

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeuropa.de

KAPITEL 1: Rette deinen Vogel, Wolkenhort

Nachdem du aus einem unangenehmen Traum erwacht bist, mache dich mit der Steuerung von Link vertraut und wirf einen Blick in dein Inventar. Im Augenblick bist du im Besitz einer kleinen Geldbörse, in der 300 Rubine Platz finden. In deinem Schrank findest du gleich einen ersten **blauen Rubin (5 Rubine)**, dann verlasse deine Kammer. Du befindest dich in der Ritterschule: Sie besteht aus zwei Stockwerken, in der sich die Zimmer deiner Mitschüler (EG) und deiner Lehrer (1. Etage) befinden. Außerdem kannst du hier eine Toilette, ein Bad (1. Etage), den Speisesaal und das Klassenzimmer vorfinden.

Möchtest du 20 Rubine verdienen, lauf von deinem Zimmer aus nach links und sprich mit Grus bei den Fässern. Er gibt dir eine kleine Einweisung, wie du Töpfe und Fässer rollen und werfen kannst. Hebe anschließend ein Fass hoch und sprich ihn noch einmal an, worauf er dich bittet, das Fass in die Küche zu tragen. Mach das, denn der Speisesaal ist zum Glück gleich nebenan. Trage das Fass (pass auf deine Ausdauer auf!) zu der Köchin, die sich in der Küche im hinteren Teil der Speisekammer befindet und stell es bei ihr ab. Nach einem kleinen Wortwechsel kehre zu Grus zurück und er schenkt dir einen **roten Rubin (20 Rubine)**.

Da die anderen Räume deiner Kameraden verschlossen sind, gehe nun zu Cuco, deinem besten Freund: Es ist der Ritter im gelben Gewand, der sich mit dir auf die Vogelreiter-Zeremonie freut. Nach einem kurzen Gespräch verlasse die Ritterschule durch die große Tür, die sich gegenüber von Cuco befindet.

Draußen entdeckst du die erste **Vogelstatue**: Jede Vogelstatue ist ein Speicherpunkt für den Fortschritt deines Spiels. Generell solltest du bei jeder Vogelstatue einmal sichern, denn ihre Punkte werden anschließend auf deiner Karte verzeichnet – so kannst du in Zukunft rasch einsehen, wo du den nächsten Speicherpunkt findest.

Nun lauf weiter nach links (denn rechts befinden sich nur ein paar Töpfe mit einem blauen Rubin) und du wirst von Lehrmeister Tytor angesprochen: Er gibt dir eine weitere Einweisung für den Z-Fokus und den Automatischen Sprung. Folge seinem Rat und klettere die Kisten hinter dir hoch. Sprich anschließend noch einmal mit Tytor: Er ist auf der Suche nach Mia, dem Haustier von Direktor Gepora. Wie du sehen kannst, befindet sich Mia auf dem Dach der Ritterschule. Links von Tytor befindet sich eine Wölbung an der Wand, an die du erst heran klettern musst um dich anschließend an ihr entlang zu hangeln. Auf der anderen Seite, springe mit einem **Sprint** (A gedrückt halten) über die Lücke und klettere dahinter die Flechten hoch. Oben angekommen, schiebe die Kiste an die Wand und klettere über sie aufs Dach. Schnapp dir Mia und bringe sie Tytor zurück. Tytor bittet dich nun, Gepora mitzuteilen, dass sein Haustier in sicherer Verwahrung ist.

Richtig, du wolltest eigentlich zur Verabredung mit Zelda, die an der Statue der Göttin auf dich wartet. Dazu brauchst du nur von Tytor aus die beiden Brücken entlang zu laufen. Du findest auf halbem Weg zwei **grüne Ausdauerfrüchte**: Wenn du sprintest und du sie berührst, füllen sie dir deine Ausdaueranzeige wieder auf – ganz praktisch also, wenn du im Wolkenhort durch die Gegend rennst. Hinter dem Torbogen triffst du dich mit Zelda, die der Ansicht ist, dass du noch mehr Übung mit deinem Vogel benötigst. Weil dein himmlischer Schutzpatron nicht wie üblicherweise erscheint, rettet sie dich vor dem Sturz in die Tiefe. Gepora lässt dich anschließend nach Tytor schicken.

Verlasse die beiden und eile über die beiden Brücken zurück zur Ritterschule, wo du Tytor aufsuchst. Er lässt dich alleine weiter suchen. Springe hinab, lauf an der Vogelstatue vorbei und passiere das Tor. Folge dem Weg und du triffst Rissas Sohn. Sprich mit ihm und er erklärt dir, wie du einen Baum anrempeln kannst. Erledige seinen Wunsch und remple den Baum neben ihm an. Folge nun weiter den Weg hinab, sodass du einen großen Platz erreichst: Den Dorfplatz. Du begegnest Bado und seinen Freunden, der eifersüchtig auf deine Freundschaft mit Zelda ist. Er ist offensichtlich auch dafür verantwortlich, dass dein Vogel verschwunden ist. Nachdem Zelda hinzukommt und ihm eine Standpauke hält, will sie dir bei deiner Suche helfen, indem sie die Lüfte nach deinem Vogel absucht.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Sobald du dich wieder frei bewegen kannst, sprich mit dem jungen Mann auf der Bank. Er gibt dir den Tipp, mal deinen Freund Cuco um Rat zu fragen. Eile wieder zur Ritterschule zurück, aber gehe nicht hinein. Laufe stattdessen wieder an der Vogelstatue und den beiden Kisten vorbei, sodass du hinter einem Felsengang einen kleinen Platz erreichst. Sprich mit Cuco und Grus und lass dir den Wasserfall auf deiner Karte markieren. Jedoch solltest du dir zuvor eine Waffe besorgen. Besuche daher die Übungshalle, die sich direkt daneben befindet. Sprich mit dem Schwertmeister und er verweist dich auf das Hinterzimmer rechts. Hol dir aus der Truhe das **Übungsschwert** heraus. Es empfiehlt sich, sich beim Schwertmeister noch ein paar Schwertechniken erklären zu lassen. Für dein Training kannst du die Holzpfeiler zu Kleinholz verarbeiten. Verlasse die Halle, damit der Schwertmeister dir das Übungsschwert nach einem kurzem Wortwechsel dir überlässt. Bevor du diesen Abschnitt der Ritterschule verlässt, machst du noch Bekanntschaft mit einem **Shiekah-Stein**: Merke dir seinen Platz, denn er wird dir künftig das ein oder andere hilfreiche Video anbieten, solltest du mal im Spiel nicht weiterwissen. Sein Fundort wird dir fortan auch auf der Karte angezeigt.

Kehre wieder zum Dorfplatz zurück: Wenn du Zeit und Lust hast, erkunde die Häuser der einzelnen Bewohner, damit ihre Behausungen auf deiner Karte erscheinen (was später nützlich sein könnte). Der Basar (das große violette Gebäude auf der Hügelspitze) hat heute aufgrund der Zeremonie geschlossen, weshalb du dir erst einmal nur seinen Platz merkst. Neben Ausdauerfrüchten entdeckst du auf deinem Weg auch **Herz-Blumen**, die dir jeweils bei Berührung ein Herz spendieren.

Vom Dorfplatz, wo du vorhin mit Bado gestritten hast, brauchst du nur dem Weg weiter nach Norden zu folgen. Hier steht eine weitere **Vogel-Statue**. Auf der anderen Seite siehst du bereits das Wasser. Springe ins kühle Nass und du findest auf der Nordseite des Sees ein paar graue Plattformen, die dich auf einen grünen Hang neben dem Wasserfall führen. Folge diesen rechts hinauf und du spürst zum ersten Mal deinen Vogel - er ist in Gefahr! Zerschneide die hölzernen Pfeiler vor der Höhle und gehe hinein.

Lauf in der Höhle den Weg entlang, bis du deine erste Bekanntschaft mit Flederbeißern und Schleimen machst. Strecke sie nieder. Wenn du weitergehst, achte rechts auf den Zaun. An einer Stelle ist er durchbrochen und du kannst dahinter mit einem Sprung einen Vorsprung auf der anderen Seite erreichen. In der Truhe befindet sich ein **roter Rubin (20 Rubine)**.

Spring hinab, erledige die beiden Schleime. Nimm Anlauf, um den steilen Hang hinter der Wasserpfütze zu erklimmen. Wieder erledigst du deine Feinde. Schau dich um: Bei der hinteren Wasserlache kannst du die Kletterpflanzen hinaufklettern, um oben eine weitere Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** ausfindig zu machen. In den Töpfen findest du noch ein paar Herzen.

Spring den Vorsprung wieder hinab und folge weiter deines Weges. Die Anhöhe kannst du einfach hochklettern. Bevor du aber gleich zum Ausgang rennst, erledige zunächst die Fledermäuse und schau dir rechts die Plattform mit dem hohen Gras an. Zerschneide sie und du entdeckst einen kleinen Schacht, in der sich **zwei rote Rubine (40 Rubine insgesamt)** befinden.

Verlasse die Höhle und du triffst draußen (neben einer weiteren **Vogelstatue**) auf Zelda, die dir nun folgt. Gehe einfach den Weg rechts hinab und ihr beide findet den eingesperrten Flugvogel. Beseitige bei Bedarf die Fässer und zerschneide mit dem Schwert die Seile. Nun ist dein treuer Vogelfreund befreit. Es folgt im Anschluss eine Flugübung mit Zelda zur Steuerung deines Vogels. Am Ende wirst du vom Spiel gefragt, ob du an diesem Punkt speichern möchtest.

KAPITEL 2: Die Vogelreiter-Zeremonie, Wolkenhort

Jetzt, wo dein Vogel wieder bei dir ist, kann die Vogelreiter-Zeremonie beginnen: Es ist eine Art Prüfung zwischen dir und deinen Schulkameraden, welche niemand anderes als Bado und seine Freunde sind. Ziel ist es, die Vogelstatue zu fangen, die sich an den Schwanzfedern eines goldenen Vogels befinden. Nachdem der Wettbewerb gestartet ist, springe mit Anlauf vom Holzsteg hinab.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Ein Vogelsymbol im Himmel zeigt dir die Position des zu jagenden Vogels an; gelbe Pfeile zeigen dir, in welche Richtung sich der Vogel befindet. Um aufzuholen solltest du neben den kurzen Sprints deines Vogels (dargestellt mit dem Flugsymbolen am unteren Rand des Bildschirms) möglichst weit an Höhe gewinnen (achte dazu auf die linke Leiste), um dann über einen direkten Sturzflug enorme Geschwindigkeiten zu entwickeln. Bist du nah genug am goldenen Vogel dran, wird Bado dich an deinem Sieg hindern. Erneut musst du dem goldenen Vogel nachjagen; diesmal bewerfen dich Bados Freunde mit faulen Eiern. Lass dich nicht einschüchtern und schnapp dir die Vogelstatue.

Als Sieger der Zeremonie darfst du zusammen mit Zelda die rituelle Weihe oben an der Göttinnen-Statue durchführen. Sie schenkt dir daraufhin den Paraschal: Wenn du aus großer Höhe springst, kannst du kurz vorm Aufprall das Segeltuch öffnen und sachte hinab gleiten. Selbiges gilt bei starken Luftströmen, mit denen du dich in schwindelerregende Höhen treiben lassen kannst. Absolviere ihre kleine Prüfung, indem du in der Mitte des Rundkreises landest (neigst du die WiiMote nach oben, driftest du nach hinten, neigst du sie nach vorne, driftest du nach vorne).

Anschließend macht ihr beide einen Ausflug auf euren Reitvögeln. Gerade möchte Zelda dir etwas sehr Wichtiges sagen, als ein dunkler Wirbelsturm euch beide verschlingt. Trotz deinem Versuch, Zelda zu retten, wird sie in die Tiefe gerissen. Du dagegen wirst nach Wolkenhort zurückgeschleudert.

KAPITEL 3: Begegnung mit Phai, Wolkenhort

Erneut plagen dich finstere Träume, doch auch eine Stimme ruft nach dir. Als du erwachst, ist Gepora bei dir. Nach einer Unterredung verlässt er dich schließlich, ehe du in der Stille erneut die Stimme aus deinem Traum wahrnimmst. Verlasse dein Zimmer und du triffst sie – jenes geisterhaftes Mädchen. Folge ihrer Erscheinung: Verlasse dazu die Ritterschule und gehe den Weg entlang. Auf halber Strecke triffst du wieder Mia, die dich jedoch angreift. Weiche ihr aus oder gib ihr zwei Schläge, damit sie dich in Ruhe lässt. Bevor du weiter gehst, kannst du dir im unten Abschnitt aus der Truhe einen **roten Rubin (20 Rubine)** holen.

Folge weiter dem Geistermädchen, indem du oben an dem Felsvorsprung entlang kletterst. Renne dahinter die steile Anhöhe nach oben, springe rechts auf die andere Seite, erklimme die Felsstufen und klettere die Ranken hoch, indem du zuvor mit Anlauf auf sie springst. Am Ende erreichst du die Rückseite der Göttinnen-Statue. Das Geisterwesen wird einen Eingang öffnen, der dich zu einer Kammer innerhalb der Statue führt.

Es folgt eine längere Sequenz, in der du Phai, dem Geist des Göttinnen-Schwerts begegnest. Zieh das **Göttinnen-Schwert** aus dem Sockel und Gepora erscheint. Nach einer weiteren Unterredung überreicht dir Phai die **Smaragd-Tafel**, ein uraltes Relikt aus alten Zeiten, das dir ein Portal ins Erdreich öffnen soll. Dazu musst du jene Tafel erst zum Altar bringen. Aktiviere das Vogelembem, indem du dein Schwert nach oben hältst und so einen Schwertstrahl auflädst. Feuere sie auf das Symbol, damit sich der Altar aus dem Boden emporhebt. Setze die Smaragd-Tafel ein und es wird in den dichten Wolken ein grüner Strahl erscheinen – das erste Portal zum Erdreich. Nachdem Phai in das Schwert zurückgekehrt ist, verspricht dir Gepora ein besonderes Gewand. Anschließend wirst du vom Spiel gefragt, ob du an diesem Punkt speichern möchtest.

Am nächsten Morgen wird dir Gepora wie versprochen deine Ritterkluft übergeben – Links grüne Heldentunika. Verlasse dein Zimmer und du triffst auf Grus, der dir die Abenteuertasche vermacht. In ihr haben zunächst 4 Gegenstände Platz, wie du bald feststellen wirst. Verlasse die Ritterschule durch den unteren Eingang und sprich mit Meister Otus, der dir einen **Holzschild** schenkt. Du findest deinen Schild im Inventar, wo er einen deiner vier Plätze belegt. Besuche anschließend auf seinen Rat die Übungshalle, um dir beim Schwertmeister den richtigen Umgang mit dem Schild beibringen zu lassen. Achte in Zukunft auf deine Schildleiste, die unterhalb deiner Herzleiste angezeigt wird – geht diese zur Neige, solltest du deinen Schild reparieren lassen, andernfalls geht er kaputt und du musst dir einen Neuen kaufen.

Gehst du nun in Richtung Basar südlich von der Ritterschule, wird dich Phai darauf aufmerksam machen, dass du deine Ausrüstung vervollständigen solltest. Ein Herztrank wäre ihrer Ansicht nicht verkehrt. Da der Basar nun geöffnet ist, kannst du ihn besuchen: Hier kannst du einen Wahrsager, einen Gemischtwaren-Laden, einen Trankladen (inklusive Alchimisten zur Aufwertung deiner Tränke), ein Gegenstands-Lagerhaus und einen Schmied zur Verbesserung deiner Gegenstände finden.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Schau zunächst beim Trankladen vorbei und sprich mit der korpulenten Frau, die dir eine leere Flasche schenkt. Du hast die Wahl, in einen **Herztrank** (füllt einmalig 8 Herzen auf, 20 Rubine) oder in einen **Wundertrank** investieren (Auffrischung deiner Schildanzeige plus füllt 4 Herzen auf, 30 Rubine). Beim Gemischtwaren-Laden gegenüber kannst du bei Bedarf dir noch einen weiteren Holzschild für 50 Rubine ersteigern. Da du im Moment noch keine Zutaten besitzt, deine Ausrüstung aufzuwerten, verlasse den Basar.

Falls du Lust und Zeit hast, kannst du dir die Häuser und den Friedhof anschauen, die sich im Süden von Wolkenhort befinden. Andernfalls kannst du dich nun auf dein großes Abenteuer konzentrieren: Springe von einem Holzsteg deiner Wahl hinab und rufe deinen Vogel. Fliege mit ihm in Richtung der grünen Lichtsäule und Phai wird dich kurz auf die Himmelskarte als auch auf das Portal aufmerksam machen. Bevor du jedoch zum grünen Strahl fliegst und dich so in die ersten Abenteuer des Erdlands stürzt, kannst du dir noch schnell ein Herzteil sichern.

Willst du dir dieses Herzteil holen musst du in den Südwesten des Wolkenmeers fliegen. Schaust du dort auf die Karte entdeckst du eine Insel, die größer ist als die anderen Inseln im Umkreis. Diese Insel ist die Kürbis-Insel. Lande auf der Insel und betrete das Gebäude auf dieser. Du findest dich in einem großen Raum wieder, in dem sich ein Kronleuchter befindet. Mehrere Personen werden dich darauf aufmerksam machen, dass du den Kronleuchter nicht beschädigen darfst. Geh also nun die Treppen im Raum hinauf und tu genau das, indem du dich gegen den beschrifteten Pfeiler in der Nähe des Kronleuchters rollst. Der Kronleuchter wird hinab fallen und du kannst das **Herzteil** einsammeln. Nun musst du mit dem Besitzer der Bar sprechen bevor du diese wieder verlassen kannst. Dieser verpflichtet dich dazu deine Schulden abzarbeiten und gibt dir, falls du eine leere Flasche mit dir führst, die erste Aufgabe: Du musst dem Schwertmeister im Wolkenhort Kürbis-Suppe bringen.

Das Zeitlimit ist hierbei kein Problem und so erreichst du den Wolkenhort mühelos pünktlich und kannst dem Schwertmeister seine Suppe bringen. Eine Rückkehr in die Kürbis-Bar würde dir noch nichts bringen, weshalb du nun zum grünen Strahl fliegst und dich in das erste Abenteuer unter dem Himmel stürzt.

KAPITEL 4: Ankunft im Siegelhain

Öffne rechtzeitig deinen Paraschal und du landest in einer riesigen Waldlichtung, dem Siegelhain. Nachdem Phai dir Auskunft erteilt hat, folge einfach dem Weg nach unten. Unterwegs musst du einige blaue Dekuranhas niederstrecken: Lass diese Pflanzenbiester angreifen, weiche Aus und schlage zu, wenn sie ihr Maul noch geöffnet halten. Phai wird dir außerdem den Hinweis geben, sie herbeizurufen, wenn du eine Person oder ein Objekt mit der Zielerfassung (Z) anvisiert hast. Diese Funktion ist ebenso nützlich, solltest du im Kampf gegen einen Feind nicht weiterwissen.

Folge dem Pfad und springe am Ende hinab: Der junge Held erhält eine weitere Vision, die in Verbindung mit dem Objekt steht, dass sich im tiefsten Zentrum der Lichtung befindet. Du passierst weiter einige Ruinen mit einem rätselhaften Shiekah-Symbol, doch auch sie sind dir im Augenblick verschlossen. Springe daher in die Tiefen und untersuche in dessen Zentrum das dämonische Objekt: Lade einen Schwertstrahl auf, indem du deine Waffe hochhältst und attackiere es. Die Dunkelheit wird gebannt und Luftströme entweichen nun aus zahlreichen Erdlöchern. Diese kannst du dazu nutzen, um mit deinem Paraschal nach oben gleiten zu lassen.

Zuvor erteilt dir Phai eine kleine Lektion zur **Aurasuche**: Mit dem Schwert kannst du gezielt nach gewissen Personen suchen lassen. Dein Schwert funktioniert dabei wie eine Wünschelrute. Es gibt dir Signale, hierbei gilt desto stärker das Signal und stärker der violette Cursor, umso eher befindet sich die gesuchte Person oder der gesuchte Gegenstand in dieser Richtung. Ein Pfeil am Cursor lässt dich zudem wissen, ob sich das Ziel weiter oben oder unten befindet. Mit C kannst du die Aurasuche beginnen und Zelda als Zielperson auswählen.

Die Aurasuche lenkt dich in Richtung der alten Ruinen. Nutze dabei die Luftströme, um dich automatisch mit deinem Segel nach oben katapultieren zu lassen. Du beobachtest, wie nun die Zeichen vor dem Eingang verschwinden. Gehe hinein und du begegnest am Ende der Halle einer alten Einsiedlerin. Näher dich ihr und auch sie gibt dir am Ende eine kleine Einweisung, wie du ein **Signallicht** einsetzen kannst: Platziere deine erste Markierung auf das Kreuz in der Karte – dadurch erschaffst du einen blauen Lichtstrahl, den du zur Orientierung nutzen kannst, solltest du dich im Wald oder in anderen Gebieten verlaufen. Um einen solchen Punkt wieder zu entfernen, klicke auf der Karte einfach auf den gesetzten Marker.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Nach eurem tiefsinnigen Gespräch, schau rechts und du findest neben dem Podest eine Truhe, in der sich eine weitere **Flasche** mit einem **Wundertrank** befindet. Speichere bei Bedarf bei der **Vogelstatue** ab und verlasse den uralten Tempel des Siegels durch die Tür, die die alte Dame für dich geöffnet hat.

Wieder an der frischen Luft, folge dem Pfad in Richtung deines blauen Lichtstrahls. Auf halbem Weg beobachtest du, wie ein **Gorone** von einer Meute roter Bokoblins umzingelt wird. Zeit für eine Heldentat! Erledige das rote Halunken-Pack und der Gorone wird sich dir als **Marugo** vorstellen, ein Archäologe auf der Suche nach den Rätseln der Göttin. Er zeigt dir eine **Vogelstatue**, die in deiner Anwesenheit aufleuchtet. Ein weiterer Speicherpunkt wurde soeben freigeschaltet. Du kannst diesen und die folgenden, welche deinen Weg kreuzen, dazu nutzen, zu speichern und zum Himmelreich zurück zu kehren. Das kann durchaus nützlich sein, sollte deine Ausrüstung schweren Schaden erleiden haben oder deine Tränke zur Neige gehen. Das Allerwichtigste ist jedoch, dass du alle Vogelstatuen als **Teleporter** nutzen kannst, sobald du vom Himmelreich hinab ins Erdreich springst. So kannst du künftig schneller erkundete Gebiete erreichen.

Bevor du nun weitergehst, schau dich um: An einer Wand befinden sich Kletterpflanzen. Krabbele diese hoch und du entdeckst am Ende einer Höhle einen Baumstamm, den du nach vorne hinab rollst. Damit hast du eine Wegabkürzung vom Siegelhain zur Waldpassage geschaffen. In Zukunft solltest du jeden Baumstamm, den du vor einer Anhöhe siehst, lieber hinab rollen, um dir Abkürzungen zu schaffen.

Gehe nun zurück und laufe durch das Steintor, das von zwei Blätter-Säulen umrahmt wird. Folge dem Weg und schiebe einen weiteren Baumstamm an die Wand, um hochzuklettern. Eile nun weiter und du erreichst das nächste Gebiet: Die **Wälder von Phirone**.

KAPITEL 5: Die Suche nach den Kyus

Folge dem Weg und du erreichst wieder eine **Vogelstatue**, an der du einmal sicherst. Rechts davon schwingst du dich mit der Liane über die Senke. Folge weiter dem Pfad, zerschneide die dünnen Hölzer und passiere ein weiteres Tor, indem du den steilen Abhang mit einem Sprint erklimmst. Du erreichst am Ende des Weges einen Vorsprung, von dem aus du in eine Waldlichtung mit roten und blauen großen Pilzen blickst. Zuvor rolle den Baumstamm hinab und folge ihm. Speichere rechts an der nächsten **Vogelstatue**.

Erneut triffst du auf eine Horde Bokoblins, die es diesmal auf eine wehrlose Pflanze abgesehen haben. Zerschlage die Meute und sprich den kleinen Waldbewohner an. Doch er fürchtet sich und beginnt zu flüchten. Versuche ihm zu folgen und er wird versuchen, sich hinter den Pilzen zu verstecken. Schlage gegen die Pilze, damit das Wesen sein altes Versteck aufgibt und Schutz hinter dem nächsten Pilz sucht. Falls du Schwierigkeiten hast, das kleine Waldwesen zu finden, benutze die Aurasuche: Da der Kleine irgendwas mit Zelda gemein hat, reagiert es auch auf diesen Waldbewohner. Wiederhole dein Spiel, bis der Kleine aufgibt und mit dir ein Gespräch beginnt: Sein Name ist **Macha** und er ist ein **Kyu** – friedliche Bewohner dieses Waldes.

Der Kyu gibt dir den Tipp, für ihre Suche ihren Häuptling um Rat zu fragen. Die Position des Kyus wird dir fortan auf der Karte angezeigt – das ist ganz nützlich, denn der Wald lädt dazu ein, sich gerne einmal zu verirren. Bevor du zum Häuptling gehst, kannst du dir noch zwei Dinge einheimsen: Zunächst kannst du den Baumstamm herunter rollen, der bei Macha ganz in der Nähe liegt. Du findest mit etwas Glück deinen ersten **Bernsteinhalbmond**, einen Schatz, mit dem du zu einem späteren Zeitpunkt zusammen mit anderen Arten von Schätzen deine Ausrüstung aufwerten kannst.

Von Macha nicht weit entfernt befindet sich im Nordosten von seinem Kartensymbol, links von einem blauen Pilz eine Anhöhe, die du hochklettern kannst. Es folgt eine Weitere. Gehe zu der Anhöhe, an der sich oben ein Baumstamm befindet. Mit einem Sprint kannst du an den Seiten die Wand hochklettern. Du begegnest hier einem Gras-Oktorok: Bei diesem Wesen musst du sein Geschoss mit einer Schildattacke zurückwerfen. Wehrst du seine Attacke zu spät ab, nimmt dein Schild Schaden. Ist der Feind besiegt, rolle den Baumstamm hinab. Dann eile rechts die Felswurzel hoch, ignoriere hier die Dekuranha und biege nach links ab. Meistere am Ende die kleine Prüfung, indem du über das Seil balancierst. Am Ende erwartet dich für deine Mühen ein **Herzteil**.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Kehre wieder zu Macha, dem Kyu zurück – denn es ist Zeit, den Häuptling einen Besuch abzustatten. Von Macha aus folgst du dem Wegverlauf, der laut Karte nach Nordosten abdriftet und bei einem steilen Aufgang mündet, wo sich zu allem Übel eine Dekuranha sehr wohl fühlt. Sprinte an der Seite hoch und nimm bei Bedarf einen Felsen, um sie auf die lästige Pflanze hinab zu rollen. Folge dahinter immer weiter dem Trampelpfad. Zerschlage die dürren Bäume am Ende und folge dem Weg weiter, der bei einem Gras-Oktorok mündet. Erledige diesen, dann geht es links von ihm den Hang hinab. Am Ende erreichst du ein Seil, dass du zunächst mit dem Schwert anschlagen musst. Es gleitet nun in die Mitte. Schwinde dich hinüber und du siehst ihn schon: Den gigantischen Kyu, auch bekannt als **Häuptling Roiboss**.

Tatsächlich weiß Roiboss über Zelda Bescheid, doch im Augenblick macht er sich Sorgen um sein Volk. Überbringe die Nachricht von Macha und willige ein, die restlichen 3 Kyus zu suchen. Phai meldet sich und fügt die Kyu zur Aurasuche dazu, sodass du nun gezielt suchen kannst.

Der erste Kyu befindet sich gleich in deiner Nähe: Neben Häuptling Roiboss erkennst du in der Nähe einen großen Baum, zu dessen Wurzeln ein kleiner Schacht liegt. Klettere ihn hindurch. In den Früchten findest du etwas Verstärkung. Klettere die Ranken hoch. Wieder balancierst du über das Seil, jedoch solltest du die explosiven Früchte runterwerfen, sonst bleiben sie an dir haften und explodieren mit dir. Dahinter erreichst du eine Lichtung, in der sich wieder ein Bokoblin herumtreibt. Er ruft gleich Verstärkung, also schlage auch wieder die Meute wütender Bokoblins nieder. Sind sie fort, erscheint dir der Kyu **Mugi**. Remple den Baum mit einer Rollattacke an, sodass Mugi herunterfällt. Sprich mit ihm.

Der zweite Kyu befindet sich nicht weit von Mugi: Nimm die Liane, die sich dank Mugi in greifbarer Nähe befindet. Schwinde dich auf die andere Seite und du erreichst eine weitere größere Lichtung, auf dessen linke Seite ein gigantischer Baum wächst. Spring hinab und laufe geradeaus, ignoriere die Aussichtsplattform auf der rechten Seite, ignoriere die Raben und erledige den einsamen Bokoblin. Zwischen zwei braunen Felsformationen erkennst du dahinter einen Baum, um den drei Bokoblins Wache halten. Lass sie ruhig, denn du gehst rechts den bewachsenen Felsen hoch. Du siehst an der Wand Kletterpflanzen. Natürlich handelst du diese entlang, bis du oben einen Vorsprung erreichst. Mähe das Gras nieder und Kyu **Senbuli** hat keine Möglichkeit, sich weiter vor dir zu verstecken. Sprich auch mit ihm.

Der letzte Kyu befindet sich in der Nähe von Macha, dem ersten Kyu, den du zu Beginn getroffen hast. Da du dich bei Senbuli befindest, brauchst du nur vom Vorsprung hinab zu springen und weiter rechts durch den Schacht zu klettern. Auf der anderen Seite angekommen, wirst du rechts von einem Gras-Oktorok begrüßt. Ringe ihn nieder. Ein Weg schlängelt sich vor dir entlang, doch schau dir das Gelände rechts vom Weg an. Hier kannst du die beiden Felsvorsprünge hochklettern. Erledige einen weiteren Gras-Oktorok und schau dir das hohe Gras an. Daneben befindet sich ein Loch, das du herunter springst. Hier gehst du links den schmalen Gang entlang und findest Kyu **Kombu**. Sprich mit ihm.

Nun kehre zu Häuptling Roiboss zurück und erstatte Bericht. Er wird dir sagen, das Zelda zum Tempel des Himmelblicks aufgebrochen ist, der sich tief im Wald befindet. Lass dir von ihm die Schleuder geben, klettere dazu auf seinen Rücken. Mit ihr bist du im Besitz der ersten Distanzwaffe. Klettere von Roiboss runter und er zeigt dir, wie du per Schuss eine eingerollte Liane für dich nutzen kannst.

Erinnerst du dich noch an die Aussichtsplattform im Nordosten der Karte, die du bei der Suche nach den Kyus gesehen hast? Dann solltest du dort einmal hingehen. Auf dessen Spitze befindet sich wieder eine **Vogelstatue**, an der du einmal sichern solltest. Ihr gegenüber befindet sich ein unerreichbarer Vorsprung. Nimm die Schleuder und schieße einen Kern auf die eingezogene Liane. Mit ihr kannst du die erhöhte Plattform erreichen und durch das Tor am Ende das nächste Waldgebiet erreichen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 6: Tief im Wald

Nur noch ein kleines Stück Weg trennt uns von dem ersten Tempel dieses Spiels: Folge dem Weg und du triffst wieder einen roten Bokoblin, der diesmal seine Brüder und eine Horde Bienen zu sich ruft. Erledige die Bokoblins rasch und renne vor den Bienen weg. Nachdem die Luft rein ist, folge dem Weg rechts, dessen Pfad nur noch zum Teil erkennbar ist. Er mündet an einem gespannten Seil. Mit der Schleuder schießt du erst einmal aus guter Entfernung links das Bienennest weg und rennst lieber nach hinten, sodass die Bienen dich nicht verfolgen. Sind die Bienen fort, kannst du über das Seil balancieren. Erledige dahinter den Bokoblin, dann klettere links die Treppe hoch, damit du am Ende des schmalen Wegs den Baumstamm für eine Abkürzung herunter rollen kannst.

Gehe wieder zurück, die Treppen hinab und folge dem Weg nach unten. Erledige den Gras-Oktorok und du wirst von **Marugo** angesprochen, der etwas Interessantes gefunden hat. Um zu ihm zu gelangen, entdeckst du neben dem Platz, wo du den Gras-Oktorok erledigt hast, einen Vorsprung in der Felswand. Hangle dich über die Schlucht. Wieder einmal musst du deine Künste im Seilbalancieren beweisen. Diesmal kommt ein Bokoblin auf dich zu. Schüttele ihn einfach runter. Am anderen Ende kannst du zunächst bei der **Vogelstatue** speichern.

Aus der Entfernung erkennst du hier ein Seil, dass du nur mit Anlauf und etwas Glück erreichen kannst. Einmal gefasst, schwinde dich rüber. Hier machst du Bekanntschaft mit einer gelben Dekuranha, einer sogenannten Tetranha. Die Kampfaktik ist dieselbe, nur ist sie stärker als ihr blauer Vertreter. Biege bei ihr nach links ab und laufe den schmalen Sims nach oben, um unter einen Baum eine Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** zu öffnen.

Eile nun zu Marugo. Er zeigt dir ein **Artefakt der Göttin**, den du mit einem Schwertstrahl aktivieren kannst. Mit jedem Würfel kannst du Veränderungen im Himmelsreich bewirken, die du auf deiner nächsten Reise mit deinem Vogelfreund ansehen kannst. Schiebe hinter Marugo wieder einmal den Baumstamm nach unten, sodass du beim nächsten Mal die Strecke über die Schlucht von vornhin sparen kannst. Setze deinen Weg weiter fort und du findest ein weiteres **Artefakt der Göttin**. Aktiviere auch dieses. Speichere anschließend bei der **Vogelstatue**, die am Eingang des Tempels steht. Doch... das Tor des Tempels ist verschlossen.

