies ist übrigens die einzige Stelle im Spiel, wo man

den Bogen benötigt. Falls du ihn immer noch nicht haben solltest, dann sei beruhigt, das Verlies lässt sich auch ohne diesen Schlüssel beenden.) Im Raum südlich kannst du noch deine Vorräte mittels fliegender Gegenstände auffüllen, gehe ansonsten links weiter.

Hier im Raum herrscht ein Strahlzyklop, der dir das Leben schwer machen kann, wenn du die Blöcke vor der Truhe wegschieben willst. Schiebe den linken Block nach oben und den Block vor der Truhe nach links. Wieder gibt es einen **kleinen Schlüssel**. Dann geht es wieder zweimal Richtung Osten zurück in die dunklen Kammern. (Solltest du dir mit den Blöcken den Weg versperrt haben, musst du zunächst den Raum links unten verlassen und dann sofort wieder zurück, damit die Blöcke wieder in ihrer Ausgangsposition sind.)

Wieder in der linken Dunkelkammer kannst du nun rechts oben den Schlüsselblock aufschließen, der die Stufen versperrt. Im Raum rechts ziehe dich mit dem Enterhaken hin zu dem Schlüsselblock unten, den du öffnest, um eine Untergrundpassage zu betreten. Im ersten Teil musst du auf den Holzblock springen, der von der Decke hängt, während die Plattform unter ihm hindurch fährt. Im nächsten Teil musst du nur von Plattform zu Plattform springen, um die Leiter am Ende zu erreichen, achte bei allem auf die Feuerbälle, die aus der Lava springen. Am anderen Ende des Tunnels musst du nur hinab springen, um zum Zwischenboss zu gelangen.

Zwischenboss: Boxos

Dieser Kollege versucht dich, im Boxkampf zu bezwingen. Lasse dich aber nicht auf sein Spiel ein, sondern kehre ihm den Rücken zu, um eine Wirbelattacke aufzuladen. Diese geht nämlich durch seine Boxhandschuhe hindurch und trifft ihn damit. Nach ein paar Wirbelattacken ist er erledigt. Achte während des Kampfes aber auf seinen linken Haken, holt er kurz aus, indem er seine Faust schwingt, solltest du schleunigst ausweichen. Denn dieser Schlag befördert dich zurück zum Eingang des Verlieses.

Ein Teleport erscheint und die Tür oben öffnet sich. Gehe hindurch und hol dir die Truhe... bist du der Lösung gefolgt, müssten hier die Kristallblöcke gesenkt sein und du kannst problemlos an die Truhe ran. Sind die Blöcke aber oben, musst du mit dem Teleporter zunächst zum Eingang reisen. Gehe dann zweimal nach oben und einmal nach rechts zum Bodenerzeuger, den du zum rechten Bereich steuerst. Rechts angekommen spreng die Wand über dem fliegenden Herz (falls diese noch nicht gesprengt wurde) und aktiviere im Raum dahinter den Kristallschalter. Wieder zurück am Eingang nimm den Teleport, gehe nach oben und hol dir endlich die Truhe.

In beiden Fällen solltest du den **Somariastab** erhalten. Dieser nennt sich in der deutschen Fassung zwar Somariastab, erzeugt aber keine Blöcke, sondern verschießt Feuerbälle wie ein Feuerstab. Damit lassen sich die meisten Gegner problemlos besiegen, Fackeln aus der Ferne anzünden und Eis schmelzen.

Es geht zurück zum Eingang (spiele Manbos Mambo oder nimm den Teleporter). Laufe nach oben und besiege die Vire diesmal kurz und schmerzlos mit dem Somariastab. Geh dann durch die Tür links, besiege die Schlangen und gehe oben weiter. Auch den Hinox kannst du mit zwei Treffern aus dem Somariastab schnell und einfach beseitigen. Links füllst du den Boden und gehst nach oben in einen dunklen Raum, wo die erloschenen Feuertröge aufgrund von Zäunen nicht erreichbar sind. Diese zündest du nun mit dem Somariastab an und eine Truhe mit einem **kleinen Schlüssel** offenbart sich.