Was nun? Falls du vorher ausführlich mit Marugo gesprochen hast, erinnert sich dieser, dass er eine Steinplatte gesehen hat. Tatsächlich befindet sich diese auf der rechten Seite im hohen Gras, bewacht von einer blauen Dekuranha: „*Der vom Himmel herabstieg, schaut in den Himmel und durchschreitet den Stern, den Vogelschwingen ihm weisen.*“ Stell dich vor das Tor. Wenn einen Kern jeweils gegen die grünen Kristalle schießt, erhältst du einen grünen Rubin. Tatsächlich musst du über der Tür weit oben den roten Kristall abschießen, sodass sich die antike Tür dir öffnet. Hereinspaziert in den **Tempel des Himmelblicks**.

KAPITEL 7: Der Tempel des Himmelblicks

Nachdem das Intro vorüber ist, kannst du vorne erst einmal bei der **Vogelstatue** abspeichern. Nun geht es weiter nach rechts: Flederbeißer und lästige Spinnweben werden dir entgegen kommen. Am Ende erreichst du ein paar dürre Hölzer, die du mit dem Schwert niederstreckst – schlägst du dabei die markierten gelben Stellen ab, bekommst du dafür sogar Rubine. Du legst eine Ranke frei, doch Vorsicht: Direkt darüber befindet sich eine hungrige Dekuranha. Sie wird dich jedes Mal hinab befördern, solltest du ihr zu Nahe kommen. Nimm daher deine Schleuder und schieße einen Kern nach ihr. Für kurze Zeit wird sie bewusstlos. Klettere hoch und aktiviere hinter ihr den **roten Kristallschalter**, damit sich ein Mechanismus entriegelt. Springe den Vorsprung hinab und schreite durch die Tür.

In der nächsten Kammer kannst du links und rechts die Pflanzen abmähen. So findest du neben der verschlossenen Tür eine alte Steintafel, die dich auf Phai verweist. Stelle dich oben auf das Podest, wo dir ein magisches Auge entgegen schaut. Phai merkt an, dass es auf deine Bewegungen reagiert. Nimm also dein Schwert raus und kreise dein Schwert einige Male. Dem Auge wird schwindelig, es verschwindet und entriegelt die Tür darunter. Gehe hindurch.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Du erreichst einen schmalen Gang, in dem sich ein paar explosive Nüsse und zwei herunterhängende Dekuranhas befinden, die du rasch erledigst. Die explodierenden Nüsse kannst du mit raschen Schwerthieben von dir abschütteln. Speichere bei der nächsten **Vogelstatue**, die sich rechts befindet. Du wirst noch weitere Vogelstatuen finden, bei denen du dich direkt aus dem Tempel teleportieren lassen kannst. Dreh dich nun um und schieße die drei Wandskulltulas ab. Klettere anschließend das Efeu hoch und zerschneide oben die Bretter, sodass du einen Schacht zu einem Vorraum erschaffst. Kehre um und springe wieder zur Vogelstatue hinab.

Eile nach vorn und erledige an der Kreuzung den grünen Bokoblin, dessen Stärke und Fähigkeiten sich nicht von seinen roten Waldfreunden unterscheiden. Schau dich um: Vor dir liegt hinter einem Graben eine verschlossene Tür. Die linke Tür ist auch verriegelt wie die zur rechten Seite – jedoch befindet sich über der Rechten ein roter Kristallschalter. Schieße ihn ab, damit die Tür darunter entriegelt wird. Gehe hindurch.

Zerschlage hier das Spinnennetz und du triffst im Anschluss eine Skulltula, die eine alte Steintafel bewacht. Du musst sie so schlagen (am besten mit der Wirbelattacke), dass sie sich zu drehen beginnt und dabei ihre empfindliche Bauchseite zeigt. Jene muss mit einem gezielten Schlag getroffen werden, bevor sich die Spinne wieder umdreht. Ist dir der Kampf im Augenblick zu schwierig, ignoriere sie. Ist sie jedoch besiegt, gibt dir die Steintafel dir den Tipp, die Wandseiten genauer anzuschauen. Die Richtungsangaben stehen dabei für Kristalle. Folge dem Rat und mähe in dieser Kammer das Unkraut weg. Du entdeckst einen Schacht, durch den du klettern kannst. Dahinter befindet sich eine Statue, über der sich ein Kristallschalter befindet. Triffst du ihn, dringt Wasser ein. Klettere an der Seite das Efeu hoch, um zur Vorkammer zu gelangen. Da du hier alles erledigt hast, kehre wieder zurück in die Halle, wo du vorhin den grünen Bokoblin zur Strecke gebracht hast.

Was nun? Schau dir im Kreuzgang die andere verriegelte Tür an. Da du den Wasserstand gehoben hast, solltest du dir den Bereich unter der verriegelten Tür anschauen. Spring also ins Wasser und schwimme unter den Gang unterhalb der Tür – du entdeckst eine Nische, in der sich ein weiterer Kristallschalter befindet. Aktiviere auch ihn und die Tür über dich entriegelt sich. Eile hindurch.

In der nächsten Kammer kannst du zunächst den grünen Bokoblin erledigen. In der Nähe bewacht eine Skulltula die Passage. Da du nichts gegen sie und ihr Spinnennetz ausrichten kannst, schau dich um. Du entdeckst rechts von ihr zwei Lianen, die du mithilfe deiner Schleuder hinab holen kannst. Schwinge dich so auf die andere Seite und untersuche das Unkraut hier. Du findest eine weitere Steintafel: *„Triff die Juwelen, die auf der Karte mit X markiert sind. Finde die Karte in der zentralen Kammer.“* Merk dir den Satz und gehe oben durch die Tür.

Wieder in der bekannten Halle, schau links und du entdeckst auf einem Baumstamm eine Truhe: Die **Dungeon-Karte** ist dein. Mit ihr kannst du nicht nur die verbliebenen Räume, sondern auch verbliebene Schatztruhen, verschlossene Türen und natürlich jenen Ort einsehen, wo Zelda sich befinden muss. Auch die Kreuze, von der die Steintafel vorhin gesprochen hatte, sind auf der Karte verzeichnet. Einen von Ihnen hast du bereits in Form von einem Kristallschalter aktiviert. Gehe also zurück in den Vorraum und schau dich um. Jage die Spinne von ihrem Netz und katapultiere sie am Besten gleich nach unten. Hier auf dem schmalen Gang kannst du auf der linken Seite einen weiteren Kristallschalter mit der Schleuder aktivieren. Erneut dringt Wasser in die Kammern und der Wasserstand erhöht sich.

Kehre nun zurück zur Halle. Du hast immer noch keinen Schlüssel, also schau dich um: Da der Wasserstand erneut gestiegen ist, solltest du dir die Wände ansehen. Zwischen dem Kreuzgang und der südlichen Tür, die dich in Richtung Ausgang des Tempels führt, schwimmt ein Baumstamm, der zu einigen Kletterpflanzen führt. Erledige die Wandskulltula, klettere diese hoch und du erreichst eine weitere Tür.

Dir steht ein weiterer Kampf gegen eine Skulltula bevor. Ist sie besiegt, stelle dich an die Stelle, wo sie sich vorher zu dir hinabgeseilt hat. Dir gegenüber werden sich zwei magische Augen öffnen, auf die dich Phai freundlicherweise hinweist. Kreise dein Schwert, bis ihnen schlecht ist, sodass sich das Gitter vor der Truhe öffnet: Endlich, der **kleine Schlüssel**. Damit geht es ab zur Haupthalle und zur verschlossenen Tür.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Du erreichst eine riesige runde Halle, in dessen Zentrum sich ein Kuppelgebäude befindet. Direkt über der Tür befindet sich ein Kristallschalter, den du mit der Schleuder abschießt. Gehe hinein und die Tür hinter dir verriegelt sich. Es folgt ein kleiner Kampf gegen einen Stalfos – ein Skelett, bewaffnet mit zwei schweren Klingen. Steche ihm in die Seite und nehme rasch Abstand, wenn er dich mit seinem Schwertkonter zurückstoßen möchte. Nach einigen Treffern wird dein Gegner zu Staub zerfallen. Für deine Mühen gibt es eine Truhe, in der du den **Käfer** findest: Mit diesem Fluggerät kannst du nicht nur Skultulas ärgern, sondern allerhand entfernte Dinge erreichen, seien es Rubine, Herzen oder Kristallschalter. Das kannst du auch gleich ausprobieren: Um die Tür wieder zu öffnen, lass deinen Käfer erst durch das (mit Spinnweben versehene) Loch gleiten, dann biege rechts ab und stoße gegen den Kristallschalter. Verlasse mit Link das Kuppelgebäude.

Bevor du weitermachst, kannst du in dieser Rundhalle deinen Käfer ausprobieren. An der Außenwand befinden sich oben einige Schächte, in der du Rubine finden kannst. Skultulas oder Kisten, gefüllt mit Rubinen, lassen sich ebenso mit deinem Käfer von der Decke holen. Umrundest du das zentrale Kuppelgebäude, entdeckst du im Norden des Raumes ein **Herzteil**, das jedoch hinter Gittern liegt. Starte deinen Käfer und lass ihn das Kuppelgebäude steil hinauf fliegen – dort gibt es links und rechts jeweils eine Luke, deren Gitter sich hebt, sobald sich dein Käfer diesem nähert. In ihrem Innersten ist ein Kristallschalter, der dafür sorgt, dass das Gitter vor dem Herzteil verschwindet. Schnapp es dir!

Um weiter fortzufahren, gehe nach Westen. Speichere an der **Vogelstatue**. Um die verriegelte Tür zu öffnen, starte wieder deinen Käfer. Oberhalb der Tür sind links und rechts wieder zwei Eingänge, die beide zu einem Kristallschalter führen, der wiederum die Tür entriegelt. Eile hindurch.

Folge dem schmalen Gang immer weiter geradeaus, bis du hinab springst. Gehe auch hier weiter nach vorne, bis du die Tür erreichst. Gehe hindurch und sie wird sich hinter dir verriegeln. Eile in die Mitte der Kammer, um eine Skultula zu dir zu locken. Schlage auf sie ein, bis sie auf dem Rücken liegt und erledige sie dann mit einem Fangstoß. Die Tür entriegelt sich wieder. Du entdeckst drei magische Augen und eine Truhe, die sich hinter dem Gitter befindet. Da du im Moment nicht alle Augen von deinen Bewegungen überzeugen kannst, dreh dich um... und du siehst links etwas Efeu. Klettere hoch und lass deinen Käfer starten. Hole die beiden Kisten herunter (eine wird zerschellen und hinterlässt ein Herz). Schiebe die schwere Kiste runter vom Vorsprung; dann folge ihr und schiebe sie so, dass sie mittig mit geringen Abstand vor den drei Augen platziert ist. Stell dich auf die Kiste und überprüfe, ob dich alle drei Augen ansehen. Ist das der Fall, solltest du wieder ein paar Kreisbewegungen mit dem Schwert ausführen. Nun ist der Weg zur Truhe frei: Ein weiterer **kleiner Schlüssel** ist Dein!

Kehre in den Vorraum zurück: Erinnerst du dich an die Kreuze auf der Karte? Dann lass mal deinen Käfer starten, denn hinter der Skultula befindet sich ein Kristallschalter. Aktiviere ihn, damit ein letztes Mal der Wasserstand im Tempel erhöht wird. Nun ab übers Wasser, die Treppen hoch. Erledige die Skultula, indem du zunächst auf ihr Netz einschlägst, sodass sie zu dir hinab kommt. Eile weiter, zerschlage die Hölzer, denn am Ende befindet sich ein kleiner Schacht. Krieche ihn hindurch und du gelangst zur Tür. Gehe hindurch und du findest dich wieder in der Rundhalle.

Da du nun einen kleinen Schlüssel hast, kannst du dir die verschlossene Tür auf der Ostseite der Rundhalle ansehen. Bevor du über das Seil spazierst, solltest du mit deinem Käfer die herabhängenden Dekurahnas beseitigen, indem du mit dem Käfer den dünnen Stiel anvisierst. Balanciere zur Tür und öffne sie.

Hinter dir wird sich die Tür verriegeln. Folge dem Gang und zerschlage die hölzernen Barrikaden, um den hinteren Teil der Kammer zu erreichen. Du begegnest einer Stalydra, der du zügig alle drei Köpfe in sehr kurzer Zeit abschlagen musst, bevor sie erneut entstehen. Die Tür zur nächsten Kammer öffnet sich.

Du erreichst die letzte große Kammer, die dich und Zelda voneinander trennt. Gehe erst einmal den Gang entlang, erledige den grünen Bokoblin. Die Skultula über dem Abgrund kannst du bequem erledigen, indem du mithilfe deines Käfers ihren Faden abtrennst. Nimm etwas Anlauf und springe über den Abgrund. Dahinter nimm den Käfer zur Hand und aktiviere den Kristallschalter, damit eine Abkürzung zur Rundhalle geschaffen wird. Du siehst hier eine Truhe, doch im Augenblick ist sie nicht erreichbar.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Es folgt ein neuer Spaziergang über das Seil. Ein Bokoblin möchte dir Gesellschaft leisten, daher schüttle ihn ab. Auf der anderen Seite stehst du der großen Tür gegenüber... doch du hast keinen passenden Schlüssel. Was nun? Speichere rechts bei der **Vogelstatue**, dann besuche links die Kammer, in der eine Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** steht. Gehe zurück zur Vogelstatue und auf die andere Seite. Klettere darin das Efeu hoch. Du erreichst einen Vorsprung, wo du mit einem Schwertschlag ein Seil losbinden kannst. Nimm nun Anlauf und springe zum Seil. Hier drehst du dich zu einem gewaltigen Ast, worauf sich bereits Kletterpflanzen befinden. Erzeuge Schwung und schwinde dich dorthin, klettere nach oben und spaziere über die Äste. Am Ende entdeckst du zwei eingerollte Lianen, die du (wenn du Munition sparen möchtest) mit dem Käfer ausrollst. Schwinde dich über die Lianen zum Vorsprung, wo die goldene Truhe mit dem **goldenen Schlüssel** auf dich wartet. Mit seiner seltsamen Form passt er bestimmt in die große Tür.

Um die kleine Kammer zu verlassen, klettere das Efeu hoch, über den Mauersims zur Herz-Blume und von dort einfach nach unten hinab. Erneut musst du ein letztes Mal über das Seil balancieren. Speichere hier vorsichtshalber ein letztes Mal ab, dann widme dich der großen Tür. Drehe den goldenen Schlüssel so, dass er zur Tür passt und ein goldener Rahmen um ihn erscheint. Gehe durch die Tür.

Endgegner des Tempels des Himmelblicks: Dunkelfürst Ghirahim

Zelda ist fort und du darfst dich mit **Ghirahim**, einem recht eingebildeten Dämonenlord, herumschlagen.

Zunächst möchte Ghirahim mit dir herumtollen: Dazu geht er lässig auf dich zu und versucht, dein Schwert mit seinen bloßen Fingern zu fangen und dein Spielzeug wegzunehmen. So wird Ghirahim versuchen, deine Schwerttechnik zu analysieren und dementsprechend seine Hand ausrichten. Halte dein Schwert daher erst in eine Richtung, und schlage sobald seine Hand in dieser Position still hält von der anderen Seite zu. Das wird ihn irritieren. Sollte er dir dein Schwert weggenommen haben, dann warte, bis er es in deine Richtung wirft und hol es dir, bevor er es sich erneut greift.

Nach ein paar Schlägen hat Ghirahim offensichtlich Lust nach... mehr: Er holt nun seine Klinge hervor und sucht mit dir den Kampf, natürlich vollkommen amüsiert. Mit **verschiedenen Attacken** versucht er dich niederzustrecken: Zunächst beschwört er gerne Kristalle, die er als Geschoss gegen dich aussendet. In diesem Falle zerschlage sie mit dem Schwert oder wehre sie mit dem Schild ab. Ghirahim hat zudem eine Vorliebe, direkt hinter dir zu erscheinen und mit einem Angriff niederzustrecken. Habe daher stets im Auge, was hinter dir passiert, sollte er sich auflösen.

Erscheint er hinter dir, drehe dich rasch um und verpasse ihm dein Schwert, wobei du darauf achten musst in welche Richtung er sein eigenes Schwert hält, da er euren Angriff sonst abblocken kann. Ghirahims mächtigster Angriff ist sein Sturmangriff: Du erkennst seine Attacke, wenn er sich zu dir beugt und sich für den Sprint bereit macht. In diesem Falle kannst du seine Attacke abwehren, wenn du im richtigen Moment einen Schildkonter ausführst. Dieser unerwartete Schlag lässt Ghirahim kurze Zeit taumeln und du kannst ihm ein paar Hiebe verpassen.

Nach eurem kleinen Intermezzo hat Ghirahim keine Lust mehr und verschwindet. Schnapp dir den **Herzcontainer**, der deine Herzanzeige um ein Herz erweitern wird. Gehe anschließend durch die Türe, um die Quelle des Himmelblicks zu betreten. Bevor Du dich dem Altar widmest, solltest du hinter den Altar gehen und dort ein **Artefakt der Göttin** aktivieren. Aktiviert nun das Vogel-Symbol vor dem Altar, sodass eine Unterredung mit Phai anknüpft. Du erfährst, dass Zelda fort ist, um die Quelle des Erlands zu finden, die sich in Eldin befindet. Die Göttin überreicht dir dazu die nötige **Rubin-Tafel**. Phai rät dir, diese in Wolkenhort am Altar zu platzieren, wo du einst auch schon die Smaragd-Tafel platziert hast. Du verlässt automatisch die Quelle und das Spiel fragt dich, ob du an dieser Stelle speichern möchtest.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 8: Einkaufsbummel im Wolkenhort

Sobald du den **Tempel des Himmelblicks** verlassen hast, kommt dir der Kyu Macha entgegen und erkundigt sich bei dir. Zeit, erst einmal nach Hause zurück zu kehren. Geh also zur Vogelstatue und lass dich in die Lüfte tragen. Solltest du nicht zuvor einmal ins Himmelsreich zurückgekehrt sein, wird dich Phai über die Veränderungen (in Form von Truhen) ansprechen, die dank der Aktivierung der beiden Artefakte im Wolkenmeer stattgefunden haben. Sie werden als Symbole dargestellt. Bevor du diese erkundest, solltest du deinen (bestimmt platzenden) Geldbeutel erleichtern und nach Wolkenhort reisen.

Zunächst erfüllst du deine Aufgabe und eilst zur **Göttinnen-Statue**: Dort kannst du im Altarraum die Rubin-Tafel an ihren rechtmäßigen Platz einsetzen. Ein weiteres Portal zum Eldin Vulkan wird geöffnet, dessen Lichtstrahl rötlich schimmert.

Bevor du zum nächsten Abenteuer aufbrichst, solltest du einige Einkäufe erledigen und dazu passende Erkundungen anstellen. Zunächst geht es in den heimatlichen Basar, wo du beim Gemischtwaren-Händler dir für 100 Rubine den **Eisenschild** kaufst. Dieser Schild ist ideal zur Abwehr gegen Feuerattacken, wogegen dein alter Holzschild schnell in Flammen aufgehen würde. Ferner kannst du bei ihm auch eine **Deku-Tasche** für 100 Rubine ersteigern, die deinen Vorrat an Deku-Kernen für deine Schleuder um 10 erhöht. Die letztere Investition ist nicht zwingend für das nächste Abenteuer notwendig. Falls dir deine Tränke ausgegangen sind, kannst du beim Trank-Laden gegenüber deine Vorräte auffüllen. Investiere am Besten in einen Herz-Trank (20 Rubine) und in einen Wundertrank (30 Rubine), sollten sie nicht in der Tasche für dich bereit liegen.

Verlass den Basar und schau dich um. Ist dir schon das fliegende Gebäude aufgefallen, das die ganze Zeit um den Basar kreist? Auf der Karte kannst du einsehen, wo sich dieses befindet. Bisher hattest du noch keine Gelegenheit gehabt dieses zu erkunden, doch mit deiner Schleuder oder deinem Käfer kannst du die Glocke anvisieren und abschießen. Mit ihrem Klang wird ein Seil zu dir herabgelassen, das du dir greifst. Halt dich fest und lass dich hochziehen.

Gehe hinein und du triffst auf **Terri**, dem fliegenden Händler. Seine aktuelle Ware dürfte dich interessieren. Kauf dir zunächst das **Schmetterlingsnetz** für lausige 50 Rubine. Dieser Gegenstand wird dir viel Freude bereiten, denn nun kannst du endlich auf Insektenjagd gehen. Du kannst es draußen bei den Schmetterlingen probieren, die über zahlreiche Blumen schwirren. Sammle Insekten, da sie essenzielle Zutaten zur Aufwertung deiner Tränke bilden. Tränke aufwerten kannst du im Basar beim Alchimisten am Trank-Laden.

Terri hat auch noch weitere interessante Gegenstände: Eine **Zusatztasche** (ein weiterer Platz in deiner Abenteuertasche!) für 300 Rubine und eine **Zusatz-Geldbörse** (+300 Rubine mehr tragen!) für 100 Rubine. Dein aktueller Rubinvorrat mit maximal 300 Rubinen wird gewiss nicht für alle Einkäufe ausreichen, also solltest du dir überlegen, dir etwas Zeit zu nehmen und paar Rubine zu horten. Beide Gegenstände sind durchaus sehr nützlich, wenn auch nicht zwingend für dein kommendes Abenteuer. Die **Lebenskraft-Medaille** (+1 Herzcontainer in der Lebensanzeige) für 800 Rubine kannst du dir im Augenblick aufgrund deiner kleinen Börse noch nicht leisten, merke sie dir vorerst.

Während du also Rubine sammelst, bist du im Wolkenhort bestimmt auf die verzweifelte **Mutter von Kuki** (einem kleinen Mädchen, das dir zu Beginn des Spiels nicht verraten wollte, mit wem sie spielen will) gestoßen, die vor dem Eingang zur Göttinnen-Statue nach ihrer Tochter Ausschau hält. Versprich ihr nach Kuki zu suchen. Sprich mit den anderen Bewohnern von Wolkenhort und du erfährst von einem Monster, das Kinder entführt und sich nachts auf dem Friedhof herumtreibt.

Geh also in der Ritterschule in dein Zimmer, leg dich in dein Bett und schlafe bis in die Nacht. Nun eile zum Friedhof von Wolkenhort: Hier gibt es einige Gräber und hinten links einen einsamen Baum. Mit deinem Schwert schlägst du gegen das Grab, das unmittelbar neben dem Baum steht. Ein geheimnisvolles Zeichen erscheint. Schiebe nun noch das Grab nach hinten und der Schuppen links öffnet sich. Klettere die Leiter nach unten und folge rechts der Rampe hinab, bis du ein Haus erreichst, aus dem du einen Schrei hörst. Innen drin triffst du auf einen Dämonen. Greif ihn an und er wird sehr gesprächig: Sein Name ist **Morsego** und möchte ein Mensch werden. Nimm seine Bitte an und verlass sein Haus wieder.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Eile zurück in dein Zimmer und schlaf bis zum nächsten Morgen. Nun eile zu Kukis Haus, das sich östlich vom Basar befindet. Sprich mit Kukis Mutter und sie überlässt dir **5 Juwelen der Güte**, sozusagen menschliche Dankbarkeit in kristallisierter Form. Mit ihnen kehrst du zu Morsego zurück und du erhältst die **mittlere Geldbörse**: In ihr haben nun 500 Rubine Platz, 200 mehr als bisher.

Hast du im Wolkenhort alles erledigt, kannst du dir nun die Gebiete anschauen, die durch die Götterwürfel verändert wurden. Die ersten beiden Symbole führt dich zur **Kürbis-Bar**, die sich im Südosten des Wolkenmeers befindet. Du solltest unbedingt auf dem Dach der Bar landen, den nur von dort aus gelangst Du zu der Truhe, die sich über der Eingangstür der Bar befindet. Öffnest Du sie findest Du einen **goldenen Rubin (300 Rubine)**. Nun kannst Du vom Dach herabspringen und um das Haus herumgehen. Du wirst eine weitere Truhe finden. In ihr findest Du eine **Zusatztasche**, die es dir erlaubt ein Gegenstand mehr zu tragen.

Da hier nichts mehr ist, kannst du die andere Insel im Süden erkunden. Hier befindet sich eine weitere Truhe, in der du ein **Herzteil** findest. Großartig oder? Bist du dieser Lösung gefolgt, darfst du dich über einen kompletten Herzcontainer freuen.

Falls du noch ein weiteres Herzteil und noch eine leere Flasche einsammeln möchtest, kehre noch einmal zum Wolkenhort zurück und eile zum Dorfplatz. Dort vermisst ein Dorfbewohner seine Schwester, die aus einem Ausritt nicht zurückgekehrt ist. Fliege mit deinem Vogel nach Südwesten der Himmelsreich-Karte. Vor der Roulette-Insel befindet sich auf der linken Seite (neben dem fliegenden Felsen, durch dessen Durchgang du starken Rückenwind bekommst) eine kleine Plattform. Dort triffst du seine Schwester, deren Vogel verletzt worden ist. Sprich mit ihr und sie bittet dich, Medizin von ihrem Bruder zu holen. Mach dies, fliege wieder zum Wolkenhort und lass dir vom Dorfbewohner eine Flasche mit Pilzsporen aushändigen. Fliege damit zurück und überreiche es seiner Schwester. Diese kann nun ihren Vogel heilen und du erhältst **5 Juwelen der Güte**. Die **leere Flasche** kannst du behalten. Fliegst du noch einmal zum Wolkenhort zurück und sprichst mit ihrem Bruder, erhältst du nochmals weitere **5 Juwelen der Güte**. Mit diesen Juwelen solltest du bei Morsego vorbeischaun, denn dieser gibt dir für deine Juwelen ein **Herzteil**.

Nun kannst du dich auf nach Eldin machen, also auf in die Lüfte und reise mit deinem Vogel zum Portal, dessen rote Lichtsäule du unschwer übersehen kannst (auch ein Blick auf die Karte hilft, dich zurecht zu finden). Lass dich hinab fallen und du landest zu Fuße des **Eldin Vulkans**.

KAPITEL 9: Mogmas in Schwierigkeiten

Lava, soweit das Auge reicht... Phai wird dir den Eldin Vulkan vorstellen und einige Tipps geben: Solltest du also in naher Zukunft einmal in Brand geraten, hilft eine Wirbel- oder eine Rollattacke, um das Feuer zu löschen. Speichere gleich einmal bei der **Vogelstatue** ab und folge dem Pfad. Phai erinnert dich sogleich an die Aurasuche, jedoch wirst du in diesem heißen Gelände kaum Möglichkeiten finden, dich zu verirren. Du kommst direkt zu Beginn zu einer Wegabzweigung: Wähle zunächst den Weg nach links, denn hier brauchst du nur die Stufe hinab zu laufen und du findest ein **Artefakt der Göttin**. Aktiviere dieses mit einem Himmelsstrahl. Den Weg weiter brauchst du nicht zu gehen, da er am Ende verschüttet ist.

Nimm also nun an der Wegabzweigung von vorhin den Pfad nach rechts, springe über die schwimmenden Plattformen und folge dem Wegverlauf, bis du auf zwei Bewohner dieses Landes triffst: Zwei Mogmas. Nach eurer Unterredung sprichst du sie ein zweites Mal an, denn es scheint, als haben sie Zelda gesehen. Folge dem Weg weiter und achte links auf Kletterpflanzen, die sich vor einer Felshöhle befinden. Klettere sie hinab und du findest einen **roten Rubin (20 Rubine)**.

Gehe in die Höhle. Hier steigt der Lavapegel ständig auf und ab. Erledige die Feuerbeißer und warte, bis die Lava sich gesenkt hat, damit du dahinter ein kleines Lager der Mogmas betreten kannst. Sprich mit dem Mogma, der dich auf die **Donnerblumen** aufmerksam macht. Donnerblumen sind explosive Pflanzen, die wie Bomben funktionieren. Sie gehen nach einer Weile in die Luft, sobald du eine gepflückt hast. In dieser Siedlung kannst du ein wenig mit den Donnerblumen üben, denn du kannst sie werfen, an einer Stelle absetzen und sogar rollen. Lege die verschiedenen verschütteten Eingänge frei (hinter dir rechts befindet sich jedoch ein riesiger roter Schleim). Auch ein Schacht befindet sich hier, in den du erst eine Bombe hinein rollen musst, um an den blauen Rubin (5 Rubine) zu kommen. Wenn du dir das rechte Zelt anschaut, findest du am Türrahmen mit etwas Glück **Magmarienkäfer**, die du auch gleich einsammelst.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Nach deiner kleinen explosiven Übungslektion nimmst du den Weg rechts und erledigst paar Feuerbeißer. Auf der rechten Seite steht wieder eine **Vogelstatue**, an der du einmal abspeicherst. Gehe weiter und du gelangst zu einer Wegabzweigung, an der du nach links, geradeaus oder rechts gehen kannst. Spring erst einmal die Stufe nach links ab. Hier im Gras befinden sich Donnerblumen. Die rollst du in den Schacht, damit du durch ihn klettern kannst. Aus der Truhe am anderen Ende entnimmst du einen weiteren **roten Rubin (20 Rubine)**. Mit etwas Glück kannst du auch hier **Eldin-Skarabäus** einfangen.

Kehre zurück zur Abzweigung und nimm den Weg geradeaus (von deinem jetzigen Blickwinkel aus links). Dort kannst du es schon sehen, ein weiteres **Artefakt der Göttin**. Aktiviere es und kehre zur Wegabzweigung zurück. Nimm jetzt den rechten Weg (wenn du vom Artefakt kommst ist es der linke), bis du wieder einen Mogma antriffst. Er erzählt dir, dass ein Mensch vor dir in ein Loch hineingeklettert ist, welches jedoch im Augenblick von Lava umflutet wird. Da du nichts machen kannst, gehst du weiter. Das Herzteil auf dem Vorsprung kannst du dir schon merken, das holst du dir später.

Eine kleine Sequenz folgt, wie ein Feuerolm, ein feuerrotes robbenartiges Wesen, in einen Schacht kriecht. Springe zu ihm hinab. Sobald du dich näherst, wird es einen Feuerstrahl spucken und dir unfreundlich den Weg versperren. Macht nichts: Greif dir eine Donnerblume und roll sie in den Schacht. Folge dem Pfad und du triffst auf drei rote Bokoblins. Erledige auch sie. Du kommst zu einem Punkt, wo zwei Feuerolme sich in zwei Schädeln versteckt haben, um dir einzuheizen. Bevor du also zu ihnen herunterspringst, bleibst du einfach auf dem Vorsprung mit den beiden Donnerblumen stehen. Wirf jeweils eine Donnerblume in die obere Öffnung des Schädels und deine Gegner sind Geschichte.

Bevor du dich nun der Brücke zuwendest, solltest du die Gelegenheit nutzen und das Herzteil holen, das du eben nicht erreichen konntest. Klettere hier vor der Brücke rechts die Felstreppen hoch. Fang dir bei Gelegenheit die Eldin-Skarabäus ein, dann klettere rechts hoch. Hier siehst du an der Felswand links einen Riss... doch woher die Donnerblume nehmen? Kletterst du vorne eine Stufe hinauf, kannst du auf deinem Weg hinten vor dem Schädel-Feuerolm dir eine Donnerblume greifen. Sprengst du den Riss auf, findest du eine Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)**. Gehe nun deinen Weg weiter wie gehabt und erledige den Schädel-Feuerolm. Gehe dahinter an den Rand des Vorsprungs und du erkennst, wo du zum Herzteil hinab springen musst. Hol dir gleich das **Herzteil** ab.

Kehre nun zur Brücke zurück, die du eben zugunsten der Herzteilsuche ignoriert hast. Diese Brücke kannst du nur im Sprint überqueren. Mach das und sprich mit dem Mogma, der dich auf das Loch links aufmerksam macht. Anscheinend kann die Lava dort nicht richtig abfließen. Renne wieder über die Brücke. Da du keine Bombe hinüber tragen kannst, ohne ein heißes Bad zu nehmen, musst du deine Künste als Bowling-Experte beweisen. Roll die Bombe über die Brücke, sodass diese beim Abflussloch explodiert. Nun kann die Lava abfließen und damit wird praktischerweise der Weg freigelegt, sodass du in das Loch klettern kannst, wo vorhin angeblich ein Mensch hineingeklettert sei.

Eile dorthin und du blickst einer Schlucht entgegen. Bevor du runter springst, eine kleine Info vorab: Hier gibt es Plattformen, die du nur über Sprung erreichen kannst. So kannst du zu Beginn deines Sturz nach links driften, um auf den Vorsprung, zu gelangen. Hier steht eine Truhe, aus der du einen **Schatz** (Material für die Aufwertung deiner Ausrüstung) herausnehmen kannst. Auf der anderen Seite gibt es ein **Artefakt der Göttin**. Da du nicht beides in einem Sprung erreichen wirst, kannst du im Nordosten der großen Kammer den Vorsprung hinaufklettern und dort im Gang den starken Luftstrom nutzen, der dich nach draußen katapultiert.

Wenn du schon einmal beim Artefakt der Göttin stehst und es aktiviert hast, schau dich um. Direkt unter dir befindet sich eine Plattform mit Donnerblumen. Mit einem gezielten Sprung kannst du dort hinab springen. Auch auf dieser Plattform schau hinab – du siehst an einer Wand einen Riss. Nimm also eine Donnerblume zur Hand, spring hinab zum Riss und platziere sie dort. Dahinter befindet sich eine Truhe, aus der du einen weiteren **Schatz** herausnehmen kannst.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Hier am Grund der Halle kannst du zunächst bei der **Vogelstatue** einmal abspeichern. Gehe weiter deines Weges und du triffst auf einen verzweifelten Mogma, der sich über die Bokoblins aufregt, die weiter vorne hinter dem Gang ihr Unwesen treiben. Bevor du also einfach rein stürmst und den Helden spielst, ein Tipp: Der Kampf gegen die Roten wird niemals enden, solange eine Wache ununterbrochen nach Verstärkung ruft. Renne also zu Beginn des Kampfes an den Bokoblins vorbei und auf zur hinteren rechten Ecke des Raumes. Hier steht ein Holzgerüst und dahinter in der Ecke ein Felsvorsprung, wo du dich vor dem wütenden Mob einigermaßen in Sicherheit bringen kannst. Springe nun auf das Holzgerüst und erledige an dessen Ende den Kundschafter. Nun kannst du dich in die Menge stürzen und den Rest erledigen.

Sind alle Bokoblins vertrieben kehrst du zum beeindruckten Mogma zurück. Dieser wird dir zum Dank die **Grabklauen** schenken: Ein wunderbarer Gegenstand, mit dem du überall an Erdhügeln graben kannst, die einen kreuzförmigen Einschnitt aufweisen. Solche Erdhügel können Herzen, Rubine, diverse andere Gegenstände und sogar Luftströme freilegen. Kehre also nochmal in die Halle zurück, wo du eben den Bokoblins das Fürchten gelehrt hast. Hinten links in der Ecke findest du einen Erdhügel, an dem du einen Luftstrom freilegen kannst. Er bringt dich zu einem Vorsprung, wo du einen weiteren Erdhügel entdeckst. Grabe für ein paar Schätze. Hier in dieser Höhle gibt es noch auf dem Vorsprung eine Truhe, die du im Moment aber noch nicht erreichen kannst. Merk sie dir erst einmal.

Kehre zum Mogma zurück und befolge seinen Hinweis. Grabe hier in der Ecke beim Erdhügel für einen Luftstrom, der dich in den oberen Schacht katapultiert. Du gelangst zu einer Wegabzweigung. Grab zunächst am Erdhügel für ein paar Schätze. Nimm nun erst den linken Schacht. Du gelangst zu einem Lager der Bokoblins. Erledige den einsamen roten Wicht, dann kannst du an der Südwand noch paar Schätze ausgraben. Du siehst hier drei Tunnelwege. Nimm den Mittleren und über eine kleine Rutschpartie gelangst du zur Truhe von vorhin, die zuvor für dich nicht erreichbar gewesen ist. Du findest einen **Schatz**.

Da du wieder in der Höhlenkammer bist, wo du eben die Bokoblins zur Strecke gebracht hast, kehre wieder zum Mogma zurück und von ihm wieder zu dem Punkt, wo du zwischen zwei Stollen wählen musstest. Nimm nun den rechten Weg. Du gelangst in eine Kammer, in denen sich paar Feuerolme ganz besonders wohl fühlen und dir mit Feuerstrahlen den Weg versperrern.

Gehe also erst einmal nach links. In dem Erdhügel am Ende des Gangs findest du nur einen Mogma. Bieg rechts ab und schon wieder wird dein Weg von einem Feuerstrahl blockiert. Gehe wieder nach links und schau bei der Wand nach links, um beim Erdhügel nach Schätzen zu graben. Gehst du nun in die andere Richtung, siehst du links eine Nische, in der du Donnerblumen findest. Nun kannst du den Feuerolmen in deiner Nähe den Garaus machen. Im Norden dieses Raumes entdeckst du gleich einen Riss in der Wand. Platziere eine Donnerblume davor und du erreichst so eine Truhe mit einem **silbernen Rubin (100 Rubine)**.

In der Südöstlichen Ecke der Kammer entdeckst du in einer Nische nochmal ein paar Donnerblumen, womit du den Feuerolm hinter dir erledigen kannst, um so den Ausgang aus dieser Höhle zu erreichen. Bevor du den Luftstrom nutzt, kannst du links und rechts im hohen Gras noch ein paar Erdhügel für Rubine und Erze untersuchen. Nutze dann den Luftstrom, um die Höhle der Mogmas zu verlassen.

Wieder draußen, schau hinter dir für einen Erdhügel mit ein paar Schätzen. Folgst du nun dem Weg weiter, triffst du auf einen Mogma, der dir eine eingefahrene Brücke zeigt. Bevor du dieser Richtung folgst, biege rechts ab, pflücke eine Donnerblume und leg sie vor den Steinhäufen. Du erschaffst dir somit eine Abkürzung zur wackeligen Brücke von vorhin, sodass du in Zukunft nicht mehr den Stollen der Mogmas durchqueren musst. Nun eile zur Brücke, die dir der Mogma gezeigt hat und sie wird sich zu dir ausfahren. Du begegnest einer Frau in Schwarz, die dich nur in Eile aufruft. Zelda sei nah...

KAPITEL 10: Aufstieg eines Vulkans

Kaum ist die Unbekannte wieder verschwunden, eilst du über die Brücke. Speicher zunächst bei der **Vogelstatue** ab. Es wird Zeit, dass du den Vulkan erklimmst, also nimm den einzigen Weg (links), den du im Moment nehmen kannst. Unterwegs schlägst du paar Feuerbeißer nieder. Am Ende erreichst du rechts eine riesige Sandbank. Wirf einen Blick hinauf und du siehst, wie sich oben ein paar Bokoblins herumtreiben.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Zeit für einen Sprint: Du kannst diese Sandgefälle nur erklimmen, solange du sie hinauf rennst. Achte also auf deine Ausdauer-Anzeige. Für deinen ersten Sprint wird sie gerade mal für das Holzpodest reichen. Schlag den Bokoblin nieder. Hier entdeckst du links einen Vorsprung, an dem eine Donnerblume wächst. Sprinte herüber, untersuche die beiden Erdhügel nach Schätzen (in einem gibt es einen Vorrat an Deku-Kernen!). Nimm die Donnerblume und wirf sie den Hang runter, sodass sie bei dem Felshaufen liegen bleibt. Erinnerst du dich noch an den versperrten Weg ganz zu Anfang, als du in diesem Gebiet gestartet bist? Richtig, du hast nun den Weg freigelegt und eine Abkürzung geschaffen.

Nun geht es weiter hinauf: Bevor du losläufst, schau nach oben und du siehst einen Bokoblin, der einen Felsen für dich bereit hält. Um ihn auszutricksen, beschieße ihn mit einem Deku-Kern, damit er von seinem eigenen Felsen begraben wird. Sprinte hinauf, klettere nach oben und eile nach rechts. Wieder einmal musst du ein Lager der Bokoblins austrüchern. Um den Kundschafter oben in seinem Aussichtsturm das Handwerk zu legen, schau dich nach Donnerblumen um, die auf der rechten Seite zwischen den Zelten wachsen. Platziere eine Donnerblume am Aussichtsturm und dieser wird einfach umkippen. Praktisch, denn somit hast du dir auch gleich eine Brücke über die Schlucht geschaffen.

Bevor du das Lager verlässt, drei Dinge: Als du die Sandbank erklimmen hast, bist du anschließend nach rechts zum Lager der Bokoblins gerannt. Schau doch mal die andere Seite an – hier befindet sich ein Riss. Platziere dort eine Donnerblume und du findest dahinter **zwei rote Rubine (40 Rubine insgesamt)**. Schau dich danach in den Zelten der Bokoblins um. In einem findest du einen Erdhügel, in dem sich mit etwas Glück wenige Eldin-Skarabäus versteckt halten. Zuguterletzt wird dir zwischen den Zelten eine weitere verschüttete Felsansammlung auffallen, die du mit einer Donnerblume aufsprengen kannst.

Du legst eine Höhle frei, in der du auf **Cippolino** triffst, der hier ein Minispiel in seiner Höhle veranstaltet: Die **Risiko-Rubinjagd**: Hierbei kannst du auf einem Feld mit Erdhügeln endlos lange nach Rubinen graben, bis du auf eine Bombe stößt. Je wertvoller der Rubin ist, desto mehr Bomben befinden sich in seiner Nähe. Das Spiel kennt drei Schwierigkeitsgrade. Im hinteren Teil der Kammer kannst du noch einen einsamen Erdhügel nach Rubinen untersuchen. Verlasse die Höhle wieder.

Eile zum umgeworfenen Aussichtsturm, den du als Brücke missbrauchst. Folge dem Weg, klettere das Efeu hoch. An der Felswand links kannst du mit Glück wenige Magmarienkäfer einsammeln. Folge dem Pfad weiter, bis du die nächste Sandbank erreichst. Hier renne erst einmal in der Mitte hoch, erledige die beiden Bokoblins. Den Rest des nachfolgenden Spiels kennst du bereits. Sollten dir unweigerlich die Herzen ausgehen, wird Phai dir zur Aurasuche das **Symbol Herz** hinzufügen, sodass du in Zukunft auch nach Herzen Ausschau halten kannst. Hast du das Sandgefälle erfolgreich überwunden, triffst du auf zwei dir bekannte Mogmas.

Nachdem du sie beide belauscht hast, wird dir klar, dass du den Schlüssel zum Tempel natürlich suchen musst. Phai fügt vorsorglich das **Symbol des Schlüsselragments** zur Aurasuche hinzu. Speichere bei der Vogelstatue am Tor ab, dann kann es losgehen:

Das erste Schlüsselfragment befindet sich nicht weit von dir: Von der Tür zum Tempel brauchst du links nur den gepflasterten Weg zu untersuchen. Hier befinden sich Erdhügel, die du nur aufgraben brauchst. Schon ist das **erste Schlüsselfragment** dein. Laufe weiter und du siehst hier einige Donnerblumen. Bevor du dich ihnen widmest, schau dir in der rechten Ecke den Erdhügel an. Ein Luftstrom wird frei. Pflücke nun eine Donnerblume und eile mit ihr zum Luftstrom. Sie wird zusammen mit dir nach oben getragen, wo du einige Felsen aufsprengst. Du siehst ein **Artefakt der Göttin**. Aktiviere es.

Spring wieder auf den Boden zu den Donnerblumen. Weiter vorn bei ihnen befindet sich wieder ein Sandgefälle und unten ein Aussichtsturm. Wirf eine Donnerblume hinab, sodass der Turm umfällt. Darunter wird ein Erdhügel sichtbar. Rutsch nach unten und grabe dort für das **zweite Schlüsselfragment**.

Eile wieder hinauf und zurück zur Vogelstatue. Stell dich wieder an den Rand, wo du vorhin die große Sandbank hinaufgeklettert bist, um diesen Tempel zu erreichen. Auf der linken Seite siehst du einen verschütteten Eingang. Nimm hier in der Nähe eine Donnerblume und roll sie hinab, sodass ihre Explosion die Steine wegräumt. Eile dorthin und grabe beim Erdhügel das **dritte Schlüsselfragment**.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Kehre wieder zum Eingang des Tempels zurück. Da hier nichts mehr ist, nimm den Weg nach rechts. Wieder stehst du in einem Bokoblin Lager. Erledige die roten Wichte, dann nimm dir aus einem der Zelte eine Donnerblume und wirf sie zum Aussichtsturm, sodass dieser umkippt und als Brücke dient. Bevor du diesen Weg weiter verfolgst, gehe vor dem gefällten Turm nach rechts und folge dem Weg hinab. Hier hinter dem Lager findest du ein weiteres **Artefakt der Göttin**. Aktiviere es.

Wieder zurück zum Aussichtsturm, überquere ihn und ab geht es in die Höhle. Du erreichst eine Schlucht, denn die Brücke zum Tor ist eingefahren. Schau dir schon einmal die Kletterpflanzen an, die du gleich entlang klettern wirst. Dreh dich um und du siehst hier einen Erdhügel, in dem du paar Schätze ausgraben kannst. Daneben hänge dich hinab und hangle dich am schmalen Mauersims entlang, sodass du bei der Herzblume hochkletterst. Klettere hier links im hohen Gras die Felsmauer hoch, spring von hier auf die andere Seite und folge dem Weg, bis du zwei weitere Herz-Blumen erreichst. Von hier aus musst du mit Anlauf auf das Efeu springen. Klettere nach unten rechts entlang und auf der anderen Seite hoch, sodass du das andere Ende der Schlucht erreichst. Tritt in der Höhle hier links auf den Bodenschalter, um die Brücke auszufahren.

Grabe hier in der Höhle die beiden Erdhügel aus, um paar Rubine und mit Glück wenige Eldin-Skarabäus freizulegen. Folge dem Weg weiter und Phai wird dich vor der Hitze in der nächsten Höhlenkammer warnen. Deine Kleidung wird sofort in Flammen aufgehen, also halte dich rechts und renne in den Höhleneingang. Du landest gleich auf rutschigem Sand und es geht abwärts: Nimm zweimal die Abzweigung nach rechts. Sobald du die beiden blauen Rubine passiert hast, lande links auf den steinernen Vorsprung.

Hier schau dich um: Vor dir ist eine Schlucht, in der sich auf linker Seite zwei Luftströme befinden, die jedoch nur ab und zu aktiv sind. Spring also zum richtigen Zeitpunkt über die zwei Strömungen auf die andere Seite. Untersuche den Erdhügel und du findest das **vierte Schlüsselfragment**.

Springe hier den Vorsprung hinab zum Sandgefälle und rutsche bis zum Ende. Die zwei Erdhügel kannst du nach Rubinen und Herzen durchsuchen. Folge weiter dem Weg und springe über die kleine Grube. An diesem Punkt befinden sich drei Schädel und rechts eine Ausdauer-Frucht. Hier kannst du rechts einer Wegabzweigung folgen. Mach dies und du gelangst zu einer Kammer, die mit Lava überflutet ist. Der Schlüssel muss laut der Aurasuche direkt hinter dem entfernten Steinhäufen sein. Doch egal was du hier auch anstellst, die Lava blockiert den Weg dorthin. Verlasse die Kammer und sieh dich um: Hier am Eingang der Höhle entdeckst du links einen Lavastrom, der jedoch stellenweise blockiert ist. Kommt dir das nicht irgendwie bekannt vor? Nimm die Donnerblume aus der Kammer und wirf sie gegen den Lavastrom, sodass dieser wieder richtig fließen kann und die Lava in der Kammer weiter absinkt. Nun kehre in die Höhle zurück und rolle die Donnerblume so über den Sand, dass sie hinten die versperrten Felsen erreicht. Sprinte hinüber und grabe dort nach dem **fünften Schlüsselfragment**. Großartig, du hast den Schlüssel zum Tempel wieder zusammengesetzt.

Verlasse die Kammer, springe zur Ausdauer-Frucht und eile rechts, um weiter deines Weges zu gehen. Klettere hier links die Kletterpflanzen hinab, um mit Glück einen Bernsteinhalbmond und ein Erdhügel mit Schätzen zu entdecken. Klettere die Ranken wieder hoch und untersuche hier den Vorsprung, um auch den anderen Erdhügel nach Schätzen auszugraben. Dann besuche auf der gegenüberliegenden Seite die Höhle: Am Eingang kannst du links mit Glück Magmarienkäfer einsammeln. Eile wieder hinaus und pflücke im hohen Gras eine Donnerblume. Trage diese wieder hinein und links zu dem Steinhäufen. Mit dem Weg, den du freilegst, schaffst du eine Abkürzung zu jenem Punkt, wo du zu Beginn der unbekanntenen Frau in Schwarz begegnet bist. Begib dich anschließend in den großen Luftstrom, um wieder nahe der heißen Kammer zu gelangen.

Bevor du nun zum Tempel eilst, kehre noch einmal eben in jene Kammer mit den heißen Temperaturen zurück. Nimm auch diesmal den Weg nach rechts und rutsche den Sand hinab. Diesmal geht es nach links und versuche den Luftstrom vor dem Felspfeiler zu erreichen. Lass dich nach oben tragen. Neben Himmelsfaltern und einem Erdhügel mit Schätzen solltest du vorsichtig hinab schauen. Du siehst ein **Artefakt der Göttin**. Spring zu dem Würfel und aktiviere diesen.

Nun hast du alles getan und kannst zum Eingang des Tempels zurück kehren. Setze den Schlüssel ein und die Tür öffnet sich. Heiße Luft weht dir entgegen, als du in den **Tempel des Erdlandes** hinabgehst.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 11: Der Tempel des Erdlandes

Du beginnst in der Eingangshalle: Eile nach vorn und springe über die drei Plattformen. Dahinter kannst du rechts einen Erdhügel untersuchen und einen Luftstrom freilegen. Lass dich zum Vorsprung über dir hinauftragen und du siehst eine Truhe, in der du einen **roten Rubin (20 Rubine)** findest.

Springe wieder hinab und eile hier nicht rechts die Treppen hoch, sondern direkt geradeaus, springe über zwei weitere Plattformen und wehre dich gegen ein paar Feuerbeißer. In der anschließenden Höhlenkammer triffst du Ferris Freund. Sprich mit ihm und er erzählt dir, dass er von seinem Kumpel getrennt wurde. Auch Zelda habe er gesehen, doch angeblich wimmle es nur von Monstern. Wenn du magst, kannst du die Erdlöcher bei ihm nach Schätzen und Herzen untersuchen.

Eile wieder zurück und gehe hier nun zur linken Seite die Treppe hoch, um den eigentlichen Weg zum vorderen Teil dieser Kammer aufzunehmen: Warte, bis die Lavafontänen nach unten sinken, bevor du jeweils auf die steinernen Plattform springst. Du erreichst einen Platz, wo sich links und rechts am Ende zwei Zugmechanismen für die eingezogene Brücke vor dir befinden. Durchtrenne dessen Seile. Doch so ganz will sich die Zugbrücke vor dir nicht öffnen. Pack also deinen Käfer aus und visiere das Seil des dritten Gewindes an, das sich rechts oben neben dem Tor befindet. Kaum ist auch dieses Seil durchtrennt, kannst du die Brücke passieren.

Du gelangst in die große Haupthalle dieses Tempels. Zunächst wird dich Phai auf den Echsalfo aufmerksam machen. Dieser Gegner ist dank seines gepanzerten Arms besser gegen deine Angriffe gepanzert und greift dich mit schnellen Manövern an. Versuche seine Angriffe frühzeitig zu erkennen, um diese mit dem Schild abzuwehren. Sobald er sich dann unter seinem gepanzerten Arm versteckt, kannst du ihm von der anderen Seite zusetzen. Ist er erledigt, kannst du bei Bedarf die Erdhügel rechts und links nach Schätzen untersuchen.

Du siehst vor dir einen riesigen Lavasee: Dort, wo der gepflasterte blaue Weg endet, siehst du auf der anderen Seite ein Steinfragment. Pack deinen Käfer aus und lass ihn gegen eine der Bomben fliegen, die dort wachsen. Eine **Kugel** wird durch die Explosion herausgelöst und zu dir angeschwemmt, die du fortan als Transportmittel über die Lava nutzen kannst, indem du einfach auf ihr balancierst. Pass hier neben den Feuerbeißern auf die Lavakopper auf, jene roten Frösche, die in der Lava sitzen und Feuer nach dir spucken. Du kannst sie einfach mit deiner Kugel überrollen, sodass sie meist ein Herz freigeben.

Springe auf die Kugel und rolle erst einmal geradeaus. Speichere hier rechts an der Vogelstatue. Springe wieder auf deine Kugel und rolle rechts, nach hinten in die Ecke zu der Lavafontäne, die eine Steinplatte trägt. Sobald die Lavafontäne sich hinab senkt, werfe eine Donnerblume auf die Steinplattform und warte unten. Mit ihrer Explosion sprengst du die Steine auf, hinter der sich eine Truhe verbirgt. Mithilfe der Steinplatte kannst du den Vorsprung erreichen und aus der blauen Kiste einen **Schatz** herausnehmen.

Wieder geht es ab auf die Kugel und nach links. Rolle durch den Torbogen zu dem Lavakopper, den du einfach überrollst (achte hier auf den einzelnen Feuerbeißer!). Du entdeckst auf der linken Seite eine weitere blaue Truhe. Rolle dorthin und greif dir aus der Schatztruhe einen weiteren **Schatz** heraus. Steig wieder auf die Kugel und rolle nach links. Hier ragt ein seltsamer Bolzen in die Lava, den du mit der Kugel zurückschiebst. Ein Mechanismus ertönt und die Brücke vor dir erhebt sich. Noch wird sie nicht genügen, um mit ihr die nördliche Tür in dieser Halle zu erreichen, aber der erste Schritt ist getan.

Nun rolle mit deiner Kugel wieder den Weg zurück zu jenem Punkt, wo du zu Beginn diese Halle erreicht hast. Balanciere auf die andere, südöstliche Seite der Haupthalle. Spring an das Ufer und du triffst hier **Ferri**, der seine Bombentasche vermisst. Er muss sie wohl verloren haben, als Monster ihn verfolgt haben. Schau dich um: Links neben dem verschütteten Eingang kannst du beim Zaun durch den Schacht kriechen. Dahinter erledigt du zunächst den roten Bokoblin, ehe du dir vor dem Schacht die Donnerblume greifst und sie durch den Schacht rollst. Mithilfe ihrer Explosion räumst du die Felsen zur Seite. Falls dir danach ist, kannst du, bevor du durch den Schacht zurück kriegst, die Leiter hochgehen und oben über den schmalen Zaunsims balancieren, um auf der anderen Seite ein paar Erdhügel nach Schätzen auszuheben (in einem befindet sich eine rosa Fee, die, sobald du stirbst, dich automatisch wiederbelebt und 6 Herzen auffrischt!). Krieche durch den Schacht und passiere die nun freigelegte Tür.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

In der nachfolgenden Kammer erwartest dich ein Kampf gegen zwei Echsalfos, die dir das Leben schwer machen wollen. Solltest du mit ihnen Probleme haben, dann stell dich immer so, dass nur der anvisierte Echsalfos dich erreichen kann. Sind sie besiegt, erscheint eine Truhe mit der **Bombentasche**, die du besser schnell an dich nimmst. Eile zurück zu Ferri und erzähle ihm, dass sein Kumpel sich Sorgen um ihn macht. Er wird dir die Bombentasche schenken: Endlich! Nun kannst du Bomben mit dir führen. Um deinen Bombenvorrat zu sichern kannst du praktischerweise Donnerblumen pflücken und sie (mit B) einpacken. Für einen bombigen Start schenkt Ferri dir gleich 5 Bomben; da du aber mit der Tasche insgesamt 10 Bomben mit dir führen kannst, solltest du wieder durch den Schacht kriechen und deinen Vorrat aufstocken.

Springe nun wieder auf die Kugel und rolle wieder zum Uferstück zurück, das sich in der Mitte des Raumes befindet; an jene Stelle, an der auch die Vogelstatue steht: Mit den Bomben in deiner Tasche bist du jetzt in der Lage, auf der westlichen Seite den riesigen Felsen auf der zerstörten Brücke zu zertrümmern. Mach das und wirf eine Bombe auf den Felsen. Ist der Felsbrocken zu Staub zerfallen, kannst du herüber springen und die Tür im Westen erreichen, die von einem Echsalfos bewacht wird. Ignoriere ihn schlicht und eile durch die Tür.

Links und rechts kannst du neben der Türe in den Erdhügeln nach Schätzen graben. Spring anschließend über die Plattformen (bleib in Bewegung, damit dich die Feuerattacken der Lavakopper nicht erwischen). Lass dich nicht von den Bokoblins aufhalten und versuche die Plattform zu erreichen, die sich dank der Lavafontäne ständig auf und ab bewegt. Du erreichst auf dem Vorsprung eine Truhe (bewacht von 3 Bokoblins), in der du die **Dungeon-Karte** findest. Schau sie dir genau an und du entdeckst ein Kreuz.

Kehre also in den Vorraum zurück, schnappe dir deine Kugel und balanciere mit ihr zu jener Stelle, die in der Karte markiert ist (es ist sinnvoll, den lästigen Lavakopper zuvor zu überrollen). Hier siehst du in der Wand einen Riss. Wirf zweimal eine Bombe und ein neuer Durchgang wird sich anstelle des Risses öffnen. Rolle hindurch: Du gelangst in einen Gang. Überrolle zunächst den Lavakopper, dann halte rechts beim kleinen Ufer an; in der kleinen Höhle kannst du deinen Bombenvorrat auffüllen und in dem rechten Erdhügel 3 Herzen ausgraben (der Linke enthält nur einen roten Schleim).

Spring wieder auf deine Kugel und weiter geradeaus in Richtung zum Ufer mit dem Bokoblin. Scheinbar kommst du hier nicht weiter... schau daher auf deine Karte, denn diese verrät dir, dass es in der Nähe einen Tunnel geben muss. Gegenüber dem Drachenkopf befindet sich tatsächlich ein Riss. Sprenge auch ihn mit zwei Bomben auf und du kannst (nach einem Ansturm einiger Feuerbeißer) passieren. Während du die neue Passage entlang rollst, solltest du (nachdem du den Lavakopper erledigt hast) mal einen Blick hinauf werfen. Hier oben befindet sich ein Drachenkopf, aus dem kein Lava heraus strömt. Pack deinen Käfer aus und lass ihn das Innere des Drachenmauls erkunden, denn am Ende wartet ein **silberner Rubin (100 Rubine)** auf dich.

Der weitere Weg führt dich schließlich zu einem rötlichen Tor. Steige an dem kleinen Ufer ab, dann nimm wieder deinen Käfer heraus. Durchtrenne am Tor oben das Seil vom Gewinde. Doch das reicht nicht aus: Der andere Mechanismus befindet sich genau auf der anderen Seite des Tors. Starte also erneut den Käfer und lass ihn links oben durch den Tunnel fliegen, um auf der anderen Seite das zweite Seil am Tor zu zerschneiden. Jetzt wird sich das Tor öffnen. Rolle hindurch und steige links am Ufer ab, um den Weg zurück zur **Vogelstatue** zu gehen. Hier kannst du sicherheitshalber ein weiteres Mal speichern.

Der Fluss führt dich und deine Kugel an einem Drachenkopf vorbei, der nur abwechselnd Lava verströmt. Warte also, bis das Lava aus seinem Maul versiegt und balanciere hindurch. Meistere anschließend den schmalen Pfad, sodass du am Ende deiner Reise wieder die Haupthalle des Tempels erreichst – nur diesmal von einer anderen Seite, die dir bisher nicht zugänglich war. Links kannst du noch einmal anhalten und einem Echsalfos ausweichen, denn hinter ihm befindet sich auf einer Anhöhe eine Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)**.

Rolle danach mit deiner Kugel in Richtung der Brücke, aus der auf dieser Seite ein zweiter Bolzen herausragt. Mit deiner Kugel kannst du ihn langsam wieder hinein drücken. Ein weiteres Mal wird sich die Brücke erheben, sodass du nun dank ihr die Tür im Norden der Haupthalle erreichen kannst.

In der nächsten Kammer schaust du auf einen steilen glatten Aufgang. Sobald du ihn hinauf sprintest, kommt dir eine Ladung Felsen entgegen. Weiche ihnen aus und flüchte in die Seitennische, die sich auf der linken Seite befindet. Regeneriere hier deine Ausdauer und warte, bis auch die zweite Fuhre Geröll an dir vorbei gedonnert ist. Nun kannst du den Rest des Aufstiegs bewältigen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Doch du hast nur den ersten Teil dieses Rätsels geschafft: Vor dir tut sich links ein weiterer steiler Aufgang auf, doch diesmal ist die Nische links durch einige Felsen blockiert. Was nun? Schau dich um und du erkennst neben dem kleinem Lavastrom im Zaun einen Schacht, durch den du kriechst. Du gelangst zu einem kleinen Ufer: Bei den Donnerblumen kannst du deinen Bombenvorrat aufstocken; dann solltest du rechts im hohen Gras die beiden Erdhügel untersuchen. Einer von ihnen enthält einen Luftstrom, der dich nach oben zu einer Treppe katapultiert. Eile diese hinauf und du erreichst einen kleinen Aussichtsturm. Hier musst du die Bombe so werfen, dass sie auf der gegenüberliegenden Wand zur richtigen Zeit an der mit Felsen verschütteten Nische vorbeirollt und dort detoniert.

Nun kannst du wieder den Weg zurückeilen und erneut durch den Schacht kriechen. Meistere ein zweites Mal den Aufstieg, indem du in der freigelegten Nische links Schutz vor den Felsen suchst. Oben angekommen, stellst du in einer kleinen Sequenz fest, dass die goldene Tür, hinter der sich Zelda befinden muss, von einem großen Lavastrom eines riesigen Drachenkopfs blockiert wird. Speicher zunächst einmal bei der **Vogelstatue** ab, die sich hier am Ende der Halle befindet.

Mach dich auf die Suche nach dem goldenen Schlüssel: Die Karte verrät dir, dass es noch eine Kammer gibt, die du nicht besucht hast. Eile rechts von der Vogelstatue die Treppe hoch (auf dem anderen Treppenansatz im Südosten findest du einen Bernsteinhalbmond) und folge immer weiter den steilen Gang hinauf, bis du am Ende die goldene Truhe erreichst. In ihr findest du den vergoldeten **Drachenschlüssel**.

Merkwürdig, das war zu leicht... richtig, denn sobald du den Weg wieder hinabgehst, wird die Drachenstatue hinter dir zum Dank einen riesigen Felsen hinter herschicken. Zeit für einen Sprint! Achte dabei, dass du die Ausdauerfrüchte auf dem Weg mitnimmst und weiche am Ende nach links aus, um nicht von der Kugel überrollt zu werden. Immerhin fängt sich die Felskugel direkt in den gegenüberliegenden Drachenkopf, dessen Lavastrom nun versiegt und dir den Weg freigibt.

Jetzt kannst du dich gleich der goldenen Tür widmen, hinter der du Zelda vermutest. Drehe den Drachenschlüssel so, dass er in die Form der Tür passt (achte auf den goldenen Rahmen) und die Tür wird sich dir öffnen. Lauf die Treppe nach oben. Phai erscheint und berichtet dir, dass Zelda an diesem Ort gefangen gehalten wurde. Gehst du weiter hinauf, triffst du auf einen alten Bekannten... **Ghirahim**. Doch auch er ist zu spät, denn Zelda ist fort. Um seine miese Laune zu vertreiben, schickt er dir denselben Felsen entgegen, der dich bereits vorhin im Zusammenhang mit dem Drachenschlüssel beinahe umgerollt hätte. Link springt automatisch zur Seite, worauf der Felsen sich weiter unten zu einem neuen Wesen verwandelt.

Endgegner des Tempels des Erdlandes: Glühender Höllenfels Beradama

Zu Beginn des Kampfs sprintest du erst einmal nach oben: Hier hinter den Donnerblumen kannst du bei den Herzen Schutz suchen, denn sobald Beradamas heißer Körper die Donnerblumen berührt, wirft ihn die Explosion zurück. Nun eile mit einem Sprint der hinab rollenden Felskugel hinterher: Unten wird er sich wieder aufrappeln und dabei groß nach Luft schnappen, um einige riesige Feuerbälle nach dir auszusenden. Bevor er aber dazu kommt, wirfst du einfach eine Bombe in seinen geöffneten Schlund. Die Explosion bringt ihn vollkommen durcheinander, sodass du sein empfindliches Auge sehen kannst. Dies ist seine Schwachstelle, also schlage mit dem Schwert auf sein Auge ein. Anschließend renne wieder von ihm davon.

Wiederhole deine Strategie nun: Sollten dir die Herzen oder Donnerblumen ausgehen, kannst du oben Schutz suchen und deinen Vorrat auffüllen. Nach einigen Treffern wird Beradama von seiner bisherigen Strategie leicht abweichen: Hierbei streckt er seine dünnen Beinchen aus, läuft dir entgegen (weiche ihm aus, indem du in der Mitte durch ihn hindurch gehst) und versucht dich anschließend von oben aus zu überrollen. Seine Attacke kannst du ebenso entgehen, indem du nach links bzw. rechts ausweichst. Wiederhole weiter deine Taktik und lass dich von seinem zuckenden Auge nicht irritieren. Nach einigen Hieben ist Beradama besiegt.

Nimm den wohlverdienten **Herzcontainer** an dich, danach wird es Zeit, die heilige Quelle aufzusuchen, die sich hinter der Tür ganz oben befindet. Endlich... begegnest du Zelda wieder, doch die Unbekannte ermahnt deine Freundin auf ihre Pflichten. Dir schenkt sie ihre Verachtung für dein spätes Erscheinen. Nachdem sie beide gegangen sind, eile zur Göttinnen-Statue. Wieder kannst du das Symbol mit einem Himmelsstrahl deines Schwertes zum Leuchten bringen. Ein weiteres Mal überreicht dir die Göttin eine Steintafel: Die **Bernstein-Tafel**. Mit ihr kannst du in Zukunft Zelda bald nach Ranelle folgen, indem du auch diese Tafel im Altarraum der Göttin im Wolkenhort einsetzt. Anschließend fragt dich das Spiel, ob du an dieser Stelle speichern möchtest.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 12: Auf zur Ranelle-Mine

Zeit, wieder nach **Wolkenhort** zurück zu kehren. Hier kannst du zunächst im Basar bei Bedarf deine Rüstung aufwerten: Weil du im nächsten Gebiet auf elektrische Gegner treffen wirst, macht es Sinn, deinen Holzschild heraus zu kramen und deinen Eisenschild beim Lagerhaus abzugeben. Bringe deinen Holzschild nach Möglichkeit zum Schmied, um ihn zum **harten Holzschild** aufbessern zu lassen. Dir fehlen noch Zutaten? Monsterklauen bekommst du von Flederbeißern, Glibber von Schleimen (beide Arten leben vergnügt in der Höhle hinterm Wasserfall von Wolkenhort oder nachts im Wolkenhort), Bernsteinhalbmonde lassen sich vielerorts im Wald von Phirone entdecken. (Warte jedoch mit dem Sammeln, bis du die Truhen im Himmelreich geöffnet hast, die dank der Artefakte erschienen sind. In ihnen findest du einen nützlichen Gegenstand).