Gehe wieder zurück zu der Kreuzung, wo du die Vire besiegt hast, und dann noch oben und einmal nach rechts zu dem Bodenerzeuger am Lavabecken. Diesmal steuerst du die Treppen an, die du rechts unten siehst. Sie führen dich in eine Untergrundpassage voller Eisblöcke, welches du nun mit deinem Somariastab schmelzen kannst. Du merkst, wie ein Feuerball einfach nur durch das Eis schießt und eine komplette Reihe auf einmal beseitigt. Im linken Teil siehst du unten zwei Reihen von Eisblöcken. Springe mit deiner

Greifenfeder und schmelze nur die obere Reihe, um dir eine Treppe zu bauen, mit der du den Ausgang erreichst.

Am anderen Ende des Tunnels steige die Stufen hinab und schließe die Tür links unten mit dem Schlüssel auf, den wir uns eben geholt haben. Dahinter wartet **Celophanus**, doch der Raum ist mit Lava gefüllt und du kannst ihn nicht einfach mit den Pegasusstiefeln hinterherrennen. Diesmal musst du den Trick nutzen, wo du dich in eine Ecke zwängst, am Besten gleich die rechts unten. Warte hier auf ihn und attackiere mit einer Wirbelattacke, sobald er vorbeizieht. Ist er besiegt, öffnet sich die Tür links oben.

Im nächsten Raum musst du wieder den gesamten Boden mit einem Bodenerzeuger füllen. Der Endpunkt ist rechts unten. Fahre am Besten erst nach oben um die Feuertröge herum und mache dann den Rest. Ist der Boden gefüllt, erscheint eine Truhe mit dem **Großen Schlüssel**.

Damit wären wir bereit, uns dem Endboss zu stellen. Auf der Karte sollte dir aber auffallen, dass wir im nördlichen Bereich jede Menge Räume ausgelassen haben, wo man sich noch das ein oder andere holen kann. Dies ist komplett optional, du solltest dich hier aber trotzdem ein wenig umschaun, u.a. gibt es hier das letzte Herzteil.

Gehe zurück nach unten und nach rechts, wo du die ersten Stufen hinaufsteigst, dann auf der rechten Seite runter springst und dort wieder ein paar Stufen hinauf kletterst. Im Raum rechts kannst du dich von der Anhöhe hier zu der Truhe mit **50 Rubinen** ziehen. Springe dann hinab und steige die Wendeltreppe hinauf, welche nach draußen zur Oberwelt führt.

Herzteil #12: *Verlässt du den Reptilfelsen über den nordwestlichen Ausgang, befindest du dich auf dem Berg über dem Verlies. Hier oben auf dem Gipfel wartet das letzte Herzteil auf dich.*

Vom Herzteil aus gehe rechts weiter, wo du an dem vierten und letzten Teleporter vorbeilaufst. Diesen kannst du nutzen, falls du noch etwas anderes erledigen möchtest, um dann wieder schnell hierher zurückzukehren. Gehe dann weiter rechts, um noch einen Eingang ins Verlies zu finden.

Wieder zurück im Inneren des Reptilfelsens stehst du auf einem Balkon über zwei **Dodongoschlangen**. Diese bezwingst du, indem du Bomben auf sie hinab wirfst. Es erscheint eine kleine Truhe mit einem letzten **kleinen Schlüssel**. Diesen Schlüssel hättest du benötigt, falls du den Bogen nicht dabei hast, aber so kannst du ihn nun im Raum links bei der verschlossenen Tür gedankenlos verbraten.

Vor dieser Tür führen noch ein paar Stufen nach oben und im Raum darüber kannst du dich mit dem Enterhaken zu einer Truhe ziehen, die **20 Rubine** enthält. Springe dann rechts hinab, um deine Vorräte mittels der fliegenden Items aufzufüllen. Oben erreichst du eine Untergrundpassage, wo du dich mit dem Enterhaken über die Lava ziehen musst, indem du ihn an den Drachenköpfen befestigst.