Im Basar kannst du weiterhin deinen Trankvorrat aufstocken und eine **kleine Bombentasche** für **150 Rubine** beim Gemischtwaren-Händler ergattern. Sie bietet 5 mehr Plätze für deine Bomben. Da die kleine Deku-Tasche als auch die kleine Bombentasche jeweils einen Platz in deinem Inventar benötigen, solltest du nachschauen, ob du in deiner Abenteuertasche noch freien Platz hast. Andernfalls kannst du Gegenstände auch ins Lagerhaus bringen. Zur weiteren Alternative kannst du beim Terri-Händler noch eine weitere Zusatztasche kaufen. Eile nun zur Göttinnen-Statue und begib dich in den Altarraum: Setze die Bernstein-Tafel an ihren rechtmäßigen Platz zu den beiden anderen Tafeln und ein neues Portal in Form eines schimmernden goldenen Strahls wird sich im Himmelreich öffnen. Der Weg zu Ranelle ist geebnet.

Setz dich auf deinen Vogel und fliege nun die einzelnen Orte ab, an denen in der Karte neue Truhensymbole (ausgelöst durch die Artefakte der Göttin) erschienen sind. Im Südwesten wirst du eine weitere **kleine Deku-Tasche** finden, im Norden einen **goldenen Rubin (300 Rubine)**, einen **silbernen Rubin (100 Rubine)** und eine **Schatz-Medaille**. Letztere solltest du fortan in deiner Abenteuertasche mitführen, denn sie sorgt dafür, dass die Monster mehr Schätze fallen lassen.

Im Norden der Insel wirst du außerdem ein neues Minispiel kennenlernen, das **Superschnelle Bambusfällen**. Schaffst du es, den Bambus 15 mal zu treffen, erhältst du einen **Schattenkristall** oder ein **Monsterhorn** (Materialien für die Aufwertung deiner Ausrüstung). Schaffst du es hingegen, den Bambus mindestens 28 mal zu treffen, erhältst du ein **Geschenk der Göttin** oder eine **blaue Feder** (Materialien für die Aufwertung deiner Ausrüstung). Wenn du Zeit und Lust hast, kannst du auch noch einmal bei der Kürbis-Bar vorbeischaun: Hier sollst du der Wirtstochter Kabocha helfen, indem du 5 Kürbisse gleichzeitig in einem Balanceakt zum Lager schleppest. Sie gibt dir einen Hinweis, nachts auf dem Kürbisfeld vorbeizuschauen. Willst du diesem Hinweis folgen, legst du dich in der Kürbisbar ins Bett und schläfst bis tief in die Nacht. Verlässt du nun die Bar und schautst beim Kürbisfeld nach, findest du dort **Wolken-Glühwürmchen**. Diese findest du normalerweise nur vereinzelt in Höhlen und so ist die Kürbisinsel neben dem Wolkenhort der beste Ort, um sie zu sammeln. Hast du genug gesammelt, schläfst du wieder bis der Tag anbricht.

Fliege also zum goldenen Lichtstrahl und lass dich hinab fallen. Du erreichst die **Ranelle Mine**: Phai wird dir das Gebiet kurz erläutern und dich auf die Aurasuche für Zelda hinweisen. Klettere vorne die Treppe hinab. Speichere zunächst einmal bei der **Vogelstatue** ab. Umkreise dann einmal den Turm und du entdeckst hinten ein **Artefakt der Göttin**. Zudem kannst du auf der Rückseite des Turms mit Glück wenige **Sandzikarden** einfangen. In den Steinhäufen liegen hier ein paar wenige Rubine verborgen; bei Bedarf kannst du bei den wachsenden Donnerblumen deinen Bombenvorrat aufstocken. Du entdeckst weiterhin kleine merkwürdige mechanische Konstruktionen, doch die Zeit hat bereits an ihnen genagt und sie sind kaputt gegangen. Lass sie liegen und nimm nun den einzigen Weg, der vom Turm hinab führt.

Der Weg hinab führt dich in einen Schacht, an dem du am Ende (nach zwei Flederbeißern) einen Karren siehst, den du einfach hinein schiebst, um voran zu kommen. Schiebe den Karren in die Senke und folge ihm. Erledige die beiden gelben Schleime (pass zu Beginn auf, denn sie sind elektrisch geladen) und schiebe den Karren auf die andere Seite, um die Wand zu erklimmen. Gehe weiter, bis du erneut Schienen auf dem Boden erkennst. Rechts befindet sich in einer Nische ein weiterer Karren. Schiebe auch ihn nach vorne, bis die Schienen enden. Nun eile weiter in den Innenhof: Du siehst hier einen blauen Kristall. Schlage mit dem Schwert dagegen und es wird sich ein Zeitfeld um dich herum aufbauen: Die kleinen Roboter erwachen nun zum Leben, denn die Umgebung, die vom Kristall erfasst wurde, spielt nun in der Vergangenheit. Sprichst du mit den Robotern, erzählen sie dir, dass sie die Steine der Zeit abgraben und im Ranelle Steinwerk verarbeiten. Phai wird dich auf die Zeitverschiebung aufmerksam machen. Bei den Maschinen an der Felswand kannst du mit Glück eine **Äonenblume** einsammeln (Material für die Aufwertung deiner Ausrüstung.)

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Springst du in den Karren, der neben der Tür und dem kleinen Roboter steht, fährt er dich in eine Höhlenkammer. Hier kannst du aus der kleinen Truhe einen **roten Rubin (20 Rubine)**. Fahre mit dem Karren wieder hinaus. Spring nun in den anderen Karren, den du zu Beginn in Richtung Eingang des Innenhofs geschoben hast und du gelangst in eine andere Höhlenkammer. Links hast du vielleicht die Chance, eine weitere Äonenblume zu finden. Daneben kannst du eine Bombe an den Steinhäufen platzieren, da darunter ein Zeitstein versteckt ist, der die Roboter in dieser Kammer zum Leben erweckt.

Wirf nun eine Bombe in den Krug der Wandstatue, damit diese hinab fällt. Eile hindurch und du gelangst (nach zwei gelben Schleimen) zu einem Gang, der jedoch mit Treibsand gefüllt ist. Den Treibsand kannst du nur für kurze Zeit mit einem Sprint überqueren, jedoch wird dir deine Ausdauer so schnell ausgehen, dass du auf diese Weise nur kurze Strecken über Treibsand zurücklegen kannst. An beiden Seiten entdeckst du jeweils zwei Statuen, in die du Bomben hineinwerfen kannst. So legst du auch einen kleinen Schacht frei, der dich zu einer Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** führt. Untersuchst du hier die Krüge, hast du die Chance, ebenso zwei **Ranelle-Armeisen** einzusammeln. Kehre in den Vorraum zurück und passiere den Treibsand, indem du die umgestürzten Plattformen zur Hilfe nimmst und danach den Felsplattformen folgst.

Du erreichst eine größere Kammer, in der sich drei Blitzkopper heimisch fühlen. Oben links steht auf einer erhöhten Plattform eine blaue Truhe, die du jedoch jetzt nicht erreichen kannst. Passiere daher erst einmal die Kammer, erledige den gelben Schleim und schiebe den Karren die Schienen entlang. Eile dann den Weg hinauf und schau links. Hier siehst du hinter einem Treibsandgraben einige Steinhäufen. Nimm hier die Donnerblume in die Hand und rolle sie den Treibsand hinab, sodass sie bei den Steinhäufen explodiert. Du legst einen Zeitstein frei. Pack deinen Käfer aus und aktiviere mit ihm den Zeitstein. Der Tetrahna kannst du mal eine Bombe entgegen werfen und zusehen, wie sie explodiert.

Eile zum Zeitstein und anschließend nach links. Mit etwas Glück kannst du auf der rechten Seite bei den beiden Steinhäufen ein paar **Gerudo-Libellen** einsammeln. Weiter hinten gibst du einer Tetrahna eine Bombe zum Fressen. Am Ende des Gangs erreichst du die blaue Truhe von vorhin, in der du einen **seltene Schatz** findest. Springe hinab und umründe einmal den Felsen mit der geöffneten Truhe, da du hier die Chance hast, eine Äonenblume einzusammeln. Ansonsten eile über die grüne Fläche hinüber zu dem Karren. Weiter oben kannst du bei Bedarf noch zwei Herzen bei den Herz-Blumen einsammeln. Der Roboter gibt dir zudem den Hinweis, dass sein Freund entführt wurde. Steig anschließend in den Karren hinein und du verlässt die Ranelle-Mine.

KAPITEL 13: Die Wüste Ranelle

Willkommen in der Wüste: Speicher zunächst bei der Vogelstatue ab. Sprenge die beiden Steinhäufen weg und du entdeckst einen Zeitstein. Aktivierst du ihn, wird an der Felswand eine Kletterpflanze sichtbar. Klettere diese hoch – mit etwas Glück kannst du oben eine Äonenblume einsammeln. Aber das ist noch nicht alles: Lauf an der rechten Felswand entlang und du siehst einen schmalen Sims. Hangle diesen entlang und folge dem Weg, bis du ein rundes, farbiges Objekt erreichst. Du kannst damit noch nichts anfangen, merke dir diesen Ort. Eile von diesem Punkt nach links, springe hinab und schau dich um: Du entdeckst einen Eingang, der zu einer blauen Truhe führt – ein weiterer **seltener Schatz** ist dein. Eile wieder hinaus und biege links ab, da hinter dem trockenen Gras, falls du etwas Glück hast, noch ein paar **Ranelle-Armeisen** herumkrabbeln.

Spring nun weiter hinab und folge der Ebene, sodass du schon gleich deine erste Begegnung mit einem Rollkrebs machst. Diese Kreaturen verstecken sich bei Sichtkontakt in ihren Panzer, laden diesen elektrisch auf und verfolgen dich anschließend. Lass sie gegen eine Felsmauer auflaufen, und ihnen wird für eine kurze Zeit schwindelig. Deine Chance, ihnen den Garaus zu machen. Gehe die Ebene weiter hinab (weiche den beiden anderen Rollkrebsen aus oder besiege sie) und du erreichst eine riesige Fläche voller Treibsand. Hier in deiner Umgebung sind drei Käfige. Untersuche hinter den Käfigen die Steinmauer, die du rechts hinauf sprinten kannst. In der blauen Truhe findest du ein Wüstengras: Nun machen die rollenden Strohballen einen Sinn, denn du kannst sie mit einem Schmetterlingsnetz einfangen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Bleib auf der Mauer und schau dir die Käfige an: In einem befindet sich ein Loch. Spring also bei der Truhe auf den Käfig, der in deiner Nähe steht und nimm hier eine Bombe heraus. Wirf sie in das Loch, sodass du einen Zeitstein freilegst. Wirf eine Bombe hinterher (oder aktiviere den Zeitstein mit einer Wirbelattacke), sodass ein Zeitfeld aufgebaut wird. Du triffst sogleich auf zwei Teknobokblins: Achte auf ihr elektrisches Schwert, betäube sie mit dem Schild oder mit der Schleuder, dann bringe sie zur Strecke. Die Gitter der Käfige verschwinden nun und du kannst mit dem Roboter sprechen. Als Dank für seine Rettung verbessert er deinen Käfer zum **Greifkäfer**: Nun kannst du mit ihm auch Gegenstände in der Luft greifen und abwerfen.

Sind dir schon die Bomben aufgefallen, die in den Baumkronen sitzen? Falls ja, dann solltest du dir mal die beiden Treibsandgraben in deiner Nähe anschauen: Der obere kleinere Graben enthält nur zwei Krug-Wandstatuen, in denen du eine Bombe (die auf dem Baum in der Mitte wächst) fallen lassen kannst, damit sie jeweils einen blauen Rubin (5 Rubine) freigeben. Widme dich daher dem anderem Graben und verfare nach demselben Schema – und lass dabei am besten auch eine Bombe auf den Blitzkopper fallen.

Hinter der Grube wende dich nach links. Lass erst deinen Käfer losfliegen, schnapp dir eine Bombe und wirf ihn auf den Blitzkopper hinab. Anschließend stellst du dich ans Treibsandufer und wartest, bis der Rollkrebs zu dir rollt. Er prallt an dem Ufer ab und wird für einen Moment bewusstlos. Erledige ihn mit dem Himmelsstrahl und nutze den leichten Panzer als Zwischenplattform, um so den Treibsandgraben zu überwinden. Links befindet sich ein weiteres Artefakt der Göttin; sprinte aber erst weiter zum gegenüberliegenden Höhleneingang. Speichere an der **Vogelstatue** ab und klettere hier an der Felswand die Stufen hoch, um eine Abkürzung zu nehmen, die dich direkt am **Artefakt der Göttin** vorbeiführt. Bevor du runter springst, schiebe am Ende den Karren vom Vorsprung herunter.

Kehre anschließend wieder zur Vogelstatue zurück: Bevor du deinen Weg fortsetzt, solltest du bei Bedarf im **Wolkenhort** beim Schmied checken, ob du deinen Greifkäfer zum **Flinkkäfer** aufwerten kannst, auf das er schneller fliegen kann (Bienenlarven findest du hierbei im Wald von Phirone bei den Bienennestern, fang am Besten auch gleich die **Deku-Bienen** mit deinem Netz ein) und dein Schmetterlingsnetz zum **Meisterfänger-Netz** aufrüstest (Schattenkristalle gibt es beim Superschnellen Bambusfällen ab 15 Treffer). Das Netz ist nun wesentlich größer, womit du nun wesentlich besser Insekten und andere Dinge einfangen kannst. Da du auch schon zwei Artefakte der Göttin aktiviert hast, kannst du im Wolkenreich die Truhen im Osten bzw. nahe des Lichtstrahls zu Ranelle einsammeln. Du findest einen **silbernen Rubin (100 Rubine)** und eine **Herz-Medaille** (führst du diese bei dir, erscheinen mehr Herzen).

Mit diesen netten Verbesserungen geht es wieder ab in die Wüste: Lass dich von Phai an der letzten Vogelstatue absetzen. Weiter vorne siehst du nun einen weiteren Treibsandgraben. Auch hier befinden sich wieder Rollkrebse, doch sobald du sie besiegst, treiben ihre leichten Panzer mit dem Sandstrom. Versuche also den richtigen Zeitpunkt zu finden, erst auf den Panzer zu klettern und dann auf die Plattformen. Bahne deinen Weg auf die andere Seite. Klettere links die Felsstufen hoch und eile den Weg entlang, springe beim Sandwasserfall über die Felsplattformen, sodass du am Ende einen Karren herunter schieben kannst. Eile danach den Weg wieder zurück und gehe in die Höhle.

Du erreichst die Wüstenschlucht, an deren Ende sich der Tempel der Zeit befindet. Zelda ist nicht mehr fern... eile zunächst geradeaus und speichere bei der Vogelstatue. Schau nach rechts und du siehst einen Karren. Schau dich um. Mit etwas Glück kannst du in der Nähe unterhalb des Zeitsteins ein paar Gerudo-Libellen einfangen. Aktiviere den Zeitstein (mit etwas Glück findest du auch eine Äonenblume) und spring in den Karren. Auf der anderen Seite, packst du deinen Käfer aus und schickst ihn in die Höhle. Links kannst du einen Kristallschalter aktivieren. Starte anschließend deinen Käfer erneut, nimm die Bombe von der Spitze des Kaktus neben dir mit und lass sie an der Spitze des Baumstumpfs hinab fallen. Ein Zeitstein wird aktiviert. Spring in den Karren und fahre auf die andere Seite. Mit etwas Glück kannst du rechts eine Äonenblume einsammeln.

Nun ist es eigentlich soweit: Du erreichst den Tempel der Zeit. Eigentlich... wäre nicht der Eingang versperrt. Sprich mit Marugo und er erzählt dir, dass er Zelda gesehen habe. So kommst du nicht weiter. Eile also zur nördlichen Felsseite und du findest hier einen Karren. Aus der Ferne kannst du schon ein weiteres Artefakt der Göttin erkennen. Nimm den Käfer heraus, schnapp dir von einem Kaktus eine Bombe und spreng die Steinhäufen weg, die sich auf den Felssäulen befinden. Aktiviere den Zeitstein, der darunter zum Vorschein kommt. Erledige die beiden Teknobokblins mit einer Bombe, die du per Käfer auf sie fallen lässt. Sprich dann mit dem Roboter vor dem Karren und er wird deine Karte verändern, die dir nun das Landschaftsbild der Vergangenheit anzeigt. Außerdem markiert er in deine Karte ein Kreuz, wo sich der Zugang zum Ranelle-Steinwerk befinden soll.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Pack nun wieder deinen Käfer aus und aktiviere den Zeitstein, der sich unterhalb des **Artefakt der Göttin** in einer Felsnische versteckt. Springe anschließend in den Karren (mit etwas Glück kannst du zuvor eine Äonenblume einsammeln) und lade einen Himmelsstrahl auf, sodass du ihm beim Artefakt entlädst, fährst du an diesem vorbei. Auf der anderen Seite angekommen, passiere die beiden Fels-Oktoroks, sodass du am Ende eine Höhle erreichst. Gehe hindurch.

Du gelangst wieder in die Wüste Ranelle: Auch hier befindet sich weit und breit nur Treibsand. Sprintest du nun über die nahe gelegenen Felsplattformen, um das Gebiet zu überqueren, wirst du von Phai angesprochen. Sie weist dich darauf hin, dass unter dem Treibsand unterirdische Straßen verlaufen. Solange du dich über diese Straßen bewegst, kannst du nicht im Sand versinken. Zudem erhältst du nun die Möglichkeit, **mehrere Signallichter** zu setzen. Mach das und setze auf der Karte auf jeder nahen Kreuzung ein Signallicht. Eile nun zur Markierung, die der Roboter für dich in die Karte gekritzelt hat. Du erreichst ein antikes Schloss... doch das Ranelle-Steinwerk scheint schon der Vergangenheit anzugehören.

Vom antiken Schloss eile erst einmal zu den beiden Steinhäufen in der Nähe, denn dahinter brauchst du nur zur Mauer-Kreuzung zu eilen und nach rechts: Speichere bei der **Vogelstatue**. Sprengte hier nun die beiden Steinhäufen in deiner Nähe weg und du findest einen Zeitstein, den du aktivierst. Erledige die beiden anstürmenden Teknobokblins und sprich mit dem Roboter am Tor. Er erklärt dir, dass der **Hauptschalter zum Tor des Ranelle-Steinwerks** durch eine **Kombination** durch drei Zeiger geschützt ist. Phai meldet sich zu Wort und fügt zu deiner **Aurasuche** die Option **Schalter** für das Haupttor hinzu.

Du musst nun einen Weg finden, das Schloss zu öffnen: Dazu solltest du die **drei Symbole der Zeiger aktivieren**, die zum Hauptschloss gehören. Ein Blick auf deine Karte verrät, dass es im Norden, als auch im Südosten einen Schrein gibt. Hier befinden sich jeweils ein Symbol für das Ranelle Steinwerk-Torsiegel.

Suche zuerst die Lagerhalle im Norden auf: An der Felswand siehst du einen Riss, den du mit einer Bombe aufsprengst. Du gelangst in eine Kammer, die mit zwei Rollkrebse und Treibsand gefüllt ist. Untersuche den Steinhäufen in der Mitte und spreng ihn auf, denn darunter kannst du einen Zeitstein freilegen. Aktiviere ihn, um die Kammer in die Vergangenheit zu transferieren. Springe hier vom Zeitstein gen Westen hinab und hol dir aus der Truhe einen **blauen Rubin (5 Rubine)**.

Erledige anschließend die Teknobokblins, die am Boden ihr Unwesen treiben. An der Westwand neben der Treppe zum Ausgang kannst du in einer Nische eine weitere Truhe mit einem roten Rubin (20 Rubine) einsacken. Nun eile zur gegenüberliegenden Seite von der Treppe und du siehst hier eine vergitterte Tür. Schnapp dir das Ei vom Rollkrebs (achte auf seine Schockwellen) und stell dich auf die rote Plattform, um das Ei durch den Schacht zu rollen. Das Gerät vor dir wird nun mit Strom betrieben und die Tür neben dir öffnet sich. Gehe hinein und sprich mit dem Roboter. Steche in den Mechanismus, drehe ihn gegen den Uhrzeigersinn, dann drücke A. Ein **Blitz-Symbol** erscheint. Da hier nichts mehr zu tun ist, verlasse den Schrein wieder.

Zeit, den Schrein im Südosten der Wüste zu besuchen. Nutze dabei die Karte, um die unsichtbaren Straßen durch den Treibsand zu nehmen. Auf dem Weg kannst du auch gleich ein Herzteil mitnehmen: Du siehst hier im Nordosten der Karte außerhalb des Ring einen Rundgang. Laut Karte führt vom Außenring eine antike Straße dort hinauf. Läufst du also diese Straße über den Sand entlang, gelangst du an eine Felsmauer mit einem Riss. Lege dort eine Bombe und folge dem neuen Durchgang. Nach ein paar gelben Schleimen erreichst du eine Truhe, aus der du ein **Herzteil** herausnehmen kannst.

Besuche nun die Lagerhalle im Südosten. Bevor du den Eingang untersuchst, schau nach rechts und du siehst eine verriegelte Tür. Daneben ist ein Griff, den du mit einem Sprint an die Wand erreichen kannst. Mit deinem Gewicht kannst du die Tür neben dir öffnen und hast so eine Abkürzung zum Anfangspunkt geschaffen (Ranelle Mine). Speichere anschließend bei der **Vogelstatue** am Schrein, dann gehe hinein:

Auch in dieser Kammer erwarten dich Rollkrebse und einige Steinhäufen. Untersuche letztere mit ein paar Bomben und du findest einen weiteren Zeitstein, den du aktivierst. Springe hinab auf den Grund und erledige zunächst alle Teknobokblins. Vom Eingang aus links kannst du in einer Nische wieder eine Truhe mit einem **blauen Rubin (5 Rubine)** einsammeln. Eine zweite Truhe befindet sich auf der östlichen Wandseite nahe des Abhangs, in der ein weiterer **blauer Rubin (5 Rubine)** versteckt ist. Klettere hinter der Truhe auf die Kisten und aktiviere mit dem Käfer erneut den Zeitstein.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Besiege jetzt den Rollkrebs und gleite mit seinem Panzer nun über den Treibsand, sodass du die nördliche Wandseite dieser Kammer erreichst. Klettere hier links die Kisten hoch und öffne oben die blaue Truhe, in der du einen gewöhnlichen Schatz findest. Daneben siehst du eine Stahlkiste, die du herunter schiebst. Nimm nun wieder deinen Käfer raus und aktiviere den Zeitstein. Springe auf den Boden, greif mit deinem Käfer das Ei des Rollkrebs, fliege dieses über den Abgrund und lass das Ei auf der roten Plattform fallen.

Dank der Kiste, die du vorhin runter geschoben hast, kannst du links wieder zur blauen Truhe hochklettern. Eile nun zum Ei, rolle es wieder in den Schacht, sodass sich die vergitterte Tür öffnet. In der Kammer kannst du zunächst eine blaue Truhe (Schatz) und eine kleine Truhe mit einem blauen Rubin (5 Rubine) öffnen. Drehe dann den Mechanismus, sodass ein **Feuer-Symbol** erscheint. Nun hast du auch hier alles erledigt.

Wieder draußen, schau auf die Karte und du wirst sehen, dass das dritte Lagerhaus nicht eingezeichnet ist. Nun muss deine Aurasuche weiterhelfen. Diese führt dich laut Karte auf die Westseite der Wüste. Hier sind im Westen von dem Außenring an der Felswand zwei Krug-Wandstatuen; eine dritte Statue links ist bereits umgefallen. Lege eine Bombe vor dem Riss und du entdeckst einen Zeitstein. Aktiviere ihn und der dritte Mechanismus wird sichtbar. Aktiviere auch ihn und das **Wasser-Symbol** erscheint.

Kehre nun zum Hauptschalter zurück und aktiviere wieder den Zeitstein: Steche dein Schwert in den Hauptschalter und drehe die einzelnen Symbole so, wie sie auf der Karte zu sehen sind: Wasser links, Feuer rechts unten und Blitz oben. Nun wird sich aus dem Sand das Ranelle-Steinwerk erheben. Bevor du jetzt hinein stürmst, kannst du dich neben dem Hauptschalter links auf den Hocker setzen, um deine Herzen zu regenerieren. Eile nun die Treppen hinauf, denn der nächste Dungeon, das **Ranelle-Steinwerk**, erwartet dich.

KAPITEL 14: Das Ranelle-Steinwerk

Du erreichst die Vorkammer des Steinwerks: Pass auf die kleinen Skorpione, die Minighads auf, und schau dich um: Untersuche auf der linken Seite hinten (bei dem Blitzkopper im Treibsand) die Krug-Wandstatue, indem du mithilfe des Käfers eine Bombe hinein wirfst. Die Statue fällt nach vorne und schafft für dich eine Plattform. Sprinte über den Treibsand und hänge dich an der Wand an den Griffschalter. Die Tür neben dir wird entriegelt. Bevor du aus dieser Kammer gehst, untersuche noch die rechte Wandseite: Sprinte über den Treibsandgraben und hänge dich auch hier an den anderen Griffschalter. Auf der rechten Wandseite fährt ein Gitter hoch und du kannst in der freigelegten Nische einen **roten Rubin (20 Rubine)** aus der kleinen Truhe einsammeln.

In der nächsten Kammer, erledige auf dem Kreuzgang die beiden Stalydras. Da die linke Tür verriegelt ist und du für die rechte Tür einen Schlüssel brauchst, bleibt dir nur noch die Tür im Norden. Schau dir hier die linke Seite an und schiebe eine Kiste gegen die Wand, sodass du zur Tür hochklettern kannst. Gehe hindurch.

Du erreichst die Haupthalle des Tempels. Speichere links bei der Vogelstatue. Bleib bei der Vogelstatue stehen und pack deinen Käfer aus. Lenke ihn hier zur Statue rechts, die eine Bombe trägt, greif sie dir und lass die Bombe hinten in die Kisten fallen, die sich nahe der Ostwand befinden. Eile dorthin, spring über den Abgrund und klettere die Leiter hoch. Oben kommen dir zwei Donnerflatterer entgegen, die du schnell erledigst. Links siehst du eine blaue Truhe, aus der du einen **kleinen Schlüssel** entnimmst. Da du hier die weitere Leiter nicht hochklettern kannst, da eine schwere Kiste den Ausgang versperrt, kehre also zum Eingang dieser Kammer zurück und verlasse sie wieder durch die Tür.

Du gelangst wieder in den Vorraum. Mit dem kleinen Schlüssel kannst du hier beim Kreuzgang die verschlossene Tür öffnen. Die nachfolgende Kammer ist voller Treibsandgraben... eile links und du triffst auf einen Ballomba. Triffst er auf eine Wand, explodiert er. Erledige ihn mit deinem Schwertstahl. Eile dahinter auf das Maschinenrollband, erledige einen weiteren Ballomba und klettere am Ende die Pflanzen hoch. Gehe links und du siehst eine Leiter, an dessen Ende jedoch wieder eine Kiste steht. Doch diesmal handelt es sich um eine Holzkiste: Pack deinen Käfer aus: Ziel ist es, die Statue mit der Bombe, die sich hinten oberhalb des Eingangs befindet, zu erreichen, die Bombe zu greifen und diese auf die Holzkiste hinab fallen zu lassen. Ist die Holzkiste zerschmettert, klettere die Leiter hoch und tritt auf den Bodenschalter. Das Gitter vor dem Zeitstein in diesem Raum verschwindet. Bleib auf dem Bodenschalter stehen (sonst fährt das Gitter wieder hinab) und lass deinen Käfer zum Zeitstein fliegen, um ihn zu aktivieren.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Mit der Aktivierung des Zeitsteins verwandelt sich die staubige Kammer in eine belebte Maschinerie. Klettere wieder die Leiter runter und du triffst gleich auf zwei Stahlzyklopen: Die Säulen musst du zunächst mit horizontalen Schwerthieben zerschneiden (folge den blauen Linien), anschließend musst du den Kopf mit einer Stichattacke ins Auge treffen. Bekämpfe sie möglichst schnell, da sie rasant Laserstrahlen auf dich abschießen. Sollten sie bereits schießen musst du dein Schild zücken und die Attacke aktiv abwehren, was die Zyklopen für einen Moment außer Gefecht setzt. Sind beide besiegt, klettere dahinter eine weitere Leiter hinab. Passiere das Laufband mit einem geschickten Sprint, um dahinter die Leiter wieder hochzuklettern. Hänge dich oben an den Greifschalter. Eine Tür öffnet sich. Klettere nun die Leiter wieder hinab. Du ahnst es schon, denn jetzt musst du über das Rollband. Hierbei musst du den Steinen ausweichen und die Ausdauer-Früchte einsammeln.

Auf der anderen Seite biegst du links ab und kletterst wieder die Leiter hinauf: Erledige den Stahlzyklop und schnapp dir aus der kleinen Truhe einen **roten Rubin (20 Rubine)**. Gehe zurück zum Rollband und renne auf die andere Seite. Gehe hier den Ausgang hoch. Du gelangst zu einer Türe, die jedoch verriegelt ist. Hinten siehst du ein weiteres Rollband. Sprinte auch dieses entlang und erledige auf der anderen Seite rechts den Stahlzyklopen. Hänge dich an den Griffschalter an der Wand. Die Tür wird nun entriegelt. Renne ein letztes Mal mit dem Rollband auf die andere Seite und passiere die entriegelte Tür.

In der folgenden Kammer wirst du auf zahlreiche Container stoßen, während sich auf dem Boden unsichtbare Stacheln befinden, die aus dem Boden schießen, sobald du dich ihnen näherst. Zudem befinden sich hier einige Ballombas. Letztere solltest du gegen die Steinhäufen lenken. Lass dich von der Türe aus rechts hinunter fallen und klettere hier die Leiter hoch. Springe an der östlichen Wand die Container entlang, lenke den Ballomba auf den Steinhäufen, sodass dieser explodiert und springe die Container weiter entlang, bis du zu einer Leiter gelangst. Klettere diese hinauf, erledige die beiden Skorpione und schnapp dir aus der blauen Truhe den magischen Krug: Mit ihm kannst du starken Wind erzeugen. Nützlich gegen Sandhäufen und große Sandmassen, in denen du Rubine, kleine Gegner oder Herzen finden kannst.

Kletter die Leiter wieder hinab und springe hier auf den Boden. Halte dich links und du siehst im Nordwesten der Karte, zwischen den vier Containern, eine weitere blaue Truhe, in der du einen **seltenen Schatz** finden kannst. Eile wieder zum Punkt, wo du den magischen Krug gefunden hast (nahe der Truhe kannst du einfach die Felstreppen hochklettern). Springe über die Container, blase die Skorpione weg und meistere deinen Weg zur nächsten Leiter (an einem Ballomba und einem Steinhäufen vorbei), die sich auf der linken Seite des Raumes befindet. Bevor du diese hochkletterst, solltest du hinten noch die Eisenkiste herunter schieben. Klettere nun die Leiter hinauf, blase den Sand vor der Tür weg und verlass die Kammer.

Du befindest dich wieder in der Haupthalle: Schiebe zunächst die Eisenkiste von der Leiter weg, die du vorhin nicht hinaufklettern konntest. Kehre nun zur Vorhalle mit dem Kreuzgang zurück: Springe links hinab und befreie die Kiste von dem Sand. Unterm Sand befindet sich ebenso ein Bodenschalter, auf den du die Kiste schiebst. Nun wird die verriegelte Tür sich öffnen, durch die du nun hindurch gehst.

Ein weiterer Raum voller Sand erwartet dich. Springe geradeaus über die beiden Plattformen, dann geht es nach links über zwei weitere Plattformen und an der Wand ein letztes Mal über den Treibsand, sodass du einen großen Sandhaufen erreichst. Mit dem magischen Krug kannst du darunter einen Zeitstein freilegen, den du aktivierst. Nutze die Plattform neben dir, dessen Propeller du mit dem Luftstrom deines magischen Krugs antreiben kannst. Fahre auf die andere Seite.

Du stehst vor einer vergitterten Tür, über der sich ein Windrad befindet. Blase dagegen und das Gitter wird sich heben. Dahinter erledigst du einen Stahlzyklop. Klettere hier die Leiter hinab und du begegnest einem Rokopter: Lenke seine Rakete mit Schwert oder Schildattacke gegen ihn zurück, sodass er zwei Bombendrohnen auf dich schickt. Diese kannst du mit einem Vertikalhieb bzw. Horizontalhieb erledigen (achte auf die blaue Linienführung). Anschließend lenkst du eine weitere Rakete auf ihn zurück, ehe er besiegt ist.

Du siehst in einiger Entfernung eine Plattform, die du normal nicht mit einem Sprung erreichen kannst. Du kannst diese aber mithilfe des magischen Krugs nach rechts antreiben (du musst am Steg mit der Plattform mitwandern), sodass du sie über einen Vorsatz am Ende per Sprung erreichen kannst. Drehe den Propeller nun weiter, sodass du eine blaue Truhe mit einem Schatz erreichen kannst. Dann springe wieder auf die Plattform und fahre zurück auf die andere Wandseite. Springe rechts ab und klettere die Leiter hinauf. Oben erwartet dich ein weiterer Stahlzyklop. Links neben der Tür entdeckst du wieder ein Windrad. Treibe es mit dem magischen Krug an, um das Gitter vor der Tür hochfahren zu lassen. Eile hindurch.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Dahinter darfst du in der nächsten Kammer mit zwei Stalydras spielen. Sind sie erledigt, befreie die Stahlkiste vom Sand und schiebe sie den Sandweg entlang. Klettere anschließend auf sie hinauf, um so den Vorsprung oben zu erreichen. Hier siehst du hinter dem Gitter sowohl eine blaue Truhe als auch zwei Sandhaufen. Im Linken befindet sich ein Zeitstein. Schieße mit der Schleuder auf diesen, um den Zeitstein als auch den Wächter der Truhe zu aktivieren: Hierbei handelt es sich um einen Armos, der aktiv wird, sobald du dich seinem Radius näherst. Um ihn zu besiegen, musst du mithilfe des magischen Krugs oben den Propeller drehen. Dabei wird sein Mund geöffnet und zwei Kristalle freigelegt, einmal Vorne und auf der Rückseite. Hierfür reicht einmal ein Horizontaler Hieb, für den hinteren Kristall eine Stichattacke. Ist der Armos besiegt, kannst du nun aus der blauen Truhe die **Dungeon-Karte** nehmen. Verlasse die Kammer durch die Tür.

Du erreichst wieder die Haupthalle: Eile geradeaus zur vergitterten Tür und tritt links auf den blauen Bodenschalter, um sie zu entriegeln. Dahinter kannst du bei Bedarf erst einmal bei der Vogelstatue abspeichern. Kehre wieder zurück und du siehst neben der Tür, aus der du gekommen bist, eine große Fläche Treibsand. Nimmst du jedoch die Karte zur Hand, erkennst du Wege, über die du den Treibsand passieren kannst. Der Sandhaufen neben dem Bodenschalter markiert den Startpunkt. Achte auf die Blitzkopper. An der linken Wandseite kannst du einen Sandhaufen wegblasen, worunter ein Schacht zum Vorschein kommt. Klettere hinein, um am Ende eine blaue Truhe mit einem seltenen Schatz einzusammeln.

Krabble den Schacht zurück zur Haupthalle und setze deinen Weg fort, indem du die Karte für die richtigen Passagen konsultierst (ein gelber Schleim markiert die Abbiegung). Ein zweites Mal wirst du an der linken Wandseite einen Sandhaufen finden, unter dem du einen zweiten Schacht freilegst. Krabble auch diesen entlang und du erreichst eine neue Kammer. Pack deinen magischen Krug aus, denn große Flächen aus Sand müssen weggeblasen werden. Achte hierbei auf die Stacheln im Boden, die ausfahren, sobald du dich ihnen näherst. Im Nordwesten der Kammer kannst du auch aus einer kleinen Truhe einen **roten Rubin (20 Rubine)** einstecken. Unter dem Sand wirst du ebenso im Nordwesten einen blauen Bodenschalter freilegen, der oben die Tür am Ende des Aufgangs entriegelt. Gehe hindurch.

Wieder in der Haupthalle, blase mit dem magischen Krug den großen Sandhaufen weg, unter dem ein beladener Karren zum Vorschein kommt. Mit einer Stichattacke triffst du in den Zeitstein, der sich an der Seite befindet und folgst dem Karren langsam auf die andere Seite. Der Zeitstein legt einen Rokokopter frei, den du rasch erledigst. Treibe das Windrad über der Tür an, damit das Gitter verschwindet und der Karren seinen Weg fortsetzen kann. Laufe rechts an der Seite des Karrens entlang, damit dich der linke Stahlzyklop nicht erwischt. Auf deinem weiteren Weg wirst du trotzdem einen Stahlzyklop zerschneiden müssen, da dieser den Karren blockiert. Lauf danach auf der linken Seite entlang, um nun den rechten Stahlzyklopen auszuweichen. Treibe auf der anderen Seite das Windrad über der Tür an, damit das Gitter wieder verschwindet und du dahinter bei Bedarf an der Vogelstatue speichern kannst.

Von der Vogelstatue aus gehe zum Karren und dann nach rechts den schmalen Seitengang entlang. Befreie hier auch den nächsten beladenen Karren vom Sand. Aktiviere wieder den Zeitstein und folge ihm. Erledige den Stahlzyklop auf der rechten Seite, dann pack deinen magischen Krug aus, denn ebenso befindet sich auf der rechten Wandseite weiter vorne ein Windrad, dass du drehen musst, solange sich dieses im Zeitfeld des beladenen Karren befindet. Damit öffnest du die Tür, an der du gerade vorbei gegangen bist. Deaktiviere den beladenen Karren und aktiviere ihn erneut, damit der Karren nun wieder zurückfährt. Folge ihm bis, bis du links durch die entriegelte Tür verschwindest.

Du gelangst in eine letzte große Maschinenkammer: Gehe links, passiere das Rollband (achte hierbei auf die heißen Luftströme, die aus den Lecks der Rohre entweichen. Du erreichst eine große Fläche mit Kletterranken. Erledige zuvor die Skorpione, dann klettere hinauf und achte auf die Seitenluftströme, die abwechselnd aktiv werden. Oben angekommen, Gehe rechts und schau dir hinten die Wand an. Rechts befinden sich Krug-Wandstatuen, die du mit Bomben von der Wand lösen kannst. Sie dienen dir als Plattformen, um in der hinteren Ecke den großen Sandhaufen zu erreichen. Darunter findest du einen Zeitstein, den du natürlich aktivierst.

Springe über die Plattformen zurück und erledige den Stahlzyklop. Passiere die Rollbänder und greife rechts an der Wand zum Griffschalter. Die Plattform mit dem Propeller kommt zu dir gefahren. Treibe den Propeller an, um auf die andere Seite zu gelangen, dann gehe rechts und erledige zunächst den Rokokopter. Dann lass auch die beiden Krug-Wandstatuen dank deiner Bomben zu Boden fallen. Schau dir die drei Nischen an, denn sie geben dir einen Hinweis auf eine bestimmte Kombination.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Schau nun hier auf die andere Seite und du siehst wieder eine Plattform mit Propeller, die du per magischen Krug nach rechts treiben musst. Springe auf diese und treibe dich nun auf die andere Seite. Hier entdeckst du zunächst eine rote Stahlkiste, die du zur Seite schiebst. Eile weiter zur östlichen Wand: Auch hier steht eine Plattform mit Propeller. Stell dich hinauf und setze die Plattform in Bewegung. Links siehst du nun drei Krug-Wandstatuen. Bringe alle zu Fall und du wirst drei Kristallschalter freilegen. Diese müssen in einer bestimmten Kombination getroffen werden. Drehst du dich um, siehst du die Lösung anhand der dargestellten Figuren: Erst muss der linke Schalter (nahe der Tür im Norden) getroffen werden, dann der rechte Schalter und zum Schluss der mittlere Schalter. Nun wird die Tür entriegelt, sodass du zur goldenen Truhe vordringen kannst. Fast... diese wird von zwei Armos bewacht, die du nacheinander zu Fall bringst. Schnapp dir nun das **uralte Gebilde**, der goldene Schlüssel dieses Tempels.

Nebenbei bemerkst du, dass sich eine Tür geöffnet hat. Kehre um und klettere die Leiter hinunter und erledige auf der linken Seite den Stahlzyklopen. Wieder einmal darfst du dich im Sprint auf dem Rollband beweisen; doch diesmal musst du auf die beiden heißen Luftströme achten. Sprinte an ihnen vorbei, wenn sie nicht aktiv sind. Auf der anderen Seite sprinte nach rechts zur Türe. Gehe hindurch.

Wieder in der Haupthalle, schau nach links und klettere die Leiter hoch. Lauf den Gang entlang und du findest am Ende eine kleine Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)**. Hier in der Nähe kannst du hinten die Stahlkiste zur Seite schieben, um eine Leiter freizulegen, die eine Abkürzung zur Vogelstatue im Süden der Haupthalle bildet. Eile nun wieder den Weg zurück, klettere die Leiter wieder hinab und eile hier die Treppen hinauf. Auch hier kannst du an einer weiteren **Vogelstatue** speichern.

Aktiviere wieder den Zeitstein des Karrens und springe auf die daneben stehende Plattform. Mit dem magischen Krug musst du den Propeller so drehen, dass du dem Karren langsam folgst und gleichzeitig auf die heißen Luftströme achtest. Auf der anderen Seite angekommen, kannst du dir nun die große goldene Tür anschauen. Drehe das antike Gebilde so, dass es in das Schloss passt und passiere das Tor.

Endgegner des Ranelle-Steinwerks: Dunkler Äonenscorpion Moldoghad

Kaum hat sich hinter dir die Tür geschlossen, begegnet dir der riesige schwarze Äonenscorpion Moldoghad. Er teilt sich in zwei Phasen auf. In der ersten Phase musst auf seine Scheren achten: Sie enthalten jeweils ein Auge, das du treffen musst. Je nachdem, wie der Skorpion seine Schere hält, musst du entsprechend mit deinem Schwert zuschlagen. Pass auf, dass der Skorpion dich nicht greift. Du kannst es anhand eines Geräusches und des roten Auges feststellen. In diesem Falle springe schnell zurück. Sollte er dich doch ergreifen, schüttele Wiimote und Nunchuck hin und her. Achte ferner auf seinen Schwanz, ein geschickter Sprung reicht jedoch aus, um seiner Attacke zu entgehen.

Wurden beide Scheren abgetrennt, verkriecht sich der Skorpion im Sand. Pack nun deinen magischen Krug aus. Du musst ihn nun im Sand aufdecken und mit einer geschickten Stichattacke ins Auge stechen. Achte hierbei auf seinen Schwanz, den er aus dem Sand heraus nach dir sticht. Bewegt sich der Skorpion im Freien, solltest du ebenso auf seinen Schwanz achten, den er nach dir schwingt. Lass dich nicht von seinen kleinen Ablegern, den Minighads, aufhalten und bringe den Skorpion rasch zur Strecke. Sollten dir die Herzen ausgehen, kannst du an den Seiten in den Vasen nach neuer Energie schauen.

Ist der Skorpion besiegt, verschwindet der Sand unter deinen Füßen. Schnapp dir den Herzcontainer und tritt durch die goldene Tür. Du erreichst eine neue Passage: Nimm deinen Käfer heraus und flieg gegen den entfernten Zeitstein oben innerhalb des Deckenleuchters. Spring anschließend in den Karren und fahre auf die andere Seite. Tritt durch die Tür. Es folgt eine Szene, in der Zelda zum Zeitportal schreitet und dir ihre Harfe der Göttin überlässt. Impa gibt dir den Rat, die Alte Frau am Siegelhain aufzusuchen, ehe sie das Zeitportal hinter sich zerstört, auf das Ghirahim ihr und Zelda nicht folgen kann. Und du scheinbar ebenso wenig. Anschließend fragt dich das Spiel, ob du an dieser Stelle speichern möchtest.

KAPITEL 15: Die Lyra der Göttin

Phai meldet sich: Sie kann Zeldas Aura seit der Zerstörung des Zeitportals nicht mehr spüren, worauf das Symbol Zelda aus deiner Aurasuche entfernt wird. Sie gibt dir den Hinweis, Impas Rat zu befolgen und die **Hüterin im Siegelhain** aufzusuchen. Genau das solltest du nun auch tun: Eile über die Brücke und speichere zunächst rechts bei der **Vogelstatue** am Tempel der Zeit. Sprich danach mit Marugo dem Goronen, der dir aufgeregte seine Sicht der Ereignisse schildert.

Reise nun per Vogelstatue zum Wolkenmeer und von dort zum Siegelhain. Doch kaum stürzt du dich von den Wolken in die Tiefe, wird sich Bado verzweifelt an dich heften. Nach eurer kurzen Unterredung sprichst du ein weiteres Mal mit Marugo, der dir etwas über die Mythensteine und über die Wände der Göttin erzählt. Achte also in Zukunft auf drei Himmelsfalter; in diesem Falle kannst du dann die Lyra der Göttin spielen, damit diese erscheinen. (Mehr dazu in unserem **Guide: Mythensteine und Wände der Göttin**).

Eile nun zum **Tempel des Siegels**. Die Hüterin wird dir beibringen, wie du die Lyra spielen kannst und dir die Hymne der Göttin beibringen. Anschließend wird sie dich auf das Zeitportal aufmerksam machen, das hinter dir erscheint. Doch weil ihr das Zeitportal hervorgeholt habt, wird eine finstere Macht, die im Siegelhain versiegelt ist, geweckt. Jene Macht ist so stark, dass du sie rasch aufhalten musst, ehe sie den Tempel erreicht. Speicher zuvor bei der Vogelstatue im Tempel, bevor du hinausgehst und dich dem Kampf stellst.

Der Verbannte wird aus seinem Siegel ausbrechen: Du wirst von der Hüterin des Siegels zum Grund des Siegels geschickt, wo er bereits auf dich zukommt. Es gibt zwei Methoden, ihn aufzuhalten. Die erste Methode besteht darin, die drei Vorderzehen und die Hinterzehe seiner beiden Füße zu attackieren, um den Verbannten kurzfristig zu Fall zu bringen. Ist das geschehen, ramme ihm den Siegelstein an seiner Stirn in den Kopf. Die alternative Methode besteht darin, ihm auf den Kopf zu springen (nutze hierzu die Luftströme und spring von oben einfach auf ihn herunter) und gleich das Siegelfragment in seinen Kopf zu rammen. **Der Verbannte darf den Tempels des Siegels nicht erreichen**, sonst ist der Kampf aus und du hast verloren (Game Over). Die Anzeige links zeigt dir, wie weit der Verbannte bereits zum Tempel vorgedrungen ist.

Hast du diesen Kampf erfolgreich gemeistert, wird der Verbannte wieder zurück ins Siegel geschickt. Vollführe einen Himmelsstrahl und male ein Dreieck, um das Siegel wieder zu aktivieren. Nach einer weiteren Unterredung wirst du zum Wolkenhort geschickt, da du nun die **heiligen Flammen** finden sollst, um dein Schwert für das Zeitportal zu stärken. Dafür musst du aber zunächst Hinweise sammeln, etwa den Text zur Hymne der Göttin, den jemand im Wolkenhort kennen muss. Du erinnerst dich an Zelda...

Phai weist dich darauf hin, dass du bei der Ritterschule anfangen solltest. Bevor du gehst, eile noch einmal zu Marugo, dem Goronen zurück. Mit der Lyra der Göttin kannst du bei den Schmetterlingen spielen und einen **Shiekahstein** erwecken, der dir einen **Schatz** hinterlässt. Bei Bedarf kannst du mit etwas Glück versuchen, den blauen Vogel (Schatz) mit dem Netz einzufangen. Begebe dich anschließend in die Lüfte. Zeit, um kurz die einsame Truhe abzuholen, die du in Ranelle aktiviert hast. Du findest bei **Terris Insel** ein **Herzteil**.

Reise zum Wolkenhort und sprich mit Zeldas Vater, **Direktor Gepora**. Er erinnert sich an den Text und weist dich auf den **Turm des Lichts** hin, welcher der Turm am Dorfplatz ist. Mit den **zwei großen Flügeln** sind die beiden kleinen Türme gemeint, an denen sich jeweils ein Windrad befindet. Das **erste Windrad** befindet sich in der Nähe der Ritterschule. Dazu brauchst du nur im Westen die Treppe runter in Richtung Dorfplatz gehen und du wirst den kleinen Turm auf der rechten Seite sehen. Mithilfe des magischen Krugs kannst du das kleine Windrad drehen und so das große Windrad in Richtung des Leuchtturms drehen. Stimmt die Richtung des Windrads, wird hinten ein blaues Symbol erscheinen.

Das **zweite Windrad** befindet sich über dem Wohnviertel im Osten. Doch ohje... das kleine Windrad ist weg. Gelan spricht dich an und erzählt dir, dass der kleine Propeller hinuntergefallen ist. Er gibt dir jedoch den Tipp, mal den Schmied Doruco im Basar aufzusuchen. Er habe einen fliegenden Roboter, der dir bei der Suche nach dem verloren gegangenen Propeller helfen könnte. Eile also zum Basar und sprich mit dem Schmied. Gib ihm eine Äonenblume, damit er seinen Roboter reparieren kann. **Trapo** steht von nun an dir (oder besser gesagt Phai) zur Verfügung und kann fortan schwere Gegenstände aus dem Ermland ins Himmelreich transportieren. Zudem fügt Phai den Propeller zu deiner Aurasuche hinzu.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Bevor du den Basar verlässt, kannst du beim Gemischtwarenladen den **Heiligen Schild** für 500 Rubine kaufen. Er repariert sich von selbst und widersteht neben Feuer auch Elektroangriffen und Flüchen. Leider hat er eine sehr kleine Schildanzeige. Ebenso solltest du mal nachschauen, ob du deine Gegenstände beim Schmied aufrüsten lassen kannst. Ansonsten vergesse nicht, deinen Trankvorrat aufzustocken.

Fliege nun gen **Eldin** und lass dich beim **Tempel des Erdlandes** hinab fallen. Erinnerst du dich daran, als du die Schlüsselfragmente suchen musstest? Ein Fragment lag unter einem Aussichtsturm, der sich im Westen vom Eingang zum Tempel befindet. Gehe dorthin und schau dich um. Deine Aurasuche führt dich direkt an den Rand der Kippe, denn dort liegt das **vermisste Windrad**. Phai erscheint und fragt dich, ob sie Trapo rufen soll. Mach das und Trapo wird den Transport übernehmen. Reise zurück ins Wolkenmeer und nach Wolkenhort. Du landest direkt beim Windrad, wo Gelan nun den vermissten Propeller wieder einsetzen kann. Nimm ein zweites Mal deinen magischen Krug heraus und drehe das große Windrad so, dass es auf den Turm des Lichts zeigt. Sind beide Türme richtig ausgerichtet, wird sich eine neue Plattform am Turm des Lichts erheben.

Eile zum Turm des Lichts, klettere ihn per Leiter hinauf. Lese die Steintafel und zück die Lyra. Spiele die Hymne der Göttin. Nach eurer Musikeinlage wird ein neuer Lichtstrahl erscheinen und den Tornado im Nordwesten des Himmelreichs für dich öffnen. Spring also auf deinen Vogel und fliege durch die neue Pforte. In der **Sturmwolke**, folge dem Lichtstrahl und du erreichst die **Stätte der Lieder**. Phai erzählt dir, dass dieser Ort von der Göttin nur für dich geschaffen wurde.

Das folgende Rätsel besteht darin, die **drei Brückenfragmente** in einer Reihe zu schieben. Um die Brückenfragmente zu drehen, kannst du den Hebel in der Mitte nutzen. Da die Brückenfragmente zerteilt und räumlich versetzt sind, musst du die Steuerungstafel daneben nutzen: Je nachdem, welchen Kristall der drei du aktivierst, werden sich Hindernisse aufbauen, sodass beim Drehen des zentralen Hebels die Fortbewegung einzelner Brückenfragmente blockiert wird, während andere Brückenfragmente ohne Hindernis sich weiterdrehen. Ziel ist es also, die Hindernisse so nacheinander aufzubauen, um die Brückenfragmente in eine Reihe zu gliedern. Um das Rätsel zu lösen, folge dieser Beschreibung:

Drehe zunächst den zentralen Hebel, sodass das Äußere und das Innere Brückenfragment in einer Reihe stehen, während das Mittlere Fragment um einen Zug nach Vorne versetzt ist. Aktiviere nun am Steuerstein den rechten Kristall mit einem Horizontalhieb. Dann drehe den zentralen Hebel, bis die drei Fragmente in einer Reihe stehen. Widme dich wieder dem Steuerstein und aktiviere den oberen Kristall über einen Vertikalhieb. Drehe wieder den Hebel, bis die drei Brückenfragmente einen Schritt vorm Ziel sind (drehe nicht weiter, da noch ein Hindernis zu beseitigen ist!). Erneut eilst du zum Steuerstein und aktiviere nun den Kristall links. Nun ist das Hindernis weg und du kannst die Brücke einen Schritt weiter drehen. Nun kannst du sie benutzen.

Eile über die Brücke und krieche am Ende durch den Schacht. Speichere bei der Vogelstatue und eile zum Podest, wo du von dort aus das Symbol der Göttin per Himmelsstrahl aktivierst. Phai erscheint und überbringt dir die Botschaft der Göttin. Du erlernst das nächste Lied: **Farores Mut**. Phai fügt zu deiner Aurasuche das Portal der ersten Prüfung hinzu, dessen Eingang sich in den Wäldern von Phirone befindet.

Wenn du diese Insel nun verlässt, solltest du dir noch die blaue Truhe holen. Fliege noch einmal zum Turm, lass dich dort hinab fallen und umkreise ihn. Im Nordosten wartet sie bereits auf dich, in der du einen **goldenen Rubin (300 Rubine)** findest. Verlasse nun die Sturmwolke und fliege nun zum **Portal von Phirone**.

KAPITEL 16: Farores Prüfung

Lass dich bei einer Vogelstatue in den **Wäldern von Phirone** (Aussichtsplattform) absetzen und eile die Aussichtsplattform direkt dem Weg nach unten. Mithilfe der Aurasuche lässt sich der Eingang zur Prüfung leicht finden, denn vor der Aussichtsplattform befindet ein Erdkreis, über dem viele Schmetterlinge kreisen. Zücke deine Lyra und spiele, damit du zusammen mit Phai den Eingang zur Prüfung öffnest. Stecke dein Schwert in das erschienene Relief, damit deine Seele zu **Farores Sairen** geschickt wird. In dieser Welt sollst du deinen Mut auf die Probe stellen. Du erhältst das **Seelengefäß**, das du mit **Farores Tränen** füllen sollst. Diese liegen in der Umgebung verstreut (in diesem Fall die Wälder von Phirone), insgesamt 15 musst du finden, auf das dein Schwert gestärkt wird und du die Sairen Welt wieder verlassen kannst.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Jedoch bist du in dieser Welt nicht allein: Sobald du den Kreis verlässt, werden dich die **Hüter der Sairen Welt** verfolgen. Wirst du von ihnen getroffen, ist die Prüfung sofort beendet und du musst von vorn beginnen. Darum solltest du die 15 Tränen rasch einsammeln, denn für jede Träne bist du **90 Sekunden** vor den Wächtern geschützt. Die Blume an der Spitze des Seelengefäß zeigt dir an, wie viel Zeit dir noch verbleibt, ehe dein Schutz verblasst. Du kannst auch wieder in den Kreis treten, in dem du zeitlich unbegrenzt geschützt bleibst und die Wächter wieder an ihren Platz versetzt werden, sollten sie dich verfolgen. Ebenso kannst du im Kreis die Sairen Welt jederzeit verlassen.

Achte beim Sammeln auf vier Dinge: Zunächst solltest du die **Lichtfrüchte** einsammeln. Mit ihnen senden die verbleibenden Tränen 30 Sekunden lang ein grünes Signallicht aus, mit dessen Hilfe du sie besser finden kannst. Auf deinem Weg solltest du auf die **Irrlichter** Acht geben, jede geisterhafte Gestalten, die mit einer Lampe das Gebiet absuchen. Sollten sie dich sehen, werden die Wächter sofort geweckt. Ebenso solltest du nicht ins Wasser treten, dem **Alatraumata**. Auch hier gilt: Trittst du hinein, werden die Hüter sofort aktiv. Zuletzt solltest du auf deiner Suche nach violetten Gegenständen Ausschau halten: Die **Finsterhalbmonde** sind Schätze, die du fast ausschließlich in der Sairen Welt finden kannst. Sollte es dir nicht gelingen, genügend von ihnen einzusammeln, hast du später noch weitere Möglichkeiten, an sie heran zu kommen.

Die erste Träne liegt direkt vor dir, lauf schnell auf sie zu, bevor der Wächter dich erreicht. Lauf weiter und sammle deine erste Lichtfrucht auf, wodurch die nächste Träne oben auf der Aussichtsplattform offenbart wird. (Optional: auf der rechten Seite lässt sich vor der Treppe vielleicht ein Finsterhalbmond entdecken). Lauf also die Treppen hinauf und sammle die zweite Träne ein. Es geht nun von der Aussichtsplattform aus gesehen rechts weiter. Hinter einem Irrlicht wartet bereits die dritte Träne. Auf der rechten Seite läufst du nun auf die Wurzel zu den Kletterpflanzen hoch. Klettere hinauf auf den Vorsprung und hol dir hier die vierte Träne. Lass dich fallen, unten entdeckst du eine Insel umgeben von Alatraumata. Überquere den Baumstamm zur anderen Seite und sammle Träne Nr. 5 auf (optional: schau auf die andere Seite des Baums und du findest eventuell einen Finsterhalbmond). Lauf nun weiter und du entdeckst Träne Nr. 6 vor einem Schacht, der durch die Wurzel hindurchführt. Auf der anderen Seite angekommen, halte dich auf der rechten Seite (optional: du kannst rechts ein kleines Stück nach unten Klettern, wo du eventuell einen Finsterhalbmond findest).

Klettere nun den Abhang hinauf, auf dem sich eine weitere Träne befindet (Nr. 7). Bleibe oben und folge der Wurzel in Richtung Großem Baum zu einem Seil. Balanciere über das Seil und hole dir die achte Träne auf der Plattform. Springe an der rechten Seite hinunter. (Optional: unter der Wurzel lässt sich manchmal ein Finsterhalbmond finden.) Links siehst du die neunte Träne hinter einem kleinen Teich mit Alatraumata bei einem Wächter. Hol sie dir, indem du möglichst außen am Rand und damit außerhalb der Reichweite der Irrlichter bleibst. Drehe dich wieder um. Auf dem Weg nach unten in den tieferen Wald, siehst du die zehnte Träne auf einem Vorsprung. Hol sie dir und folge nun unten den Waldweg rechts entlang.

Die elfte Träne liegt an einem Baum, aber sei vorsichtig – der Baum ist von Alatraumata umgeben, welches langsam zurückgeht und sich danach wieder ausdehnt. Überquer den Ring genau dann, wenn das Alatraumata kurzzeitig verschwunden ist. Folge nun dem Waldweg weiter in Richtung Osten. Sobald du ein Irrlicht erblickst, halte dich an der Wand rechts, so dass es dich nicht sehen kann. Sammle am anderen Ende des Weges Träne Nr. 12 ein. (Optional: auf der Mauer hinter der Träne kann man eventuell einen Finsterhalbmond finden.)

Halte dich weiterhin rechts, bis ihr zu einer Schräge kommt, auf der sich Träne Nr. 13 befindet. Sprinte die Schräge hinauf und sammle dabei die Träne ein. Halte dich wieder rechts, bis du die vorletzte Träne erreichst. Umgehe vorsichtig das Irrlicht und laufe rechts neben der Schräge durch den Torbogen (optional: neben dem Torbogen auf einer Wurzel lässt sich ab und zu ein Finsterhalbmond entdecken). Klettere hier rechts die Vorsprünge rauf, um die letzte Träne vor einem Baumstamm zu finden. Schieb den Baumstamm herunter und du erreichst wieder den Bereich vom Eingang.

Sind alle 15 Tränen eingesammelt, hast du in der Sairen Welt unendlich Zeit, nach den Finsterhalbmonden Ausschau zu halten, solange du nicht von den Irrlichtern aufgespürt wirst oder ins Wasser trittst. Um die Sairen Welt zu verlassen, tritt in den Kreis und du erhältst die **Wasserdrachenschuppe**: Mit ihr kannst du endlich im Wasser tauchen und die **Wasserschraube** einsetzen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 17: Auf zum Floria See

Wieder im **Wald von Phirone**, wird Phai dir ihr Lob aussprechen. Sie ist sich sicher, dass sich die heilige Flamme im Wald befindet, also solltest du dich auf die Suche nach neuen Gebieten machen. Wie dir auffällt, hat bereits auch Kyu Häuptling Roiboss auf dich gewartet. Sprich mit ihm: Seiner Meinung nach gibt es einen versteckten Zugang. Vielleicht solltest du die Gewässer im Wald untersuchen.

Jetzt wo du die Sairen Welt von Phirone gemeistert hast, sind neue bzw. stärkere Gegner im Wald erschienen. Als neuer Gegner werden dir neben **blauen Bokblins** auch die **Moblins** begegnen. Letztere sind richtige Schwergewichte: Du kannst entweder den Schild zerstören, auf das der Moblin in Rage verfällt oder mit Anlauf über sein Schild hinweg über ihn rüber springen, um ihn von hinten anzugreifen.

Von Roiboss aus gehe einfach links, denn unterm Baum befindet sich ein Wassergraben. Tauche dort und du entdeckst einen geheimen Eingang in das **Innere des Baumes**. Schwimme dort den Gang entlang (an den Luftblasen kannst du Luft schnappen), bis du in eine Höhlenkammer gelangst. Klettere das Efeu hoch. Du siehst hier oben zwei Holzplattformen: Springe auf die Erste. Nun musst du dein Geschick mit dem magischen Krug beweisen. Blase erst einmal den Ballomba in den blauen Bokblins, damit dieser von der zweiten Plattform verschwindet. Nun musst du den Luftstrom des magischen Krugs so nutzen, dass du mit der Holzplattform dich nach genug an die Andere schaukelst, um herüber zu springen. Selbiges gilt auch für die folgende Plattform, um den gegenüberliegenden Vorsprung zu erreichen. Verlasse die Kammer durch den Ausgang.

Wieder im Freien, befindest du dich auf einer erhöhten Plattform auf dem gigantischen Baum. Schau links: Wenn du magst, kannst du hier herunter springen und ein **Artefakt der Göttin** auf einer Baumwurzel aktivieren. Das bedeutet zugleich, dass du den vorherigen Abschnitt noch einmal absolvieren musst. Hier auf der erhöhten Plattform, klettere links die Plattformen hinauf, bis du eine Kletterpflanze erreichst. Erledige zunächst die Skullwandtulas, bevor du sie hochkletterst. Oben angekommen, erreichst du wieder eine Höhle, in die du natürlich hineingehst.

Innen kommt dir ein Moblin entgegen: Sprinte einfach über ihn hinweg, sodass du auf der anderen Seite den Ausgang erreichst. An der freien Luft kannst du hier oben zunächst an der **Vogelstatue** speichern. Ist das getan, gehst du links den Baum hoch, widmest dich unterwegs ein paar roten und blauen Bokblins, als auch einigen Fledermäusen. Phai meldet sich und weist dich auf das schnaufende Geräusch hin, das immer lauter wird, desto höher du gehst. Klettere die Ranken hoch und du erreichst den höchsten Punkt des Waldes.

Du siehst einen großen See... und einen alten Kyu. Wecke ihn mit deinem Käfer bzw. deiner Schleuder: Der **Einsiedler** erzählt dir mehr über die heilige Flamme, **Farores Flamme**. Jene befindet sich beim **Wasserdrachen**, den du am Besten einmal einen Besuch abstatten solltest.

Dazu musst du zunächst das Tor öffnen, das dich zum See im Süden des Waldes führt. Um das Tor zu öffnen, musst du zunächst das Zeichen der Göttin vervollständigen, das auf dem Tor platziert ist. Wenn du nicht weißt, wie das **Symbol der Göttin** aussieht, schau einmal oben bei der **Aussichtsplattform** nach. Das Symbol befindet sich genau vor dem Eingang, der dich tiefer in die Wälder in Richtung Tempel des Himmelblicks führt: Phai wird deinen Fund kurz kommentieren, dann mache dich auf gen Süden des Waldes. Erinnerst du dich noch daran, wie du damals bei deinem ersten Besuch im Wald zum Kyu Häuptling Roiboss gefunden hast? Um zu diesem zu gelangen, musstest du ganz im **Süden der Karte** dem Weg folgen und dabei einen Hügel hinauf laufen. Genau dasselbe machst du auch nun und du entdeckst auf der rechten Seite ein **Tor**. Stell dich davor und Phai wird dir raten, mithilfe des Himmelsstrahls deines Schwertes das Symbol auf der Tür zu vervollständigen. Befolge ihren Rat und lade dein Schwert auf. Hast du das Zeichen aufgemalt (male den Kreis aus), wird sich das Tor öffnen. Laufe die Brücke entlang und spring am Ende hinunter in den See.

Du landest inmitten im **Floria See**: Lass dich von der Strömung treiben, bis du auf ein Wasserwesen triffst. Folge ihm nach und er wird hinter einem Holzgitter verschwinden. Zerstöre dieses mit einer Wasserschraube und du kommst mit dem Wesen ins Gespräch. Er bittet dich dem Wasserdrachen zu helfen. Folge ihm nun weiter durch den Wassertunnel (bei den Blasen kannst du Sauerstoff tanken). Ihr erreicht eine größere Kammer, in der dein neuer Begleiter seinen besten Freund vermisst.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Schau dich im Wasser um und du entdeckst (neben einer **Vogelstatue**) einige Ballombas. Mithilfe der Wasserschraube kannst du diese in die verschütteten Felsnischen treiben, auf das die Explosion diese freilegt. Neben paar Rubinen entdeckst du schließlich den vermissten Freund, der dir wiederum einen Hinweis gibt, welche Stelle du ebenfalls untersuchen solltest. Mach das und du kannst an der Stelle des Kreuzes einen Gang freilegen, der dich direkt zum Wasserdrachen führt.