Der Tunnel führt uns zu dem Raum mit den vier Klingefallen und einigen Krügen, was uns ganz Recht ist, da es sich in der Nähe des Tunnels befindet, der zum Boss führt. Gehe zweimal nach links und hier nach unten. Schiebe am Ende den Block in die Lava und springe nach rechts. Folge hier dem schmalen Gang, steige die Stufen empor und springe im nächsten Raum nach unten, um zu den Treppen zu gelangen, die sich in der rechten oberen Ecke befinden. (Alternativ gehe vom Eingang aus zweimal nach oben und einmal nach rechts zu dem Bodenerzeuger vor dem Lavabecken. Steuere ihn nach rechts, um im Raum rechts daneben zu den Treppen zu kommen.)

In dieser letzten Untergrundpassage musst du mit etwas Geschick das Eis schmelzen, um weiter zu kommen. Steige zuerst die Leiter hinauf und schmelze die beiden Blöcke links

von dir. Stell dich dann ganz nach links und schmelze den Block über dir. Springe dann mit der Greifenfeder und schmelze im Sprung die komplette obere Reihe. Stelle dich nun über die zwei Eisblöcke an der linken Seite, schmelze sie und zerstöre im Fall den einen Block, der noch den Ausgang versperrt. Klettere dann wieder hoch und lass dich so fallen, dass du den Ausgang erreichst.

Im zweiten Teil der Untergrundpassage musst du nur zwei Reihen schmelzen. Zerstöre zuerst die untere Reihe. Dann stelle dich unter die drei vertikalen Eisblöcke bei der rechten Seite und schmelze auch sie, indem du nach oben feuert. Über das restliche Eis kannst du nun nach oben klettern. Solltest du etwas falsch machen, gehe einfach zurück und betrete wieder diesen Raum, wodurch das Eis neu erscheint. Am Ende stehst du vor der Tür zum Endgegner.

Endboss: Das Irrlicht

Das Irrlicht ist im Prinzip nichts anderes als ein großer Feuerball, der sich in dem hiesigen Lavasee ganz wohl fühlt. Hin und wieder springt er daraus hervor, sodass einige Funken zu allen Seiten fliegen. Wenn er also auftaucht, versuche ihn mit dem Somariastab zu treffen. Feuere einfach schnell mit dem Somariastab auf ihn ein, bis er besiegt ist.

Nimm den **Herzcontainer** an dich, dann gehe nach oben. Hier liegt die **Oktopustrommel**, das letzte Instrument der Sirenen.

KAPITEL 22: DAS WINDFISCH-EI

*...EIEIEI...
Das Ei ruft...*

Bevor du zum Windfisch-Ei aufbrichst, machen wir noch einen Abstecher in die Bibliothek. Hier benötigen wir spätestens jetzt die magische Lupe, dafür solltest du das Tauschgeschäft beendet haben (siehe notfalls in unseren Guide: Das Tauschgeschäft). Mit der Lupe bist du in der Lage, das Buch „Die dunklen Geheimnisse von Cocolint“ zu lesen. Von den Büchern ist es das ganz unten rechts. Das Buch nennt dir eine Reihenfolge, die du dir besser aufschreibst.

Nun geht es zum Windfisch-Ei: spiele Manbos Mambo und laufe vom Brunnen aus zunächst nach links, springe über die Abgründe und laufe am Schleimsumpf vorbei weiter nach Norden. Hinter ein paar Steinen, die neben einen Schild liegen, geht es rechts weiter, wo du am Fuße des Mt. Tamaranch bist. Steige hier die Stufen hinauf, um den Gipfel zu erreichen. Vor dem Ei spielst du nun die Ballade des Windfisch, woraufhin die acht Instrumente der Sirenen dich begleiten werden. Die Schale vom Ei bricht auf und die Eule erscheint ein letztes Mal, bevor du hinein gehst.