Folge also wieder dem Wasserwesen: Unterwegs wirst du wieder die Wasserschraube nutzen müssen, um über Hindernisse hinweg zu springen. Zunächst ist es ein Gitter, danach ein Felsspalt. Bei Letzterem landest du bei gekonnter Wasserschraube auf dem Trockenem. Links befindet sich eine weitere **Vogelstatue**. Zudem sind in diesem Raum Schätze versteckt – dazu brauchst du nur einmal von der Vogelstatue aus den Ausgang rechts hochzugehen und an der Wand links abbiegen. In der blauen Truhe findest du einen **seltene Schatz**. Zudem kannst du von der Vogelstatue aus auf der gegenüberliegenden Seite dich umschauen und einen Weg zu einem **Artefakt der Göttin** entdecken.

Auf deiner weiteren Reise wirst du einem besonderen Gegner begegnen: Dem Erfasse ihn mit der Zielerfassung und führe zwei mal die Wasserschraube durch, um ihn zu besiegen. Das Wasserwesen wird dich nun direkt zum Wasserdrachen führen. Spring mithilfe einer Wasserschraube auf die zentrale Plattform, um mit dem **Wasserdrachen Phirone** zu sprechen. Dieser möchte zunächst, dass du ihm hilfst, seine Wunden zu genesen. Dazu wird heiliges Wasser benötigt, dass du zu ihm bringen sollst.

Bevor du den Wasserdrachen durch den Ausgang im Norden verlässt, kannst du dich in diesem Raum umsehen. Du kannst beispielsweise im Osten und im Westen am Ufer eine blaue Truhe mit einem **Schatz** bzw. einen **silbernen Rubin (100 Rubine)** entdecken. Gehe anschließend hinaus: Du siehst einen großen Wasserfall, den Floria-Wasserfall. Speichere rechts bei der **Vogelstatue** und verlasse diesen Abschnitt durch den Gang im Westen. Du landest wieder im Wald von Phirone. Schiebe den Baumstamm vor dir hinab, um künftig leichter zum Wasserdrachen gelangen zu können.

Zeit, nach dem heiligen Wasser zu suchen: Die Aurasuche führt dich direkt zum **Tempel des Himmelsblicks**. Richtig, du erinnerst dich: Dort gab es eine heilige Quelle. Doch kaum bist du die Stufen hinab gegangen, stellt Phai fest, dass hier deine Feinde bereits ihr Unwesen treiben. Gehe also gewohnt rechts den Gang hinab und du triffst auf **Ferri**, der hier auf große Schätze hofft. Er erinnert dich daran, dass es hier **Wände der Göttin** gibt, wenn sich Schmetterlinge davor aufhalten. Probiere es bei Bedarf gleich aus, ansonsten eile weiter, bis du den Hauptraum mit dem Kreuzgang erreichst.

Hier hat jemand die Tür zum Kuppelraum weiter nördlich abgeschlossen (jenem Raum, wo du einst den Käfer gefunden hast), also musst du dich auf die Suche nach einem kleinen Schlüssel machen: Dazu gehe durch die Tür rechts. Erneut begegnest du Ferri, der dir erzählt, dass er den passenden Schlüssel von den Monstern abgenommen und irgendwo sicherheitshalber vergraben hat. Spring also in dieser überfluteten Kammer ins Wasser: Einst musstest du hier in einen Schacht klettern, um einen Schalter auf der anderen Seite zu aktivieren. Mach nun dasselbe, aber klettere links die Kletterpflanzen hoch. Du erreichst einen Schacht, an dessen Ende sich ein Erdloch befindet. Untersuche es und du findest einen **kleinen Schlüssel**.

Mithilfe des Schlüssels kannst du wieder gewohnt durch den Tempel eilen – zumindest fast, denn einige Gegner versuchen dir das Leben schwer zu machen. So wird die große goldene Tür von zwei Bokblin-Bogenschützen bewacht. Hier musst du deinen Käfer auspacken und die Bombe, die rechts vom Seil an einem Ast wächst, greifen und zu deinen grünen Feinden tragen. Natürlich wird die heilige Quelle noch von drei Staflos bewacht, die du diesmal aber mit ein paar Bomben einheizen kannst. Ist das getan, erreichst du endlich die heilige Quelle des Tempels. Wie du schnell feststellen wirst, ist Wasser nicht gleich Wasser. Befolge also Phais Ratschlag und nutze die Aurasuche, um die richtige Stelle zu finden. Fülle eine **Flasche mit heiligem Wasser**.

Mit der Flasche kehre zurück zum **Wasserdrachen**: Nachdem dieser dank deines Einsatzes zu alter Stärke findet, wird er für dich den Weg zu Faroes Flamme weisen und so den Floria-Wasserfall für dich bändigen. Nun steht dir und deinem Ausflug in den nächsten Dungeon nichts mehr im Wege. Mithilfe einer Wasserschraube kannst du zum Eingang springen und dich in dein nächstes Abenteuer stürzen.

KAPITEL 18: Höhlenheiligtum

Zunächst kannst du zu Beginn links deinen Fortschritt bei einer **Vogelstatue** speichern. Du befindest dich hier in der Haupthalle dieses Dungeons. Inmitten dieses kreisrunden Saals befindet sich eine mächtige **Statue**, die von Wasser umringt ist. Bevor du also beginnst, deine Umgebung aufmerksam zu erkunden, springe über die beiden Seerosenblätter hinüber zur verschlossenen Tür. Du magst zwar hier nicht weiterkommen, aber schau dir rechts die **Steintafel** an:

*Die Symbole auf der großen Steinstatue lehren Dich die Sitten dieses Landes:
Zuerst den Nacken... Als Nächstes den Rücken... Dann den rechten Handrücken und den linken Handrücken.*

Merke dir diesen Spruch und spring ins Wasser: Links und rechts von der verschlossenen Türe befinden sich Unterwasser zwei Handrücken. Auf jeder Handfläche befindet sich ein **silberner Rubin (100 Rubine)**, den du geschickt über eine Wasserschraube einsammeln kannst (ansonsten schnappt die Hand nach dir). Gelingt es dir die beiden Rubine einzusammeln, wird die Statue ihre Hände schließen und du erkennst auf ihrem Handrücken eine **Zeichnung**. Merke dir die beiden Markierungen. Anschließend kannst du auf die Rückseite der Statue schwimmen, denn auf ihrem Rücken wirst du ebenso eine Zeichnung sehen. Merke dir auch ihre Markierung, denn im Zusammenhang mit der Steintafel und den Markierungen ergeben sie eine **Reihenfolge**:

Oben, Unten, Links, Rechts.

Wofür diese Kombination wohl gut ist? Zeit, die angrenzenden Räume um den Hauptsaal zu erkunden: So kannst du im Osten der Kammer eine Tür ausmachen. Erledige den grünen großen Schleim und hänge dich an den Hebelschalter, um das Gitter hochzufahren. Gehe durch die Türe.

Springe vor dir den Vorsprung hinab und du stellst fest, dass du durch dein Gewicht eines der **Seerosenblätter umgedreht** hast. Merke dir dieses Verhalten, denn du wirst dieses Prinzip schon früh genug anwenden müssen. Eile nun nach Norden, bahne deinen Weg durch die Skultulas und passiere die Tür. Rechts wirst du eine durch ein **blaues Kombinationsschloss** versiegelte Tür entdecken. Ein Blick auf die Steintafel daneben erinnert dich an die Reihenfolge, die du zu Beginn an der Statue gelernt hast:

*Triff die 4 Steine, wie es die Sitten dieses Landes verlangen, und der Weg öffnet sich.
Nutze also die Kombination, die du vorhin herausgefunden hast: Oben, Unten, Links, Rechts.*

Das blaue Schloss wird verschwinden und du kannst hindurch: In dieser Kammer sollst du nun die Seerosenblätter umdrehen. Hierzu kannst du die beiden Wandplattformen der hinteren Ecken nutzen, indem du sie hochkletterst. Nimm die im Südosten, an dessen Efeu eine Wandskultula krabbelt. Oben angekommen, kannst du ein Blick auf deine Karte werfen – du siehst im Osten einen kleinen Schacht, der aus diesem Raum führt. Darüber befindet sich ein Seerosenblatt, das du mit einem gezielten Sprung umdrehst. Du kannst gerne noch den anderen Vorsprung hochklettern und das Seerosenblatt davor umdrehen, um eine kleine Nische mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** freizulegen.

Schwimme den Schacht entlang: Sammle den **roten Rubin (20 Rubine)** ein und zerstöre die Holzgitter mithilfe der Wasserschraube. Am Ende des Gangs kletterst du das Efeu hoch und gehst durch die Tür. Vor dir steht eine blaue Truhe, in der du einen kleinen Schlüssel findest.

Kehre in die zentrale Haupthalle zurück, in der sich die Statue befindet. Mithilfe des Schlüssels kannst du nun die verschlossene Tür öffnen. Im Inneren der Statue, meldet dir Phai, dass das große Schloss zur Flamme sich weit oben von der Statue befindet. Spring nun das große Loch in der Mitte hinunter. Du begegnest hier einem **Stalmeister**, sozusagen einen Stalfos mit vier Armen. Wehre entweder seine Attacken rechtzeitig mit der Schildattacke ab oder benutze mal paar Bomben, um das Skelett richtig einzuheizen. Ist es besiegt, gehe durch die Tür: In der blauen Truhe findest du die **Peitsche** – ein nützlicher Gegenstand, wie du von nun an feststellen wirst. Mit ihr kannst du nicht nur nicht nur Hebel ziehen oder Ventile drehen, sondern dich auch an Haken festhängen und Abgründe herüber schwingen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Gehe in den Vorraum zurück und du kannst deinen neuen Gegenstand gleich ausprobieren: Visiere das **Ventil** an und zieh es mithilfe der Peitsche zu dir. Eine Wasserfontäne erscheint. Lass dich von ihr nach oben tragen. Du kannst dieses Spiel auch gleich weiter fortsetzen und das nächste Ventil in dieser Kammer öffnen. Wiederhole dieses Prinzip, bis du das große Schloss in Form einer Seerose erreichst. Daneben befindet sich eine weitere Steintafel, die dir rät, den passenden Schlüssel in der Tiefe zu suchen. Da du hier erst einmal nicht weiterkommst, springe wieder ins Erdgeschoss hinab und verlasse das Innere der Statue.

Wieder in der Haupthalle, eile wieder zu der Tür im Osten. Gehe jedoch nicht hindurch, sondern schau dich um: So befinden sich daneben Treppenstufen, die du hinauf laufen kannst. An dessen Ende kannst du ein hakenförmiges Konstrukt erkennen... genau, nutze deine Peitsche um dich auf die andere Seite herüber zu schwingen. Wiederhole das Spiel noch mal, passiere die vergiftete Tür und du findest im hohen Gras eine blaue Truhe, in der du die **Dungeon-Karte** findest.

Was nun? Konsultiere die Karte und du entdeckst ein Kreuz. Schwimme dorthin und du siehst einen großen Wasserfall, dessen Strömung den unterirdischen Schacht im Wasser blockiert. Auf der rechten Seite befindet sich ein Griffschalter, doch wie kommst du da nun ran? Ist dir aufgefallen, dass davor ein umgedrehtes Seerosenblatt schwimmt? Klettere auf das nächstgelegene Seerosenblatt und nimm die Peitsche heraus, greif dir die Wurzel des Seerosenblatts und dreh es mit einer geschickten Umdrehung um. Nun kannst du den Hebel erreichen und daran ziehen, sodass der Wasserfall versiegt.

Springe anschließend ins Wasser und ab durch das **Fischmaul**, das den Eingang des unterirdischen Schachts markiert. Auf der anderen Seite des Schachts angekommen, renne um den eisernen Fisch herum, um hinten eine kleine Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** einzusacken. Erledige anschließend die einsame Skulltula, dann stell dich an die vergiftete Tür. Mithilfe der Peitsche kannst du sogar den Hebel auf der linken Wandseite gegenüber erreichen, selbst wenn sich dieser hinter dem Gitter befindet. Betätige ihn und das Gitter hebt sich. Nimm dich gleich in Acht: Bokblin-Bogenschützen haben es auf dich abgesehen. Erledige zunächst den Schützen auf der rechten Wandseite. Mit der Peitsche kannst du dich über den Haken herüber schwingen und das Efeu hinauf klettern. Dahinter erledigst du zwei weitere Dekurahnas.

Nun gilt es, die große **rotierende Steinrolle** geschickt entlang zu klettern. Sprinte sie hinauf und klettere das Efeu rasch hoch, um nicht von einem höher gelegenen Vorsprung behindert zu werden. Ist dieser gemeistert, lass dich von der Steinrolle zur nächsten tiefer gelegenen Plattform tragen. Springe hinab und erledige den anderen Bokblin-Bogenschützen.

Sieh dich um und du entdeckst hier einen Haken. Dahinter befindet sich an der Wand links ein Griffschalter. Hake dich zunächst am Haken fest. Springe aber nicht sofort weiter, sondern komme zum Stillstand, auf dass du dich in Richtung des Griffschalters drehen kannst. Nun Sorge wieder für Schwung, auf das du mit einem kräftigen Sprung den Griffschalter erreichen und diesen hinabziehen kannst. Oben wird sich das Gitter öffnen. Erledige die Wandskulltula, dann klettere das Efeu hoch (du musst dich zuvor noch einmal per Haken und Peitsche zum Efeu schwingen). Entledige dich auch hier der gefräßigen Pflanzen (werfe mal eine Bombe nach ihnen), und ziehe am Ventil. Tief unten im kreisrunden Becken dieser Kammer wird nun eine **Schleuse** geöffnet. Lass dich von der Wasserströmung mitreißen, um neue Gefilde dieses Dungeons kennenzulernen.

Du erreichst das **modrige Untergeschoss** des Labyrinths: Zunächst kannst du hinten bei den Rohren bei einer **Vogelstatue** speichern. Pack deinen Käfer aus und zerschneide die Fäden der Skulltulas, damit diese herunterfallen und ihr Gewicht die Seerosenblätter dreht. So legst du auch einen schmalen Unterwasserkanal unterhalb des vorderen Gitters frei. Schwimme hindurch. Auf der anderen Seite, klettere rechts ans Ufer und eile zum nächsten Gitter. Dahinter siehst du einen Bokblin-Bogenschützen. Anscheinend hat er wohl den Schlüssel zu jener verschlossenen Tür links von dir.. Nimm die Peitsche heraus und visiere den grünen Wicht an, um ihm mit einem gelungenen Schlag den **kleinen Schlüssel** abzunehmen. Schließe damit die Tür auf und in einer Sequenz entdeckt Phai eine goldene Truhe... jene, wo wohl der verheißene große Schlüssel aufbewahrt wird, der dich zu Faroes Flamme führen könnte. Eile danach den Gang nach vorne und springe am Ende ins Wasser, um dich von der Strömung wieder zum oberen Part des Dungeons zurück befördern zu lassen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Wieder oben, schau dich um. Zunächst solltest du im Süden per Seerosenblatt den Vorsprung zur **Vogelstatue** erklimmen. Hier findest du an der Wand rechts einen Hebel, mit dem du die vergitterte Tür zur Haupthalle öffnen kannst. Anschließend schau dir die südöstliche Ecke im Raum an. Hier befindet sich ein umgedrehtes Seerosenblatt, das an einer Kletterpflanze grenzt. Daneben befindet sich links ein Ufer, dass du über eine Wasserschraube erreichen kannst. Hier oben kannst du per Peitsche das Seerosenblatt drehen und das Efeu hinaufklettern (achte wieder auf die Wandskulltulas). Eile links die Treppen hinauf, erledige eine weitere Tetrahna und lass dich beim Vorsprung so herunterfallen, dass du auf dem Seerosenblatt landest und dieses dank deines Gewichts umdrehst. So legst du unterhalb des Seerosenblatts auch gleich einen **Unterwasserkanal** frei, den du hindurch schwimmst.

Am Ende brauchst du nur der Treppe zu folgen und du entdeckst oben auf dem Vorsprung ein Ventil, das du natürlich aufdrehst. Eine Wasserfontäne erscheint und treibt das Seerosenblatt über dem Eingang des Kanals in die Höhe. Spring wieder ins Wasser und klettere wie beim ersten Mal die andere Seite hinauf. Drehe das Seerosenblatt auf der Fontäne erneut um, damit du es als Brückenfragment nutzen kannst, um die andere Seite zu erreichen. Lauf die Treppen hinauf und betätige auch hier den Griffschalter, um das vergitterte Tor zu öffnen.

Du landest wieder in der Haupthalle: Neben deinem Vorsprung ist links Efeu. Klettere dieses erst einmal hinab, dann nach rechts, um unterhalb des Vorsprungs einen weiteren Vorsprung mit einer kleinen Kiste zu erreichen. In dieser findest du einen **roten Rubin (20 Rubine)**. Nun kannst du sicherheitshalber die restlichen Wandskulltulas abschießen und das Efeu links entlang klettern, sodass du am Ende die nächste Plattform erreichst. Hier entdeckst du ein weiteres Ventil. Zieh daran und es wird eine Wasserfontäne aktiviert, über die du in Zukunft leichter an diesen Punkt zurückkehren kannst. Tritt nun weiter nach vorn und du entdeckst an der Wand einen **besonderen Hebel**. Ziehe daran und du siehst, die sich die zentrale Statue in der Hauptkammer nun ein ganzes Stück hinab senkt. Richtig, du hast nun einen weiteren Weg ins Untergeschoss geegnet.

Zeit, von der Plattform herunter zu springen und erneut das Innere der Statue aufzusuchen: Springe hier ein weiteres Mal das Loch in der Mitte hinab und eile durch die Tür. Du erreichst die zentrale Kammer des Untergrunds und wirst gleich Bekanntschaft mit Zombokblins machen – untote Bokblins. Du kannst sie nur mit dem Fanghaken endgültig zur Strecke bringen. Sind die Zombies fort, konsultiere deine Karte. Hier befindet sich im Nordosten ein Kreuz, zu dem du hingehen solltest. Folge also dem Gang dorthin und du findest an dessen Stelle eine Steintafel:

Triff die in den Augen verborgenen Juwelen. Der Mund schließt sich, der Fluss wird gestoppt.

Nimm deinen Käfer heraus und fliege mit ihm zurück durch den Schacht, aus dem du gekommen bist. Sobald du die Möglichkeit hast, nach rechts abzubiegen, nutze sie. Lenke konsequent weiter nach rechts und du siehst in der Entfernung einen Schädel, aus dessen Maul das verfluchte rote Wasser rinnt. Ziel ist es mit deinem Käfer in eines der beiden blauen Augen zu fliegen und im Inneren des Schädels den Kristallschalter zu treffen. Ist das getan, wird der Wasserfluss aus seinem Maul stoppen.

Bleibe bei der Steintafel stehen und nimm erneut den Käfer zur Hand. Hier befindet sich eine Bombe. Greif sie dir, fliege durch den neuen Ausgang (jetzt, wo das Wasser diese Seite nicht mehr blockiert) und dann nach rechts, sodass du in Entfernung einen großen Felsen inmitten eines Abgrunds erkennen kannst. Dort kannst du die Bombe fallen lassen, um den Weg freizumachen. Bevor du gehst, kannst du neben der Steintafel ein paar Schmetterlinge ausmachen, die auf eine **Wand der Göttin** hinweisen. Nutze sie bei Bedarf.

Lauf den Schacht zurück, bis du rechts den Weg über die Seerosenblätter entlang nehmen kannst. Hast du wieder festen Boden unter den Füßen, kannst du hier den Seitenarm entlang rennen und an dessen Ende den Haken nutzen, um dich über den Abgrund zu schwingen.

Du erreichst nun zwei Steinrollen: Klettere die erste hoch, sodass du auf sie drauf klettern kannst. Spring nun auf die andere Rolle und lass dich erst bei der zweiten Plattform im Süden herunter. Lauf hier rechts, spring an das Efeu und klettere hoch. Am Ende entdeckst du einen Haken, den du mit der Peitsche nach links ziehen solltest. Damit wird die Fahrtrichtung der schnellen, dritten Steinrolle gedreht. Lass sie auf sie hinab fallen, um so zur nächsten Felswand zu gelangen. Lauf auch diese entlang, bis du eine vierte Steinrolle erreichst. Klettere auch diese hoch und lass dich auf der Plattform auf der anderen Seite nieder.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Hier klettere links das Efeu hoch: Betätige hier erneut den Hebel, aber lass dich diesmal nicht auf die schnelle Steinrolle fallen. Stattdessen eile den Weg zurück. Die vierte Steinrolle dreht sich nun in die andere Richtung. Klettere sie hoch, um dich auf der anderen Seite der Felswand fallen zu lassen. Nun brauchst du nur noch dem Weg zu folgen, der dich zu einem dünnen Seil führt. Klettere hinauf und schüttle die Zombokblins ab, die dich daran hindern wollen.

Du erreichst am Ende wieder die Haupthalle des Tempels. Vor dir weist dich eine Steintafel darauf hin, dass du erst die Statue wieder in ihre alte Position bringen sollst, ehe du erneut das Seil hinter dir hinabkletterst. Bevor du zur Tat schreitest, kannst du zunächst an der **Vogelstatue** speichern (dahinter kannst du mit etwas Glück einen Bernsteinhalbmond einsammeln). Betätige dann auf der anderen Seite des Vorsprungs den Griffschalter, um so ein Brückenfragment auszufahren, dass dich direkt zum entscheidenden Hebel führt. Zieh diesen dieser hoch, damit die Statue der Halle wieder nach oben fährt.

Klettere nun wieder das Seil hinab in den Untergrund: Nimm den Weg nach Osten und ziehe am Ventil, das sich gleich rechts an der Felswand befindet. Eine Wasserfontäne erscheint, womit du einen Ausgang geschaffen hast. Spring nun hinab (mit etwas Glück liegt hier rechts ein Bernsteinhalbmond) und eile links. Hol dir aus der goldenen Truhe den langersehten **gesegneten Schlüssel**. Doch kaum hast du ihn in der Hand, beginnt sich über dir die Decke zu dir hinab zu senken. Um nicht zermalmt zu werden, renne rasch an den Zomboklins hindurch und den Vorsprung hinauf. Die Statue senkt sich hinab und eine Tür vor dir erscheint.

Wieder im Inneren der Statue, lass dich von den Wasserfontänen ganz nach oben tragen und setze den gesegneten Schlüssel passend in die dafür vorgesehene Öffnung. Über dir wird sich die Decke öffnen. Laufe die Treppen hoch, um oben auf dem Kopf der Statue die vier Ventile zu drehen. Der Kopf wird dich nun ganz nach oben in eine Kammer tragen. Hier kannst du noch paar Herzen bei den Herzblumen auffüllen und bei einer Vogelstatue deinen Fortschritt absichern. Fühlst du dich bereit für den Endgegner, eile die Treppen hinauf.

Oben wird dich Ghirahim erwarten, der wenig davon angetan ist, dass du ihm immer wieder in die Quere kommst und seinen Plan, den Dämonenkönig zu befreien, weiter behinderst. Darum hinterlässt er dir ein Spielzeug zurück, gegen das du nun antreten darfst.

Endgegner des Höhlenheiligtums: Artefakt der Finsternis Da Ilohm

Wie du sicher festgestellt hast, besitzt der Wächter viele Arme. Nimm die Peitsche heraus und warte ab, bis er nach dir ausholt und zuschlägt. Weiche ihm geschickt aus, sodass dein Gegner von nun an einen kurzen Moment braucht, um seine Arme wieder zu befreien. Das ist jedoch deine Chance: Zieh an den Schrauben, die sich an dessen Gelenken befinden. Wiederhole diese Taktik und gib Acht auf seine Messerklingen, die der Feind liebend gern nach dir schleudert. Mit jedem fehlenden Arm ist der Brustkorb des Artefakts weiter ungeschützt. Sind alle schützenden Arme entfernt, kannst du auf sein rotes pulsierendes Herz einschlagen.

Nach einer Weile wird der Wächter in Raserei verfallen: Hierbei wird er sich aus dem Boden erheben, zu großen Säbeln greifen und seinen Brustkorb zusätzlich mit einem Gitter absichern. Auch hier gilt: Lass ihn nach dir schlagen, sodass du gleich bis zu drei seiner Arme mithilfe deiner Peitsche abtrennen kannst. Schnapp dir nun ein Säbel, zerschmetterte die anderen drei Arme, Beine und das Gitter, um erneut auf sein Herz einzuschlagen. Kommt dein Gegner anschließend wieder zu dir, gewinne etwas Abstand, da er eine Weile wild um sich säbeln wird. Trifft das Artefakt auf ein Säulenfragment (oder stellst du dich dahinter), wird er es zerstören und ein Herz erscheint – sollten dir die Herzen ausgehen, ist das deine Gelegenheit. Zudem wird der Wächter es sich nicht nehmen lassen, Zombokblins beschwören, denen du aber, falls du geschickt bist, ausweichst oder sogar in die Säbelattacken des Wächters hinein lenkst.

Wiederhole weiter deine Strategie und der Wächter der Flamme wird bald besiegt sein. Schnapp dir den **Herzcontainer** und passiere die goldene Tür. Tritt zum Altar und aktiviere das Symbol, um die heilige Flamme von Farore zu erwecken. Phai wird die Flamme auf sich nehmen und auf dein Schwert übertragen, dass von nun an seine Form verändert: Es ist nun länger und stärker als deine bisherige Klinge. Phai wird dir raten, erneut die Stätte der Lieder im Wolkenhort zu besuchen, um ein neues Lied zu lernen. Anschließend fragt dich das Spiel, ob du an dieser Stelle speichern möchtest.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 19: Nayrus Prüfung

Kaum hast du das **Höhlenheiligtum** verlassen, freut sich der **Wasserdrache** über deinen Fortschritt. Ist er fort, eile zu der **Vogelstatue**, die sich in diesem Abschnitt befindet, und lass dich hinauf in die Wolken tragen. Begib dich erneut auf den Weg zur **Stätte der Lieder** und kehre in den Altarraum zurück, wo du schon einst das erste Lied der Prüfung gelernt hast. Auch hier aktivierst du das Symbol mithilfe des Himmelsstrahls. Die Göttin spricht ein zweites Mal zu dir und du erlernst das nächste Lied, **Nayrus Weisheit**. Phai wird das Portal zur nächsten Prüfung gleich als Symbol zu deiner Aurasuche hinzufügen.

Nun steht deinem Ausflug nach Ranelle nichts im Wege – dennoch solltest du einen Abstecher im Wolkenhort machen, neue Tränke kaufen (Xia macht dich übrigens auf ihren **Lufttrank** aufmerksam, mit dem du länger Unterwasser bleiben kannst – im Moment wirst du ihn jedoch nicht für dein nächstes Abenteuer brauchen) und diese aufwerten, selbiges gilt für deine Ausrüstung. Hast du genügend Geld gesammelt, lohnt es sich, eine weitere Zusatztasche oder sogar die **Lebenskraft-Medaille** (800 Rubine) beim Terri-Händler zu kaufen. Zudem kannst du Nachts in der Ritterschule dem **Mysterium der Toilette** (mehr dazu in unserem Sidequest Guide) nachgehen und nach den neuen Truhen schauen, die du dank der Artefakte der Göttin aktiviert hast (mehr dazu in unserem Guide: Artefakte der Göttin).

Brich nach **Ranelle** auf und lass dich von Phai zum **Teleportpunkt: Wüste Ranelle Norden** bringen. Den Eingang zur Prüfung musst du nicht einmal lange suchen: Schau hinter der Vogelstatue vom Mauersims in Richtung der Lagerhalle (Blitz). Dort siehst du eine leuchtende Markierung. Eile dorthin, zücke deine Lyra und spiele, damit du zusammen mit Phai den Eingang zur Prüfung öffnest. Stecke dein Schwert in das Relief, damit deine Seele zu **Nayrus Sairen** geschickt wird.

Die Wüste von Ranelle ist ein weitläufiges Gebiet, wo man schnell die Übersicht verlieren kann. Aber mit dem richtigen Kurs ist auch diese Prüfung kein großes Problem. Die erste Träne liegt gerade zu auf der Treppe. Sprinte schnell darauf zu und schnappe sie dir, bevor dich eine der Wächter erwischt. Rechts neben der Treppe grenzt eine Mauer an. Versuche mit einem gezielten Sprung darauf zu klettern. Die zweite Träne liegt vor dem Öffnungsmechanismus zum Ranelle-Steinwerk. Drehe dich wieder um und laufe rechts am Mechanismus vorbei. Die dritte Träne siehst du auf zwei Containern im unteren Bereich des Ranelle-Steinwerk-Eingangs.

Spring herunter, klettere aus dem Treibsand raus und hoch auf die Kisten, um die dritte Träne zu erhalten. Rechts davon siehst du, wie Kletterpflanzen auf eine höhere Ebene des Turms führen. Klettere hinauf und halte dich, oben angekommen, links. Laufe genau auf die andere Seite des Turms und du findest weitere Kletterpflanzen, die dich ganz nach oben führen. Auf der Spitze liegt Träne Nr. 4, einige Lichtfrüchte und mit etwas Glück auch ein Finsterhalbmond. Sammle eine der Lichtfrüchte ein und du entdeckst, dass im südwestlichen Bereich des Turmes sich ebenfalls eine Träne wieder auf zwei Containern befindet. Lasse dich also in dieser Richtung hinunter fallen und sammle Träne Nr. 5 ein. Ein Drittel ist geschafft!

Laufe nun in Richtung Süden auf die Käfige zu. Auf einem der Käfige befindet sich die sechste Träne, allerdings musst du hierzu erst einmal eine Lore an den Käfig heranschieben. Hast du das getan, klettere hinauf und sammle die Träne ein. Laufe weiter südlich und du entdeckst hier eine weitere Träne auf einer Mauer. Sammele diese noch NICHT ein. Wir benötigen sie später als Rettung. Du siehst auch bereits warum – hinter der Mauer gibt es einen riesigen Bereich voller Irrlichter. Diesen wollen wir erst einmal meiden, also halte dich rechts. Du betrittst einen Hügel ohne Gegner mit einem Baum am Ende (optional: in der Ecke ganz rechts lässt sich meist ein Finsterhalbmond entdecken). Rolle gegen den Baum und sammle die siebente Träne ein.

Jetzt kommt der kritischste Part. Wenn du in Richtung Osten schaust, entdeckst du eine Träne auf dem Pfad, der hoch in Richtung Ranelle-Mine führen würde. Allerdings ist das gesamte Gebiet mit Irrlichtern besetzt. Spring aber einfach hinab und lauf auf die Träne zu. Eines der Irrlichter wird dich eventuell entdecken, aber die Wächter sollten dich nicht schnell genug erreichen können. Hole einmal tief Luft, denn jetzt musst du versuchen, irgendwie an den Irrlichtern vorbei zu kommen. Diese blicken alle in dieselbe Richtung, nämlich nach Süden. Um sicher durch das Feld zu gelangen, folge einfach den Licht- und Ausdauerfrüchten. Falls dich dennoch ein Irrlicht sehen sollte, macht dies aber nichts, da wir uns ja die Träne auf dem Mauervorsprung aufgehoben haben (Nr. 9). Laufe schnell darauf zu und sammle sie ein, bevor dich der fliegende Wächter trifft. (Optional: um unteren Ende des Irrlichtbereichs steht ein Baum, davor liegt meist ein Finsterhalbmond.)

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Begib dich nun wieder in Richtung Ranelle-Steinwerk und halte dich rechts. Im unteren Bereich findest zum dritten Mal eine Träne auf zwei Containern (Nr. 10). Hol sie dir und begeben dich von hier aus nun auf die andere Seite der langen Mauer, welche den Irrlichtbereich abtrennt, in Richtung des Lagers. Hier findest du eine Träne, die in der Luft schwebt, und eine Lore, die von Alatraumata umgeben wird. Das Alatraumata geht langsam zurück, sobald es verschwunden ist, ziehe schnell die Lore unter die Träne, bevor es wieder auftaucht. Klettere seitlich auf die Lore hinauf, um Träne Nr. 11 zu erhalten.

Nur ein kleines Stück weiter südlich findest du eine weitere Lore vor einer Mauer. Klettere auf die Lore und dann auf die Mauer, um Träne Nr. 12 zu erhalten. (Optional: ganz am südlichen Ende der Mauer, wo du dich eben befindest, steht ein Wächter. Hinter ihm lässt sich manchmal ein Finsterhalbmond finden. Auch hinter der Lagerhalle im Osten ist meist ein Finsterhalbmond versteckt.)

Lauf nun in Richtung Nordosten. Du gelangst zur einer zerstörten Mauer, auf der sich Träne Nr. 13 befindet. (Optional: auf dem anderen Ende der brüchigen Mauer taucht ab und zu ein Finsterhalbmond auf.) In Richtung Westen siehst du nun eine Mauer, auf der zwei Irrlichter patrouillieren und an denen du vorbei musst. Auf den Mauervorsätzen in Richtung Nordosten bist du aber vor ihnen sicher, also warte geschickt die richtigen Momente ab. Träne Nr. 14 befindet sich dann am anderen Ende der Mauer.

Neben der Träne steht auf dem Vorsatz ein Wächter. Spring dort hinab und lauft in Richtung Norden durch den Treibsand gerade auf die letzte Träne zu. Der Ausgang ist ganz in der Nähe, du hast es also geschafft. (Optional: drei weitere Finsterhalbmonde lassen sich noch ohne Gefahr finden. Folge den Wegen durch den Treibsand im Nordosten zu dem Punkt, wo du Träne Nr. 13 finden konntest. Ganz im Nordosten ist hier eine weitere Mauer, auf der sich eventuell ein Finsterhalbmond finden lässt. Und dir wird es schon vielleicht aufgefallen sein, dass der komplette Bereich im Nordwesten zugänglich ist, sich hier aber keine Tränen befinden haben. Du findest hier meist einen Finsterhalbmond auf einem kleinen Mauerrest. Westlich vom Eingang zur Prüfung aus ist ein letzter Finsterhalbmond hinter dem Mauerrest versteckt.)

Kaum hast du den Ausgang erreicht, erhältst du die nächste Götterfrucht: In ihr befinden sich die **Greifhaken**. Sicher hast du sie schon oft gesehen, denn mit den Klauen der Greifhaken kannst du dich nun an **Greifhaken-Zielscheiben** heranklemmen. Auch an **Efeu** lässt sich prima festhaken. Nutze den Greifhaken, um bisher unerreichbare Bereiche zu erklimmen.

KAPITEL 20: Das Ranelle-Sandmeer

Nachdem du die Prüfung bestanden hast, merkt Phai an, dass du nach bisher unbekanntem Gebieten Ausschau halten solltest. Darum solltest du in den Westen der Ranelle Wüste aufbrechen. Zunächst kannst du dir dank des Greifhakens ein **Artefakt der Göttin** sichern: Dieses liegt einsam auf einem Mauersims im Süden von Ranelle, direkt gegenüber der Truhe, wo du einst zu Beginn das Wüstengras gefunden und anschließend den Roboter aus seiner Zelle geholfen hast.

Eile anschließend zur **Vogelstatue**, die sich ganz im **Westen von Ranelle** befindet. Du erinnerst dich sicher an diesen Ort – hier musstest du zuvor die Panzer der Rollkrebse nutzen, um über den Treibsand zu gelangen. Von der Vogelstatue aus schau dich um: Links von ihr kannst du oben über dem Vorsprung an der Wandseite einen Greifhaken-Zielpunkt entdecken – vorausgesetzt, du hast zu einem früheren Zeitpunkt die alte Lore vom Vorsprung heruntergeholt. Zieh dich dran und eile den Weg entlang, bis du den Sandwasserfall erreichst. (Solltest du die Lore nicht herunter geschoben haben, musst du dir einen Weg über die Rollkrebse auf die andere Seite bahnen. Vor dem Eingang, der dich zum Tempel der Zeit führen würde, schau links, klettere den Vorsprung hoch und eile den schmalen Pfad in Richtung Sandwasserfall.)

Hier am Sandwasserfall kannst du dich mit deinen Greifhaken oben an die Zielscheibe haken und dort den Eingang passieren. Du erreichst die Ranelle-Höhle: Gehe voraus und du triffst auf **Kennbun**, einen Goronen. Auch er untersucht die alten Kulturen und hat bereits von einer heiligen Flamme gehört, die sich im Ranelle-Sandmeer befinden soll. Um dorthin zu gelangen, benötigst du jedoch einen Schlüssel... zum Glück übergibt der Gorone dir diesen gleich und erspart dir diesmal die Suche.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Bevor du weitergehst, schnappe dir noch die **blaue Truhe** neben dem Goronen (seltener Schatz). Außerdem kannst du in dem Kreis der Bomben noch die Lyra spielen, damit ein **Shiekah-Stein** zusammen mit einem weiteren Schatz erscheint. Such den Ausgang im Westen auf und schließe die Tür auf.

Du erreichst nun ein neues Gebiet: Das **Ranelle-Sandmeer**. Ziehe dich die Pfeiler entlang, beim Letzten kannst du mit etwas Glück auf dessen Rückseite ein paar Sandzikaden einsammeln. Gehe den Weg weiter hinab und du erreichst den Hafen. Eile vorne gen Anlegesteg und speichere bei Bedarf bei der Vogelstatue. Eile dann den Anlegesteg bis zum Ende entlang und aktiviere den Zeitstein auf dem Boot. Sprich anschließend mit dem Roboter, den du nun samt Boot zum Leben erweckt hast: Es ist **Boka**, der ehemalige Kapitän eines unsichtbaren Schiffes, das die heilige Flamme beschützt. Dummerweise haben ihn Piraten angegriffen und über Bord geworfen. Entscheide dich, ihm zu helfen, sodass du mit ihm aufs Meer fahren kannst.

Zunächst einmal möchte Boka eine richtige **Seekarte** von dir haben. Dazu sollst du in **seinem Haus** nachsehen. Fahre mit deinem Kahn gen Süden, die passende Anlegestelle markiert er dir mit einem Kreuz (markiere sie am Besten mit einem Signallicht). Dort angekommen, steige aus. Das Haus befindet sich auf der Spitze der Felsen, weshalb du dich mithilfe des Greifhakens stufenweise hoch hangeln musst. Speichere bei Bedarf zu Beginn bei der **Vogelstatue**, die links nach dem Anlegesteg folgt:

Folgender Abschnitt beschäftigt sich mit dem Aufstieg der Felsen (Kursiv markiert):

Gehe also erst mal rechts, die beiden Blitzkopper kannst du zuvor mit Bomben erledigen (neben der Vogelstatue wächst eine Bombe auf einem Kaktus). Selbiges gilt auch für die Gefräßigen Dekurahnas, denen du mal eine Bombe entgegen wirfst. Hangle dich dahinter an die fliegende Pflanze, um dahinter den Greifhaken-Zielpunkt zu erreichen. Oben, sprengte hinten rechts den Weg mittels einer Bombe frei und passiere den Durchgang (Achtung: Gelbe Schleime). Dahinter zieh dich über die fliegenden Pflanzen bzw. Zielscheiben auf den Felspfeiler hinauf.

*Es folgt eine Brücke mit einem Moblin mit einem Eisenschild (renne einfach mit Sprint über ihn hinweg und attackiere ihn von hinten), dann erledige die Tetrahna, die eine kleine Truhe mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** bewacht. Schau dich bei der Truhe links um – du siehst in einiger Entfernung ein **Artefakt der Göttin** auf einem einsamen Pfeiler. Mit dem Greifhaken kannst du dich zunächst zum Efeu des davor stehenden Pfeilers ziehen, diesen nach links entlang klettern, um so zum Pfeiler mit dem Artefakt zu gelangen. Hast du es aktiviert, kehre zu dem Punkt zurück, wo du eben die kleine Truhe gefunden hast.*

Auf der anderen Seite des Pfeilers kannst du dich mit den Greifhaken dich zur nächsten Plattform ziehen. Erledige rasch den Feuersegler mithilfe deiner Peitsche. Mit dieser Waffe kannst du auch hinten an dem Pflanzenstängel ziehen, um eine fliegende Pflanze herauszuziehen. Hake dich daran und segle langsam mit ihr hoch, um im richtigen Moment zum Greifhaken-Zielpunkt herüber zu ziehen.

*Hier eile den Aufgang hinauf. Schau dich um und du erkennst einen nächsten Zielpunkt an einem entfernten Pfeiler. Doch Achtung: Ziehst du dich einfach hinauf, wird eine hungrige Dekurahna nach dir schnappen. Greif dir also deinen Käfer und zersäge mit ihm den Stängel der Pflanze. Zieh dich anschließend herüber und zum nächsten Pfeiler. Erledige zwei weitere Feuersegler. Hier ziehst du dich zur fliegenden Pflanze. Warte, bis sie den höchsten Stand erreicht hat, um dich zur anderen fliegenden Pflanze zu ziehen, die sich hinter dem Felsen befindet. Von dort aus kannst du dich endlich zum **Haus des Kapitäns** ziehen.*

Zunächst einmal musst du das **Haus des Kapitäns** vom Sand befreien, um eine blaue Truhe mit der **antiken Seekarte** aufzudecken. Übrigens wenn du dich anschließend auf den Stuhl hinsetzt, wird dich Phai auf Insekten auf dem Dach des Hauses aufmerksam machen. Wenn du in Zukunft **Sandzikaden** sammeln willst, kannst du draußen das Dach des Hauses erklimmen und dir ein paar Insekten fangen. Hinterm Haus solltest du auch die Seilbahn nach unten benutzen. Eile links und nimm die nächste Seilbahn, um direkt wieder bei Boka zu landen. Sprich ihn an, um dieses Gebiet zu verlassen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Boka ist sich sicher, dass du bei der Werft nach Anhaltspunkten suchen solltest, die dir mehr über den aktuellen Aufenthalt des Schiffes sagen können. Wieder markiert er den Ankersteg mit einem Kreuz (markiere sie am Besten mit einem Signallicht). Fahre dorthin und du wirst bei der **Werft** auf eine rasante Achterbahnstrecke treffen. Boka weist dich auf den **Loren-Bahnhof** hin, wo du deine Fahrt starten kannst.

Speichere zunächst beim Anlegesteg bei der **Vogelstatue**, dann eile die Treppen hoch und eile nach rechts. Besuche den Loren-Bahnhof: Der einsame Gorone wird dich auf die Tafeln an der Wand aufmerksam machen, wo du dir rasch die Bedienung der Loren durchlesen kannst. Zudem kannst du dich neben dem Goronen auf dem Stuhl setzen, um Energie zu tanken.

Bist du bereit, steig in die Lore. Wichtig ist, dass du auf deiner Fahrt rasch erkennst, welche **Abzweigung** du nehmen musst, um nicht abzustürzen. Zudem achte, dass du in den Kurven nicht zu schnell fährst bzw. **in die Kurve lenkst**, da du ansonsten rasch mitsamt Lore herunterfällst. Auf deiner ersten Fahrt musst du dich ledig im Kurvenlenken beweisen. Anschließend erreichst du einen weiteren Bahnhof mit einer zweiten Lore. Nimm folgende Abzweigungen, um zur Werft zu gelangen: *rechts, rechts, links, rechts, optional*.

Am **Werftbahnhof** angekommen, kannst du deinen Fortschritt an der Vogelstatue speichern. Gehe durch die Tür: Phai wird dich darauf hinweisen, im großen Sandbecken nach Hinweisen für den Verbleib des Schiffes zu suchen. Doch statt nützlichen Hinweisen findest du im Sand nur einen gigantischen Skopion, der dir ziemlich bekannt vorkommt: **Moldoghad**. Erledige ihn rasch, damit sich die Tür im Sandbecken öffnet. Phai macht dich darauf aufmerksam, dass es hier nichts zu finden gibt. Kehre daher zu Boko zurück, indem du durch die Tür ins Freie eilst und zurück zum Anlegesteg läufst. Der Kapitän wird dir nun vorschlagen, direkt zum Piratennest zu fahren. Wieder markiert er den Anlegesteg mit einem Kreuz (markiere sie am Besten mit einem Signallicht).

Am **Piratenversteck** angekommen, kannst du deinen Fortschritt links bei der Vogelstatue speichern. Wie du rasch erkennst, ist der Haupteingang des Verstecks vor dir derzeit verschlossen. Was nun? Versuch es mal auf der rechten Seite des gigantischen Schädels und du entdeckst einen **Hintereingang**. Hier im Inneren des Piratenverstecks wird dich Phai direkt auf die **Vorrichtung** vor dir aufmerksam machen. Offensichtlich **fehlt ein Stein der Zeit**, um einen entscheidenden Mechanismus anzutreiben. Vielleicht solltest du ihn suchen?

Folgender Abschnitt beschäftigt sich mit dem Durchgang durch die einzelnen Kammern (Kursiv markiert): *Eile also zur einzigen passierbaren Tür hinten auf der rechten Seite dieser Kammer: Folge dem Gang bis ans Ende durch und passiere die nächste Tür. Im nächsten Korridor entdeckst du auf der linken Seite eine **Zeitkugel**, die sich praktischerweise transportieren lässt. Nimm sie mit und folge dem weiteren Verlauf des Ganges: Die Türen, welche normal durch Stacheldraht versperrt sind, sind in der Vergangenheit frei begehbar. Umgekehrt sind manche Türen in der Vergangenheit mit Elektrogittern versehen, während diese in der Gegenwart frei begehbar sind. Merke dir dies, denn so kannst du eine blaue Truhe mit einem **silbernen Rubin (100 Rubine)** einsammeln.*

Folge weiter dem Verlauf des Korridors und du gelangst in eine Kammer mit Treibsand, der natürlich verschwindet, sobald du mit der Zeitkugel näherst. Spring also getrost hinab, laufe hinten den Aufgang hinauf und spring über die Felsen, welche in deiner Nähe zu dir hochfahren, zur Türe. Laufe weiter, bis du ein Gitter siehst. Stell deine Zeitkugel ab und nimm den Gang daneben, damit du durch die Tür kommst, welche im Radius der Zeitkugel mit einem elektrischen Gitter versehen wäre. Hier kannst du den Griffschalter betätigen, um das Gitter aufzuheben.

*Nimm deine Zeitkugel wieder mit und eile weiter: Du stößt auf eine weitere Kammer mit Treibsand. Um hier hinten in der Ecke die **blaue Truhe** zu erreichen, darfst du dich mit der Zeitkugel nur bedingt nähern, da ansonsten Felsformationen aus dem Boden hervor fahren und den Zugang zur Truhe blockieren. Näher dich so, sodass du das letzte Stück Treibsand mit einem Sprint überwindest. In der Truhe findest du einen **seltenen Schatz**. Um weiter zu kommen, nimm den Gang auf der anderen Seite. Die drei gefräßigen Pflanzen kannst du bequem mit einer Bombe zusetzen. Folge dem Korridor und du erreichst einen letzten Raum, der mit Treibsand gefüllt ist. Erledige am Besten zunächst alle Gegner, dann lege die Zeitkugel vor der kleinen Kammer ab, sodass du hineingehen kannst und die rote Kiste auf den Schalter schieben kannst, um zum einen die Haupttür zu entriegeln und zum anderen dich nicht zugleich in diesem Raum einzusperren. Sprinte anschließend zur Zeitkugel zurück und passiere die Tür.*

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeuropa.de

Fast geschafft: Die Tür vor dir wird durch elektrische Gitter geschützt, sobald du dich ihr näherst. Gehe also nach links in eine Nebenkammer. Erledige rasch die Stahlzyklopen und lege anschließend deine Zeitkugel direkt neben der Tür in die nordwestliche Ecke dieses Raumes. Nun gehe in den Vorraum zurück und eile durch die Tür, die vorhin noch durch das elektrische Gitter blockiert war. Schau gleich nach links, denn dank des Zeitsteins hast du einen Stacheldraht entfernt, sodass du am Griffschalter ziehen kannst. Ein Gitter hebt sich und du kannst die Zeitkugel in diesen Raum tragen. Schnapp dir noch die blaue Truhe in der Ecke (Schatz) und mach dich anschließend daran, die beiden Armos-Statuen zu zerlegen. Geh durch die Tür.

Ist der Hindernis-Parcours gemeistert, kannst du die Zeitkugel auf die entsprechende Vorrichtung setzen. Der gewaltige Schädel draußen wird nun sein Maul öffnen. Eile durch die entriegelte Tür neben dir. Laufe einfach geradeaus über die Brücke, damit Phai einen freigelegten Mast und Segel des gesuchten Schiffs analysieren kann. Anschließend fügt Phai das **gesuchte Schiff** zu deiner **Aurasuche** hinzu, sodass du es von nun an aufspüren kannst. Eile zurück zu Boka, um nun auf Kaperfahrt zu gehen.

Um nun das Schiff zu finden, musst du dir die Aurasuche zu Nutze machen: Gleich zu Beginn weist Boka dich darauf hin, dass du das Schiff nur dann entern kannst, sobald du es mit **einem Kanonenschuss sichtbar** gemacht hast. Nutze also die Aurasuche und bediene dich rasch der Bordkanone, um den Plan in die Tat umzusetzen. Ist das gesuchte Schiff nach wenigen Schüssen endlich sichtbar, wird Link an Bord gehen.

KAPITEL 21: Die Sandgaleone

Willkommen an Bord! Aus dir nicht erklärlichen Gründen ist das Schiff in der Gegenwart gänzlich zum Stillstand gekommen und wirkt recht verlassen... Wende dich nach links und gehe durch die einzige Tür unter Deck. Gleich vor dir wird eine verschlossene Tür auffallen.. du solltest einen passenden Schlüssel suchen. Speicher bei Bedarf daneben bei der **Vogelstatue** oder ruhe dich aus, indem du dich auf den kleinen Hocker daneben setzt. danach solltest du dir die Untergeschosse des Schiffs anschauen.

Geh also die Treppe runter: Hier hast du die Wahl zwischen zwei Gängen. Da sich im Südlichen Trakt aber eine Tür befindet, gehe dorthin. (Im anderen Gang findest du nur einen Sandhaufen mit einem **roten Rubin (20 Rubine)**). Zudem kannst du an der Wandseite, wo sich die Treppe befindet, eine **Wand der Göttin** aktivieren). In der nächsten Kammer entdeckst du auf der linken Seite eine blaue Truhe, die du jedoch erst im späteren Verlauf erreichen wirst. Widme dich also dem Treibsandbecken, erledige den Blitzkopper und sprinte herüber. Auch hier kommst du an vier vergitterten Türen vorbei, die du im Moment nicht passieren kannst. Am Ende des Korridors kannst du eine weitere Treppe hinab gehen.

Kämpfe dich durch die Ansammlung von Minighads und du erreichst eine weitere **Vogelstatue**, an der du bei Bedarf deinen Spielstand sichern kannst. Daneben findest du einen Hocker, falls du Herzen regenerieren möchtest. Gehst du weiter, wird dich Phai auf die große verriegelte Tür hinweisen. Merk dir die Stelle. Links befinden sich eine Reihe von blauen Truhen, auch diese wirst du erst später erreichen können. Eile also weiter und biege am anderen Ende rechts ab, um dort durch die Tür zu gehen.

Du erreichst eine Kammer mit bemerkenswert viel Sand... und einer Tür, die durch ein **blaues Kombinationsschloss** verriegelt ist. Blase zunächst den Sand weg, denn darunter befinden sich die nötigen Hinweise für die **richtige Kombination** für das Schloss:

unten, oben, unten, rechts

Hinter der geöffneten Tür findest du den **kleinen Schlüssel**, nach dem du gesucht hast. Eile also nun wieder den ganzen Weg zurück in das erste Untergeschoss, um hier die verschlossene Tür aufzuschließen. Gehe hindurch und du wirst sofort in einen Kampf mit **Drahtbart** verwickelt, dem gefürchteten Kapitän des Schiffes. Um ihn zur Strecke zu bringen, versuche die Stichattacke einzusetzen, um ihn rasch aus dem Gleichgewicht zu bringen und so nach hinten zu drängen, bis er an den Rand der Planke gerät. Ganze 3 Mal musst du ihn zurückdrängen, wobei euer Kampfplatz jedes Mal gekürzt wird.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Ist Drahtbart über die Planken gesprungen, kannst du dir aus der blauen Truhe den **Holzbogen** herausnehmen: Mit ihm erhältst du eine mächtige Distanzwaffe, mit der du Ziele aus weiter Entfernung treffen kannst. Es empfiehlt sich, an dieser Stelle einen kurzen Abstecher zum Wolkenhort zu machen und den Bogen beim Schmied aufzurüsten und bei Bedarf einen Extra-Köcher beim Gemischtwaren-Laden zu kaufen.

Mit dem tollen Bogen geht es nun wieder aufs Hauptdeck, auf das du zu Beginn deines Besuchs auf dem Schiff gelangst. Zeit, den neuen Gegenstand auszuprobieren, denn Phai hat dir bereits einen **verdächtigen Mechanismus** gezeigt, der sich am Hauptmast befindet. Er erinnert an eine Sonne mit einem Auge. Schieße einen Pfeil und oben wird ein Stein der Zeit erscheinen. Triff auch ihn, damit das ganze Schiff in die Vergangenheit versetzt wird. In einer kurzen Sequenz beobachtest du, wie ein Bokblin ein Gitter um den Zeitstein aktiviert. Da der Weg hinter dir ebenso verriegelt wurde, wirst du dich mit deinen Feinden ein klein wenig auseinander setzen müssen, um den getätigten Mechanismus aufzuheben.

Klettere also beim Hauptmast die Leiter hoch. Hier befindet sich ein Bogenschütze, dessen Monsterhorn du mit der Peitsche abbluchsen kannst, ehe du die anderen Bokblins erledigst. Eile rechts über das Segel, bis du die Seilbahn erreichst. Von hier aus kannst du zunächst die restlichen Bokblins abschießen, anschließend visiere das Auge am anderen Ende des Seils an, um den benötigten Griff zu dir herunter zu holen. Hänge dich dran und lass dich nach oben ziehen. Hier gilt dasselbe. Eile zur nächsten Seilbahn auf der anderen Seite des Segels und ziele wieder auf das Auge am anderen Ende des Seils. Zieh dich ein zweites Mal hinauf. Erledige hier den letzten Bokblin und du erreichst den **Mechanismus**, den du mit einer geschickten Schwertdrehung wieder aufhebst. Das Gitter vom Zeitstein und der Tür, die dich zu den unteren Decks führt, verschwinden.

Boka erscheint kurz, um dich auf die **Suche nach seiner verbliebenen Mannschaft** zu schicken. Er markiert die Gefängniszelle – du kennst diesen Raum bereits, denn dort hast du einst das blaue Kombinationsschloss geknackt. Bevor du weitergehst, nimm die Seilbahn direkt neben dem Mechanismus. Auf dem anderen Mast angekommen, gehe weiter geradeaus und du siehst in der Entfernung einen kleineren Mast mit einem Greifhaken-Zielpunkt. Springe also hinab, um von dort dich zu diesem Greifpunkt zu ziehen. Lass anschließend los und gleite mit dem Paraschal hinab. Hier brauchst du nur nach links zu eilen, um in einer blauen Truhe ein **Herzteil** an dich zu nehmen. Über die Greifhaken-Zielpunkte kannst du dich wieder hinauf ziehen.

Da die Tür entriegelt wurde, kehre also Unter Deck zurück. Auch diesmal musst du dir deinen Weg in die unteren Stockwerke bahnen, doch im Gegensatz zum letzten Mal wurde das Schiff in die Vergangenheit versetzt. Eile also zunächst die Treppen hinab und nimm den Gang rechts, um an dessen Ende durch die Tür zu gehen. Erledige zunächst die Bokblins. Von den beiden Kammern links ist die Hintere nun begehbar. Phai wird dich darauf aufmerksam machen, dass du von hier aus durch das Gitter den Zeitstein am Mast treffen kannst. Das ist wichtig, denn du wirst öfter auf Rätsel stoßen, in denen du zwischen den Zeiten wechseln musst. So wie auch jetzt: Ziele einen Pfeil auf den Zeitstein, um das Schiff in die Gegenwart zu versetzen und so neben dir das elektrische Gitter der kleinen Tür aufzuheben. Dahinter erreichst du eine blaue Truhe, in der du die Dungeon-Karte findest. Betätige anschließend den Griffschalter, um das Gitter zu entriegeln, dann kehre in den Vorraum zurück, um das Schiff wieder in die Vergangenheit zu versetzen.

Setze deinen Weg fort und du kommst an den vier Türen vorbei. Interessanterweise ist die Letzte auf der linken Seite für dich nicht länger verriegelt. Gehe hinein und erledige zunächst weitere Bokblins. Schiebe anschließend die rote Kiste auf den Schalter, damit sich die Luken auf dieser Seite öffnen. Schau dir die linke Luke an: Du siehst hier eine **Leiter**. Im Augenblick wird der Weg dahinter dir noch nicht weiterhelfen, denn er führt zum **Maschinenraum des Schiffes**. Merke dir also diese Stelle für später.

Verlasse die Kammer wieder, gehe aber noch nicht weiter. Zwischen den Türen befindet sich ein **rotierendes Rad**. Was wohl passiert, wenn du den Schalter hinter dem rotierenden Rad treffen könntest? Sorge also wieder dafür, dass das Schiff wieder in die Gegenwart versetzt wird und kehre zu dieser Stelle zurück: Schieße einen Pfeil durch die Luke auf das entfernte Auge, um neben dir die Tür zu entriegeln. Gehe hinein: Schiebe hier rechts die Kiste zur Seite, um eine weitere Luke mit einem inaktiven Propeller freizulegen. Stell dich dann auf den Schalter, um von dort aus das Auge durch die freigelegte Luke zu treffen. Die Tür zum Nachbarraum wird entriegelt, den du dir auch einmal genauer ansehen solltest:

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Hier befindet sich eine **inaktiver Mechanismus**. Gehe also wieder hinaus und versetze das Schiff wieder in die Vergangenheit, um anschließend zu dieser Kammer zurück zu kehren. Erledige die Wächter, dann stecke dein Schwert in den **Stromkasten**, um fortan einen Teil des Maschinenraums wieder in Bewegung zu setzen. Vielleicht solltest du nach den anderen Stromkästen Ausschau halten?

Wirf einen Blick auf die Karte und du siehst, dass du von den vier Kammern den Raum dir Gegenüber noch nicht besucht hast – es ergibt Sinn, dass der **zweite Stromkasten** in dieser Kammer sein muss. Doch dieser ist weder in der Gegenwart, noch in der Vergangenheit erreichbar. Was nun? Kehre auf Deck zurück. Schieße zunächst den Zeitstein ab, um das Schiff in die Gegenwart zu versetzen. Dann sprinte auf die andere Seite, klettere die Leiter hoch und schau dich auf der linken Seite des Schiffes um – du entdeckst ein **Boot**, zusammen mit einem Augenschalter. Stell dich ins Boot und schieße einen Pfeil ab, damit dich das Boot genau zu einer Luke bringt, die du vorhin geöffnet hast.

Klettere hinein, sodass du rechts nun durch die Tür gehen kannst, die sonst mit einem elektrischen Gitter abgesichert war. Hier stell dich ins Licht und aktiviere den Zeitstein auf dem Mast, um das Schiff wieder in die Vergangenheit zu versetzen. Aktiviere nun den zweiten Stromkasten, sodass der **Maschinenraum vollständig funktionstüchtig ist**. Betätige danach den Griffschalter neben der verriegelten Tür, um das Gitter aufzuheben. Wieder im Gang, eile nun weiter deines Weges und nimm am Ende die Treppen hinab.

Im 2. Untergeschoss, erledige auf dem Weg zum Kerker deine Feinde, ehe du die Tür erreichst. Erledige die beiden Bokblins und sprich mit dem Roboter, der dich darauf aufmerksam macht, dass es im Maschinenraum einen **Gang** gibt, der zu ihrer Zelle führt. Doch dazu müsste der Maschinenraum mit Energie versorgt werden... was du schon getan hast! Zeit, den Maschinenraum aufzusuchen. Den Weg hast du bereits schon freigelegt: Erinnerst du dich an die Kammer im 1. Untergeschoss, mit den beiden Luken? In der linken Luke befindet sich eine **Leiter**, die direkt zu **Maschinenraum** führt.

Im Maschinenraum angekommen, klettere die Leiter hinab und stelle dich der ersten Prüfung, indem du geschickt deinen Weg durch die rotierenden Stahlhammerbahnst. Dahinter geht es die Leiter hoch und dann links. Greif dich mit der Peitsche an den Haken fest und komme dort zur Ruhe. Dreh dich so, um die Einbuchtung rechts in der Wand zu erreichen und schwinde dich dorthin. Klettere hier die Leiter hoch und du erreichst endlich jene **5 blauen Truhen**, zu die du bisher nur sehnsüchtig herüber geschaut hast. In ihnen findest du **drei Schätze** und **zwei silberne Rubine (jeweils 100 Rubine)**.

Klettere die Leiter wieder hinab und springe hier so ab, sodass du die andere Seite dieser Kammer erreichst. Ein weiteres Mal musst du einen Weg durch die Stahlhammer finden: Den ersten Abschnitt absolvierst du mit einem Sprint. Klettere danach die Leiter hoch. Zieh dich dann zum Haken, um nun auf dem Stahlhammer zu landen, um von dort aus auf den anderen zu springen. Springe anschließend auf die gegenüberliegende Seite und betätige rechts den Griffschalter, um das Gitter hinten hochzufahren – so musst du in Zukunft nicht noch ein weiteres Mal durch den Hindernis-Parcours. Krabbele danach durch den Schacht, klettere die Leiter hoch und betätige einen weiteren Griffschalter, um dem Roboter zur Freiheit zu verhelfen.

Sprich nun ein weiteres Mal mit dem Roboter, der dir den **kleinen Schlüssel zur Kapitänskajüte** überreicht. Dort sollst du weiter nach dem großen Schlüssel suchen, um die heilige Flamme zu erreichen. Der Roboter markiert dir diesen Ort in deiner Karte. Kehre also auf Deck zurück und eile dort zu jener verschlossenen Tür, die du bisher nicht öffnen konntest. Stelle zuvor sicher, dass du den Zeitstein deaktivierst und das Schiff wieder in die Gegenwart versetzt, ehe du durch die Tür gehst.

In der Kapitänskajüte, gehe die Treppe hinab. Im hinteren Teil des Raumes kannst du an einer weiteren Vogelstatue deinen Fortschritt sichern, ehe du links durch die Tür gehst. Hier fällt dir sofort das Licht auf, das von der Decke kommt. Von hier aus kannst du den Zeitstein auf Deck wieder aktivieren. Handle rasch und erledige schnell den Teknobokblin und den Stahlzyklopen. Stell dich auf den roten Schalter, damit ein Schacht freigelegt wird, auf das du dahinter einen Augenschalter per Pfeil aktivieren kannst. Das Gitter der Tür daneben wird sich heben. In der nächsten Kammer solltest du sehr schnell die drei Stahlzyklopen besiegen, bevor sie dich rösten. Ist das getan, wird sich das Gitter zur goldenen Truhe öffnen: Du findest den **Tentakelschlüssel**, der große Schlüssel zum Kontrollraum des Schiffes und damit zu Nayrus Flamme.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Phai wird dir die passende Tür in deiner Karte mit einem Kreuz verzeichnen. Verlasse also wieder die Kapitänskajüte und eile wieder Unter Deck. Nimm die Treppen hinab, bis du die verzeichnete Stelle erreichst. Es macht Sinn, an dieser Stelle noch einmal zu sichern. Setze den Tentakelschlüssel am großen Schloss ein und gehe zum Kontrollraum.

Kaum hast du dein Ziel erreicht, wollen finstere Mächte dich daran hindern. Ein mächtiges Wesen greift das Schiff an, wie Phai dir rasch erklärt. Bahne dir einen Weg aufs Deck, weiche rollenden Fässern aus und zerstöre die Tentakeln mithilfe des Himmelsstahls. Oben angekommen, blickst du einem riesigen Ungeheuer entgegen, dass gerade das Schiff auseinander nimmt. Zeit, es zu bekämpfen.

Endgegner der Sandgaleone: Uraltes Meeresgraue Daidagos

Zunächst wird das Ungeheuer abtauchen und zahlreiche Tentakel werden um dich herum aus dem Boden sprießen. Nutze rasch den Himmelsstahl, um die Tentakeln zu durchtrennen (schwinde das aufgeladene Schwert horizontal), ehe sie nach dir schnappen. Sollte Letzteres passieren, schüttele dich schnell frei. Bleibe immer in Bewegung, während du den Himmelsstrahl auflädst, damit die Tentakeln dich nicht erwischen.

Wiederhole deine Taktik solange, bis das Monster aus dem Wasser auftaucht. Wie du dir denken kannst, ist sein großes oranges Auge sein Schwachpunkt. Ziele rasch einen Pfeil auf dieses und das Monster wird vor Schmerz ohnmächtig. Deine Chance: Renne durch seine Tentakeln zu seinem Auge und bearbeite es mit deinem Schwert. Anschließend wird es wieder abtauchen und sein Spiel erneut beginnen – nur mit dem Unterschied, dass mehr Tentakeln aus dem Boden hervorkommen und rascher zugreifen.

Irgendwann rastet das Monstrum aus. In diesem Falle sprinte rasch zur Kiste und klettere diese hoch. Oben angekommen, wird sich das Ungeheuer dir erneut stellen. Ziele rasch auf sein rotes Auge, um es zu lähmen und anschließend mit deiner Klinge zu bearbeiten. Sobald das Monstrum zu Bewusstsein kommt, versuche Distanz zu gewinnen. Seine Tentakeln in Form von Schlangen werden dich nun attackieren, daher schwinde dein Schwert rasch, um die Attacken abzuwehren. Sind alle besiegt, kannst du erneut versuchen, sein oranges Auge zu treffen. Noch ein paar Treffer mit dem Schwert und Daidagos wird besiegt sein.

Nimm den **Herzcontainer** an dich, ehe du das Symbol mithilfe des Himmelsstahls aktivierst. Die heilige Flamme von Nayru wird nun entfacht. Phai wird die Flamme auf sich nehmen und auf dein Schwert übertragen. Deine Klinge ist von nun an noch stärker; zusätzlich wird Phais **Aurasuche** nun von 4 möglichen Symbolen auf insgesamt 8 erweitert. Im Anschluss wird Phai dir raten, ein weiteres Mal zur Stätte der Lieder aufzubrechen, um das letzte Lied deiner göttlichen Prüfung zu lernen. Das Spiel wird dich danach fragen, ob du an dieser Stelle deinen Fortschritt speichern möchtest.

KAPITEL 22: Dins Prüfung

Obwohl du sein Schiff ramponiert hast, ist **Kapitän Boka** sehr dankbar für die Hilfe. Nachdem dieser künftig zu seiner geliebten Mannschaft zurückkehren kann, solltest du bei der **Vogelstatue** hier am Hafen zum Wolkenmeer zurückkehren. Zeit, das letzte Lied deiner Prüfung zu lernen: Kehre also zum Altarraum der **Stätte der Lieder** zurück und aktiviere das Symbol. Die Göttin spricht ein drittes Mal zu dir und du erlernst das dritte Lied, **Dins Kraft**. Phai wird das Portal zur nächsten Prüfung gleich als Symbol zu deiner Aurasuche hinzufügen.

Schau nach, ob du für dein nächstes Abenteuer ausgerüstet bist und mache bei Bedarf einen Besuch im Wolkenhort, um deine Ausrüstung aufzubessern und dich mit Tränken einzudecken bzw. diese zu verbessern. Ebenso kannst du im Wolkenreich die neuen Truhen untersuchen, die du dank der gesammelten Artefakte der Göttin aktiviert hast. (Mehr dazu in unserem Guide: Artefakte der Göttin).