Im Inneren des Windfisch-Ei ist es dunkel. Gehe nach oben, wo du vor eine großen Abgrund stehst. Springe hinab und du landest in einer Kammer, welche du nur im Süden verlassen kannst, wo du wieder zum Eingang gelangst. In allen anderen Richtungen kommst du nur wieder in denselben Raum. Um das Rätsel zu lösen, musst du hier die Reihenfolge abwandern, die dir im Buch „Die dunklen Geheimnisse von Cocolint“ gesagt wurde. Insgesamt gibt es 4 mögliche Wege, die auftreten können. Du kannst auch ohne die magische Lupe versuchen, den Weg durch den Irrgarten zu finden, indem du alle Möglichkeiten ausprobierst. Hier hast du alle Wege aufgelistet:

- ← ↑ → ↑ ← ↑ → ↑
- → ↑ ↑ → ↑ ↑ → ↑
- ← ← ↑ → → ↑ ← ↑
- → → → → ↑ ↑ ↑ ↑

Bist du dem richtigen Weg gefolgt, stehst du nun vor einem Abgrund. Lass dich hinab fallen und du erreichst den **finalen Endgegners des Spiels: Die Alpträume**.

Die Alpträume unterteilen sich in mehrere Phasen, dein Gegner nimmt nacheinander verschiedene Formen an, für die unterschiedliche Strategien von Nöten sind:

- **Form 1, Schatten-Blob:**
Zunächst triffst du auf einen schwarzen Riesenschleim. Nimm das Zauberpulver heraus und streue es dreimal auf deinen Gegner.
- **Form 2, Agahnims Schatten:**
Schleudere einfach seine runden Energiebälle mit dem Schwert zurück. Feuert er aber eine Kristallkugel auf dich, so weiche dieser aus, indem du mit der Greifenfeder über sie hinweg springst. Das Geschoss unterteilt sich in vier kleine Geschosse, die nochmal von den Wänden abprallen, also sei vorsichtig. Triffst du ihn viermal, wird er sich wieder verwandeln.
- **Form 3, Moldorms Schatten:**
Diesen Wurmgegner kennst du bereits schon. Als ein Schatten von Moldorm ist er am Schwanzende verwundbar, nur diesmal musst du dir nicht über einen Abgrund sorgen machen. Triff ihn mehrmals am Schwanzende und er geht in seine nächste Form über.
- **Form 4, Ganons Schatten:**
Diese Form wird Fledermäuse erschaffen, auf dich hetzen und danach die Hellebarde nach dir werfen. Zieh die Pegasusstiefel an und renne mit gezogenem Schwert auf ihn zu. Auch hier sind wenige Treffer von Nöten, dann verändert sich der Alptraum erneut.
- **Form 5, Lanmolas Schatten:**
Es erscheint dir nun ein wurmähnliches Wesen, welches sich sehr schnell auf dich zu bewegt und mit dem Schwert nicht angreifbar ist. Triff es einmal mit dem Somariastab oder einem Pfeil, damit auch diese Form verschwindet.
- **Form 6, Dethl:**
Jetzt nimmt der Alptraum eine wahre Gestalt an. Gefährlich sind hier die beiden Arme des Gegners; kommen sie dir zu nahe, musst du mit der Greifenfeder über sie hinweg springen. Du hast hier die Wahl: Entweder nimmst du den herkömmlichen, harten Weg – in diesem Falle nimm Pfeil und Bogen heraus und schieße mehrmals einen Pfeil ins Auge, wenn dieses gerade geöffnet ist. Oder du probierst mal den Bumerang aus – ein Treffer genügt und der Alptraum ist besiegt. (Es kann sein, dass der Trick mit dem Bumerang nicht beim ersten Versuch klappt.)

Genieße nun das Ende und den Abspann.
Herzlichen Glückwunsch, du hast Link's Awakening gemeistert!

Die Eule gibt sich dir als Teilfragment der Seele des Windfisches zu erkennen, der Wächter des Traumes. Als die Monster die Bewohner der Insel terrorisierten, war es an der Zeit, das der Windfisch erwachen musste, deswegen hat die Eule dich ausgewählt. Es erscheint dir der Windfisch. Es ist wahr, dass die Insel und seine Bewohner sich auflösen, sobald er erwacht. Doch Link ist nicht Teil seines Traumes. Anschließend löst sich die Insel auf und Link erwacht aus einem langen Traum.