Brich auf nach **Vulkan Eldin** und lass dich dort zum **Teleportpunkt: Vulkan (Aufstieg)** absetzen. Auch hier musst du den Eingang zur Prüfung nicht lange suchen: Dreh dich einfach um und du siehst am Tor bereits den Zugang zum Portal. Spiele deine Lyra und stecke dein Schwert anschließend in das erschienene Relief, damit deine Seele zu **Dins Sairen** geschickt wird.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Willkommen zur Prüfung von Eldin. Das Schöne an dieser Prüfung ist, dass der schwierige Teil gleich zu Beginn kommt. Hast du diesen überstanden, ist die Prüfung nicht weiter anstrengend. Sobald es losgeht laufe schnell in den Tunnel direkt vor dir. Springe am anderen Ende über die Lava und sammle deine erste Träne ein. Die Schwierigkeit dieses Parts ersieht sich sofort, vor dir liegt ein Abhang voller patrouillierender Irrlichter. Laufe zunächst links an der Felswand herum und sammle Träne Nr. 2 neben einem Wächter ein.

Schau nun nach oben und studiere die Bewegungen der Irrlichter. Versuche den richtigen Moment ab zupassen, laufe dabei über den Holzsteg und sammle die Ausdauerfrucht ein. Sollte dich ein Irrlicht dabei erwischen, bleib erst mal kurz auf der Holzplattform stehen. Lasse den fliegenden Wächter langsam auf dich zukommen und sprinte dann den Abhang hinauf, klettere hier einen Vorsatz hoch (warst du zu langsam oder der Abstand zu dem Wächter nicht groß genug, wirst du dabei potentiell erwischt werden), die Träne liegt im Zentrum des Camps. Wir müssen nun den Abhang wieder hinab, rutsche dabei an dem vorderen Irrlicht links vorbei und weiche dann gezielt dem unteren Irrlicht aus (optional: unten an der Wand hängt meist ein Finsterhalbmond, rolle dagegen, um diesen zu bekommen). Falls dich wieder ein Irrlicht erwischen sollte, laufe schnell zum Startpunkt, wo wir eine weitere Träne zurückgelassen haben. In jedem Fall wollen wir aber dort wieder hin. (Optional: neben dem Startpunkt steht ein Holzturm, dahinter lässt sich meist ein Finsterhalbmond finden.)

Nachdem du die Träne am Startpunkt (Nr. 4) eingesammelt hast, begib dich in den Tunnel zu deiner Rechten. Dort kommst du zu einer Abzweigung, lauf links und lass dich von dem Luftstrom nach oben transportieren. (Optional: hinter dem kleinen Krater, aus dem man geflogen kommt, kannst du eventuell einen Finsterhalbmond entdecken.) Du betrittst nun den Bereich, wo du normalerweise Feuer fangen würdest. Du siehst hier einen Wächter und ein wenig Alatraumata, darüber befindet sich Träne Nr. 5.

Lauf rechts am Wächter vorbei nach oben, um die Träne einzusammeln (VORSICHT: hier nicht herunterspringen, laufe denselben Weg wieder zurück). Auf der langen Rutsche befinden sich zwei Tränen, diese wollen wir beide gleich auf einmal mitnehmen. Begib dich also auf die Rutschpartie und weiche dabei gekonnt den Alatraumata aus. Lasse dich zunächst von dem Luftstrom auf die rechte Plattform treiben. Schau nach unten und du entdeckst einen weiteren Felsvorsprung weiter entfernt. Rutsche rechts entlang, um auf den Vorsprung zu gelangen. Dort lasse dich von den zwei Luftströmen nach oben tragen, um die sechste Träne zu erhalten. Springe jedoch NICHT sofort herunter, sondern schau erst einmal in Richtung Norden. Nicht weit entfernt von dir kannst du eine weitere Träne (Nr. 7) auf dem Abhang sehen. Normalerweise müssten wir erst wieder ganz nach oben, um diese zu erhalten, wir wollen aber ein wenig Zeit sparen. Also springe in Richtung der Träne und sprinte auf sie zu. (Solltest du es nicht schaffen, nimm den Kanal mit dem großen Luftstrom wieder nach oben und rutsche erst rechts und dann gleich links, um zu der Träne zu gelangen.)

Unten angekommen findest du Träne Nr. 8 auf der Plattform in der Mitte. Diese dient als Rettung, solltest du auf der Rutsche das Alatraumata berühren. Laufe nun gerade weiter und du siehst eine Ausdauerfrucht vor einem Abhang mit Kletterpflanzen. Klettere diese hinab, um Träne Nr. 9 zu erhalten. Klettere wieder hinauf und schau südllich. Du entdeckst eine Brücke aus Knochen, welche über die Lava führt. Lasse dich fallen, sprinte über die Brücke und klettere auf der rechten Seite hinauf. Hier oben findest du Träne Nr. 10.

Unten befindet sich eine zweite Brücke, über die ein Irrlicht patrouilliert. Dieses Irrlicht ist das Einzige, was dir jetzt noch gefährlich werden kann. Aber keine Sorge, mit ein wenig gutem Timing ist dies kein Problem. Lauf einfach immer genau dann los, wenn das Irrlicht gerade die Brücke passiert hat. Auf der anderen Seite angekommen, klettere nun die Wände auf der linken Seite rauf. Spring dort wieder hinab auf die andere Seite und du kannst eine Träne in der Mitte der Lava entdecken, zu der zwei schwimmende Plattformen führen. Hüpf einfach von Plattform zu Plattform und sammele die Träne ein (Nr. 11).

Springe zurück und halte dich nun links, wo du ganz nach oben kletterst (optional: rolle gegen den Baum und du erhältst vielleicht einen Finsterhalbmond). Du entdeckst nun Träne Nr. 12, die mitten in der Luft schwebt. Daneben ist ein Seile, kralle dir dieses und drücke sofort B, um anzuhalten. Richte dich nun mittels Analogstick auf die Träne aus und hol sie dir mit einem Schwung. Folge den oberen Bereich und du findest eine weitere Träne (Nr. 13) auf einer Klippe, wo sich normalerweise ein Herzteil befunden hat (Herzteil #7). Springe gerade zu nach unten und folge dem Weg zu der Kreuzung. Gerade zu in Richtung Westen findest du einen kleinen Tunnel, durch den du kriechen kannst. Auf der anderen Seite balanciere über das Seil und sammele Träne Nr. 14 ein. Lass dich an der Seite auf die Plattformen in der Lava fallen und sammele dabei sogar vielleicht noch einen weiteren Finsterhalbmond ein. Krieche wieder durch den Tunnel und laufe nun rechts. Da, wo normalerweise eine Vogelstatue wäre, findest du die letzte Träne. Glückwunsch!

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Noch haben wir es aber nicht geschafft, wir müssen erst wieder zum Startpunkt zurück. Lauf erst mal wieder zurück zur Kreuzung (optional: läufst du gerade zu weiter an dem Wächter vorbei, kannst du eventuell einen Finsterhalbmond entdecken). Gehe an der Kreuzung rechts und folge dem einzigen Weg, bis du wieder an der Brücke mit dem Irrlicht landest. Wie bereits erwähnt, kann dir nur dieses noch wirklich gefährlich werden, also konzentriere dich hier auf den richtigen Moment. Am anderen Ende der beiden Holzbrücken halte dich rechts und klettere die Ranken hinauf (optional: an der Ranke hängt manchmal auch ein Finsterhalbmond). Gehe nun einfach gerade zu in den Tunnel und laufe dann nach links, um es zum Ziel zu schaffen.

Kaum hast du den Ausgang erreicht, erhältst du die letzte Götterfrucht: In ihr findest du die **Feuerohrringe** – von nun an kannst du auch die heißesten Gebiete erkunden, ohne dabei Schaden zu nehmen.

KAPITEL 23: Der Vulkan Gipfel

Phai wird dir raten, neue Gebiete zu erkunden. Da du nun die Feuerohrringe besitzt, kannst du nun in Eldin jenen Bereich genauer erkunden, in dem du früher sofort Feuer gefangen hast. Die Rede ist von der Feuerhöhle im Nordosten der Karte, wo du bisher rasch den Weg zur großen Sandbank im Osten genommen hast. Nun kannst du dir die Höhle genauer ansehen. Es gibt nur einen Alternativweg, den du nehmen kannst.

Du gelangst zum **Vulkan Gipfel**: Nachdem Phai dich in das Gebiet eingewiesen hat, tritt nach vorn zu den beiden Fackeln. Wähle den Weg rechts und speichere bei Bedarf bei der hiesigen **Vogelstatue**. Die mit Lava angereicherte große Kammer im Südosten ist für dich im Moment uninteressant, da du im Augenblick keine Möglichkeit hast, diesen Bereich näher zu erkunden. Eile also von der Vogelstatue weiter nach vorn und springe zu den vier Fackeln hinab. Auch hier kannst du nur den Weg weiter nach links nehmen. Verlasse die Höhle gleich geradeaus und tritt ins Freie. Auf der linken Seite siehst du einen **kleinen Teich mit einem Wasserfall**. Fülle dir eine **Flasche mit Wasser**, da du es brauchen wirst. Eile anschließend wieder zurück in die Feuerhöhle, aus der du vorhin gekommen bist. (Mit etwas Glück befinden sich neben dem Eingang links paar Magmarienkäfer. Wenn du künftig diese Art von Insekten suchst, ist dieser Platz eine gute Sammelstelle).

Wieder im Inneren der heißen Höhle, wende dich nach links, eile den Aufgang hoch und besuche dahinter den Höhleneingang. Du stößt auf **Marugo**, deinen Goronenfreund. Er ist auf der Suche nach weiteren Artefakten der Göttin. Phai wird dir ab sofort zu deiner **Aurasuche** das **Symbol der Artefakte der Göttin** hinzufügen, sodass du in Zukunft über die Aurasuche nach Artefakten suchen kannst. Praktisch oder?

Leider ist der Durchgang durch die Flammen blockiert. Was nun? Schau dir die **Frosch-Statue** mitsamt der Steintafel rechts an. Offensichtlich sollst du gemäß der Steintafel ihren Durst löschen. Wie gut, dass du vorhin Wasser mitgenommen hast. Visiere die Statue an und gieße das **Wasser** auf ihre Zunge, damit ein Mechanismus ausgelöst wird und die Flammen vor dem Eingang verschwinden. Bevor du also weitergehst, solltest du dir neues Wasser beim Wasserfall draußen holen und zu dieser Kammer zurückkehren.

Passiere den soeben freigelegten Durchgang und du triffst auf ein ähnliches Rätsel, in dem du den Durst einer weiteren Frosch-Statue löschen musst. Zunächst kannst du neben paar Erdhügeln und Donnerblumen auf der rechten Seite bei den Schmetterlingen einen **Shiekahstein** entdecken. Dieser gibt dir den Tipp, die Erdhügel zu untersuchen. Gräbst du am Erdhügel vor dem Shiekahstein, wird dir ein Loch auffallen – merke dir diese Stelle, da dir im Moment der passende Gegenstand fehlt, um das dahinter liegende Herzteil an dieser Stelle einzusammeln. Willst du das Rätsel in diesem Raum lösen, nimm deine Greifhaken heraus und zieh dich auf der linken Seite der Kammer zum Efeu. So kannst du zum nächsten Vorsprung springen und über der **Frosch-Statue** dein Wasser gießen. Wieder werden die Flammen getilgt und du kannst hindurch.

Folge Marugo und ihr beide erreicht den **Vulkan Krater** und den Eingang zu einem alten Heiligtum. Wie der Gorone gleich feststellt, wird weiteres Wasser in einer kleinen Flasche nicht sehr viel nützen. Du benötigst **mehr Wasser...** und einen **großen Behälter**. Was nun? Speichere zunächst bei der Vogelstatue daneben. Bevor du deine Suche nach viel Wasser fortsetzt, gehe neben der Vogelstatue weiter links in den Seitenturm. Hier kannst du geradeaus über einen Sprint das Fenster erklimmen und mit den Greifhaken dich ans Efeu der angrenzenden Felspfeiler krallen. Am Ende erreichst du ein **Artefakt der Göttin**.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Da du hier nicht weiter kommen wirst, begib dich wieder ins Wolkenmeer. Wo könntest du einen **großen Behälter mit viel Wasser** herbekommen? Vielleicht kannst du den **Wasserdrachen Phirone** fragen, ob er dir seinen Behälter leiht. Besuche also den Wasserdrachen und frage ihn nach seinem **Wasserbehälter**, den er dir freundlicherweise gleich überlässt. Aber allein wirst du dieses Uding nicht schleppen können – Zeit, um **Trapo** um Hilfe zu bitten. Nachdem dieser den Wasserbehälter dir abgenommen hast, reise zum Portal von Eldin.

Doch... Trapo ist zu eifrig, dir zu beweisen, wer der bessere von euch beiden ist. Ihr landet am Fuße des Vulkans und müsst daher gemeinsam den Weg zu Fuß zum Vulkan-Gipfel hochklettern. Dummerweise haben einige Feinde während deiner Abwesenheit das Umland umstellt. Deine Aufgabe wird es von nun an sein, **Trapo zu beschützen**, der hinter dir folgt. Wichtig ist, dass der **Transportroboter keinen Schaden erleidet**, denn deine Feinde werden es auf ihn absehen: Sollte Trapo zu stark beschädigt werden, landest du wieder am Startpunkt und darfst den Weg erneut antreten. Achte daher besonders auf die **Bokblin-Bogenschützen**.

Folgender Abschnitt beschäftigt sich mit dem Aufstieg des Vulkans (Kursiv markiert):

Gleich zu Beginn solltest du daher den Bogen herausnehmen und dich bei der Vogelstatue in der Nähe vorsichtig umsehen. So kannst du einen Bogenschützen auf der rechten Seite über dem Felsbogen abschießen. Ein weiterer befindet sich vor dir geradeaus hinter der Lavaplattform. Gehe von der Vogelstatue geradeaus, springe über die Lavaplattform und eile den nachfolgenden Weg in Richtung zur großen Sandbank entlang (für die, die gerade wenig Pfeile haben: Auf dem Weg findest du einen Erdhügel, in dem Pfeile versteckt sind).

Bevor du die Sandbank leichtsinnig erreichst, solltest du lieber vorher den Bogen zücken und die Sandbank besser von den Bokblin-Bogenschützen befreien. Sprinte dann die Sandbank hoch. Zum Glück ist das Bokblin-Lager oben wie leergefegt, nur ein einsamer Moblin hält hier Wache. Mit drei Pfeilen dürfte dieser Gegner kein weiteres Hindernis darstellen, du kannst ihn aber auch getrost mit dem Schwert bekämpfen. Eile weiter, bis du die nächste Sandbank erreichst. Hier solltest du zunächst die drei Bokblin-Bogenschützen abschießen, die sich auf der zweiten Holzplattform oben befinden. Ist das getan, kannst du zur Ersten hinauf sprinten. Die beiden Keulen-Bokblins sind für dich kein Problem. Pack anschließend den Bogen aus und sieh nach oben. Rechts neben dem Aufgang zum Tempel befinden sich zwei weitere Bogenschützen, die du besser abschießt.

Du erreichst den Tempel zum Vulkan. Schau nach rechts und schieße die drei blauen Bokblins ab, die in ihren Zelten stehen. Anschließend widme dich dem Moblin mit dem Eisenschild, den du entweder mit 5 Treffern oder mit paar Schwerthieben auch davon jagst. Folge dem Weg, bis du in der Ferne jenen Bereich erkennen kannst, wo sich die steinerne Brücke befindet. Dies ist eine gemeine Stelle, denn abgesehen vom Moblin mit dem Eisenschild, der die Brücke bewacht, befinden sich auf der linken Seite drei Bokblin-Bogenschützen. Sind auch hier alle deine Feinde niedergestreckt, kannst du weiter bis zum Eingang des Vulkan-Gipfels vordringen.

Am Vulkan-Gipfel, erledige zunächst die Feuerflatterer, dann nimm den linken Weg über die Sandbank hinauf. Hier kannst du zunächst die beiden Lavakopper abschießen, ehe du zu den beiden Echsalfos herunterspringst und sie rasch erledigst. Danach gehe weiter, bis du endlich Marugo und den verschlossenen Eingang erreichst.

Trapo wird das Wasser auf die Frosch-Statue über dem Eingang gießen, sodass die Flammen verschwinden. Nachdem er auch verschwunden ist, kannst du endlich das Innere dieses mächtigen Gebäudes erkunden: Das **Alte Großheiligtum** erwartet dich.

KAPITEL 24: Das Alte Großheiligtum

Du beginnst in der Vorhalle des Tempels: Auf der rechten Seite befindet sich eine Vogelstatue, die du passierst. Wie dir sicher im Intro aufgefallen ist, befinden sich hier **Pflanzen mit großen Knospen**. Darin befindet sich **Wasser**. Mit einer Distanzwaffe deiner Wahl (nimm am Besten die Greifhaken) kannst du die Knospe abschießen, um für eine kurze Zeit eine Lavaplattform zu erschaffen. Nutze sie, um zur anderen Seite der Kammer zu gelangen. Weiter vorne siehst du eine verschlossene Tür, die du im Moment nicht öffnen kannst. Ebenso befindet sich auf der rechten Seite auf einem Vorsprung eine Truhe... doch wie kommst du da hin?

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Schau dich um und du siehst links eine weitere Knospe, die du herunterholst. Da die Lavamasse hier in Bewegung ist, wird die Plattform nicht sofort verschwinden, sondern auf der Glut treiben. Springe hinauf und lass dich mit ihr treiben. Zück gleich den Bogen und widme dich unterwegs den Bokblin-Bogenschützen. Springe am Ende links ab und erledige die restlichen Bokblins. Sind alle besiegt, wird das Gitter vor der blauen Truhe verschwinden. In der Truhe findest du einen **kleinen Schlüssel**. Falls du deinen Pfeilvorrat aufstocken möchtest, kannst du dich mit den Greifhaken über das Efeu zum Vorsprung auf der gegenüberliegenden Seite ziehen. Andernfalls spring einfach hinab und du beegnest **Goldo**, einem alten Mogma.

Goldo wird dir einen **Hinweis** geben, der im späterem Verlauf für das Lösen dieses Tempels wichtig ist, darum merke dir seine Worte: *Am Eingang zum Schatz des Königs betrachten sich **zwei Statuen**... **Spring in den Mund der schlafenden Statue**, bewaise deinen Mut, und der Weg wird sich öffnen.*"

Entriegele die Tür und setze deinen Weg fort: Du erreichst den **zentralen Hauptbereich** des Tempels. In der Ferne siehst du das große Schloss, hinter dem du Dins heilige Flamme vermutest... doch bis dahin ist es noch ein Stück Weg. Bei Bedarf kannst du hier bei der **Vogelstatue** speichern, dann eile rechts, an den Finsterflatternen (lass dich nicht treffen, sonst bist du eine Weile kampfunfähig) und Bokblins vorbei zur Tür.

Dahinter wähle zunächst die Abzweigung links, um zu einer kleinen Kiste mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** zu gelangen. Wähle dann die andere Abzweigung und du erreichst einen kreisrunden Saal, den du im folgenden schrittweise nach oben erklimmen musst. In der kochenden Lavamasse unten scheint irgendwas zu leben... spring hinab und sprinte zu der Steinplattform, um dich von einer heißen Hand nach oben tragen zu lassen. Springe hinüber, eile rechts, klettere das Efeu hoch und erledige zwei Bokblin-Bogenschützen. Stell dich anschließend an den Rand, um mit paar Pfeilen links und rechts zwei weitere Bogenschützen abzuschießen. Danach kannst du mit den Greifhaken dich links ans Efeu heften, zur anderen Seite herüber klettern und schließlich zur Tür herunterspringen. Auch hier befindet sich eine **Vogelstatue**, an der du deinen Fortschritt speichern kannst, ehe du durch die Tür gehst.

Auf der anderen Seite erwartet dich ein Kampf mit einem **Finster-Echsalfos**: Er verhält sich wie seine grünen Artgenossen, verträgt jedoch mehr und versprüht einen giftig-finsteren Atem. Wirst du von Letzterem getroffen, kannst du deine Waffen für kurze Zeit nicht mehr benutzen. In diesem Falle nimm Abstand, bis die Fluchwirkung vorbei ist. Ist auch dieser Wächter erledigt, kannst du die Brücke passieren und dahinter durch die entriegelte Tür gehen.

Du erreichst eine weitere Kammer, die mit Lava angefüllt ist. Zunächst erledige die beiden Finsterkopper, ehe du hier bei der Tür deinen Käfer herausnimmst. Schau nach links und visiere den blauen Rubin an, der sich in einer Nische befindet. Fliegst du dahin, wirst du dahinter einen Tunnel ausmachen. Folge dem Tunnelverlauf, der dich zu paar **Donnerblumen** führt, die du dir greifst. Die Bombe lässt du dann schließlich auf den **Drachenkopf** fallen, dessen Maul durch einige Steine blockiert ist. Durch die Explosion wird der **Lavastrom**, der aus seinem Maul strömt, wieder freigelegt. Nun kannst du die Knospe herunterholen und mit der Plattform auf der Lava zum hinteren Teil der Kammer fahren. Halte deinen Bogen bereit, um rasch die Feinde auszumerzen, dann springe links ab. Du erreichst zwei Türen, eine ist jedoch verschlossen. Passiere also die andere Tür, die nach Norden führt.

Kaum angekommen, machst du gleich Bekanntschaft mit dem **Mogma Silvo**, der jedoch gerade andere Probleme hat. Da du ihm nicht helfen kannst, gehe an ihm vorbei und puste mithilfe des magischen Krugs den geschmolzenen Sand weg. Du findest eine blaue Truhe, in der du einen **kleinen Schlüssel** findest. Verlasse diesen Raum wieder und schließe in der Vorkammer die andere Tür auf.

Du gelangst wieder ins Freie: Bahne dich deinen Weg durch die stacheligen Knospen, ehe du die Tür erreichst. Doch Flammen blockieren den Weg. Oben siehst du jedoch einen Vorsprung. Von der Tür aus biege also links ab und bahne dich deinen Weg durch die Pflanzen, sodass du hinten eine kleine Kiste mit einem **roten Rubin (20 Rubine)** einsammelst. Nimm danach die linke Treppe, schneide dich durch die Pflanzen, schnappe dir aus der blauen Truhe einen **Schatz** und eile weiter bis du den Vorsprung erreichst. Was nun? Stehst du beim Vorsprung, brauchst du dich nur umzudrehen. Inmitten des goldenen Mauerwerks befindet sich eine Wasserknospe. Greif sie dir mit einer Stichattacke, dann visiere die Frosch-Statue an und wirf die aufgespießte Knospe, sodass die Flammen verschwinden.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Hinter diesem Szenario musst du dich erneut gegen Bokblins und Finsterflatterer erwehren. Ist das getan, kannst du deinen Fortschritt an der **Vogelstatue** speichern. Das solltest du auch tun, bevor du durch die Tür gehst, denn dahinter erwartet dich ein Kampf mit zwei Händen, die aus der heißen Lava hervorschießen:

Um gegen die **Magmand** anzukommen, nutze zunächst die Steinplatten. Lass dich nach oben bringen, denn hier oben findest du eine Wasserknospe. Greif sie dir mit einer Stichattacke, springe dann hinab und bleibe in Bewegung, bis dein Gegner zu dir hochschnellt. Werf nun die Knospe gegen die Hand und sie wird kurzfristig erstarren – deine Chance, auf sie einzuschlagen und sie zu zerstören.

Sind beide Hände besiegt, wird die Lavamasse in diesem Bereich absinken. Anschließend folge dem Hilferuf des Mogma und gehe durch die untere Tür. Lauf einfach die Treppen hinab und betätige den Griffschalter, um **Silvo** zu befreien. Zum Dank für seine Rettung überlässt er dir seine **Mogma-Klauen**: Mit ihnen kannst du nun sogar unter der Erde vorwärts bewegen. Erdhügel, die bisher ein rundes Loch in der Mitte haben, sind Eingänge zu unterirdischen Gängen der Mogma.

Deine neuen Handschuhe kannst du gleich ausprobieren: In der Nähe sind Erdhügel, von denen eines dich zu einem unterirdischen Gang führt. Hier robbe nach vorne und schlage die Steine aus dem Weg, sodass du eine Bombe erreichst. Schlag nach ihr, damit sie nach vorne rollt und den Felsen dahinter zerstört. Wenn du magst, kannst du auf der rechten Seite noch paar Rubine einsammeln, ehe du zum Ausgang krabbelst, den du mit einem Lichtschein erkennen kannst.

Wieder draußen, befindest du dich nun unterhalb des Gitters, wo du zuvor gegen die beiden Hände gekämpft hast. An einer Vogelstatue kannst du deinen Fortschritt sichern. Du siehst hier ebenso eine verschlossene Tür, doch im Augenblick hast du keinen kleinen Schlüssel... Nimm den magischen Krug zur Hand und blase den geschmolzenen Sand weg. So kannst du bei einer Säule ein Erdloch mit einem unterirdischen Gang ausmachen. In ihm kannst du einen unterirdischen Mechanismus betätigen (schiebe den roten Pfeiler nach rechts), der das Gitter eines Schachts wegschiebt. Robbe zurück zum Ausgang und passiere den freigelegten Schacht, bis du eine Treppe und eine anschließende Tür erreichst.

Kaum bist du wieder im Freien, machen Bokblins dir an einer **zerstörten Brücke** das Leben schwer. Doch bevor du dich den Bokblin-Bogenschützen widmest, wende dich zunächst nach rechts und betätige am Ende des Gangs den Schalter, um das Gitter zu entfernen und so eine Abkürzung zu schaffen. Wenn du schon einmal hier bist, kannst du links über die Brücke eilen und dahinter durch die Tür gehen. Vielleicht erinnerst du dich, denn hier gab es direkt auf der linken Wandseite ebenso ein verdächtiges Gitter... und einen Erdhügel. Grabe dich nach unten: Hier im unterirdischen Gang, robbe nach rechts und betätige hinten den blauen Pfeiler, um das Gitter oben zur Seite zu schieben. Verlasse diesen Abschnitt wieder nach oben und eile in den Gang.

Du erreichst eine kleine Kammer mit einem weiteren Schalter. Betätigst du auch diesen, wird das Gitter sich neben dir heben und du hast eine weitere Abkürzung geschaffen, um künftig schneller den Tempel durchqueren zu können. Bevor du zurückgehst, nimm dir eine der Knospen und eile in den Gang, biege hier rechts ab und wirf die Knospe der hiesigen **Magmand** entgegen, um sie zu zerstören. Die Lava sodann auch hier absinken. Damit kannst du im Westen nun einen Gang betreten, der vorher durch die Lava blockiert war. Hinter der Türe findest du sodann eine Truhe, in der sich eine **leere Flasche** befindet!

Eile nun den Weg zurück, wieder zu dem Punkt, wo du dich erst den Bokblin-Bogenschützen widmest, ehe du die zerstörte Brücke passierst – bei Bedarf kannst du diese auch herunter springen: Unten findest du in den Krügen neue Pfeile, in der Mitte Donnerblumen und auf der anderen Seite bei den Schmetterlingen eine **Wand der Göttin**. Hinter der Brücke eile durch die Tür.

Auch in dieser Kammer triffst du auf einen angeketteten Mogma namens **Bron**. Hilf ihm aus der Patsche: Hinten in den Gräsern findest du einen Erdhügel mit einem unterirdischen Eingang: Hier robbe zunächst nach unten und betätige den blauen Pfeiler, um das Gitter zur Seite zu schieben. Dann robbe nach rechts und nach oben, um einen weiteren blauen Pfeiler zu betätigen, ehe du zurück zum Ausgang krabbelst. Wieder oben, ist das Gitter gegenüber vom Mogma fort. Hinten findest du eine Wasserknospe, die du auf die Frosch-Statue in dieser Kammer wirfst, sodass die Flammen verschwinden. Dahinter findest du den gesuchten Griffschalter, um den Mogma aus seiner misslichen Lage zu befreien.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Bron will sich zunächst aus dem Staub machen, doch als er deine Mogma-Klauen sieht, entscheidet er sich anders. Er überlässt dir einen Schatz: Die **Dungeon-Karte**. Nachdem Bron fort ist, taucht Silvo auf und macht dich darauf aufmerksam, dass es in diesem Raum eine **versteckte Geheimkammer** gibt. Wo die wohl sein mag? Konsultiere deine neue Karte und du wirst wissen, an welcher Stelle du eine Bombe legen musst.

Tatsächlich erscheint eine kleine Hinterkammer, in der du einen Erdhügel findest. Er führt dich zum **Geheimgang**, von dem Silvo sprach... doch schon schnell machst du ebenso Bekanntschaft mit der Raupe, die hier ihr Unwesen treibt. Sie zu besiegen ist nicht nötig. Ihre Schwachstelle ist das pulsierende Schwanzende. Grabe dich zum Ausgang und du findest an der Oberfläche eine Truhe, die den langersehnten **kleinen Schlüssel** enthält. Klettere anschließend das Efeu hoch, um eine Abkürzung zur Vorkammer zu nehmen und so den unterirdischen Teil von Vorhin gelinde zu überspringen.

Zeit, die **verschlossene Tür im Nordwesten der Karte** aufzusuchen, die du zuvor nicht passieren konntest: Du gelangst wieder nach Draußen. Wie du schnell feststellen kannst, ist es zum großen Tor nicht mehr allzu weit. Zunächst einmal wirst du jedoch den nordwestlichen Bereich des Tempels erkunden: Eile also den Gang und die Treppen entlang. Erledige rasch rechts den Finsterkopper, danach greif zum Bogen und schieße links oben die beiden Boklin-Bogenschützen ab. Dann kannst du die Knospe vor dir herunter holen, um auf die andere Seite zu gelangen. Laufe hier die Treppen hinauf und gehe durch die Tür.

Erledige zunächst deine Feinde, ehe du die Treppen hochgehst. Schau dir den Bereich auf der anderen Wandseite an und du entdeckst ein Gitter.. und einen Erdhügel. Hier im unterirdischen Gang triffst du auf einen weiteren Mogma, der jedoch vor dir das Weite suchst. Fang ihn ein und stell ihn zur Rede. **Platio** überlässt dir eine Truhe mit einem **Herzteil** und öffnet für dich das Gitter. Gehe hindurch, erledige deine Gegner und hole anschließend die Knospe herunter, um mittels der schwimmende Plattform das andere Ufer zu erreichen. Betätige hier auf der linken Seite den Bodenschalter, um das Gitter zu entfernen und eine Abkürzung zu schaffen. Anschließend kannst du deinen Fortschritt bei Bedarf bei der **Vogelstatue** speichern.

Hier bei der Vogelstatue entdeckst du dahinter einen Erdhügel. Grabe und du gelangst in einen unterirdischen Gang. Am Ende entdeckst du eine Bombe, nach der du schnappst, um den Felsen vor der Lava zu beseitigen... doch das hat zur Folge, dass die Lava auf dich zukommt. Sprinte also den Weg zurück, bevor dich die glühende Masse erreicht und grabe dich rasch hinaus. Ist es geschafft, hast du unter dir den Lavastrom der Drachenköpfe wieder in Bewegung gesetzt, womit der Lavafluss unter dir nun in Bewegung gesetzt wurde. Das heißt, du kannst nun den hinteren Teil im Nordosten des Tempels erkunden.

Verlasse also diesen Raum links durch die Abkürzung und durch die Tür. Lauf die Treppen hinab und schnappe nach der Knospe, um eine Plattform zu erschaffen. Spring drauf und lass dich zum Ufer weiter rechts transportieren. Eile hier die Treppen hinauf: Du erreichst nun die große Tür, doch du hast noch keinen passenden Schlüssel gefunden. Neben der **Vogelstatue** entdeckst du jedoch eine Steintafel:

Brücke der Entscheidung. Glaube an dich, sei mutig und schreite voran!

Was damit wohl gemeint ist? Eile nach vorn, sodass du vor der Entscheidung stehst: Du kannst hier links oder rechts in die Tiefe stürzen. Erinnerst du dich noch, was der alte Mogma dir zu Beginn gesagt hat?

*Am Eingang zum Schatz des Königs betrachten sich **zwei Statuen**...*

Spring in den Mund der schlafenden Statue, beweise deinen Mut, und der Weg wird sich öffnen."

Richtig, springe also nach links ab in Richtung der schlafenden Statue, und du wirst von einer leuchtenden, bisher **unsichtbaren Platte** aufgefangen. Eile hier im Maul der Statue den Gang entlang: Auf dem Weg kommst du an Schmetterlingen vorbei. Bei Bedarf kannst du also die Lyra zücken und eine **Wand der Göttin** erscheinen lassen. Ansonsten gehe weiter durch die Tür.

Es folgen gleich **zwei Finster-Echsalfos**, die dir das Leben schwer machen wollen. Besiege sie, dann gehe durch die Tür, die sich auf dem Vorsprung befindet. Eile dahinter die Treppen hinauf. Du erreichst wieder einen kreisrunden Saal mit einer Treppe. Bevor du diese hochgehst, gehe hier am Boden geradeaus. Du entdeckst hier ebenso Schmetterlinge, sprich bei Bedarf kannst du hier eine **Wand der Göttin** erscheinen lassen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Danach schau dich um: Hier oben entdeckst du Efeu, an das du dich anklemmen solltest. Sprich: Gehe die Treppe hoch (achte auf die Finsterflatterer) und hefte dich ans Efeu. Klettere aber nicht sofort nach rechts, sondern zieh dich mit deinen Greifhaken nach links zum nächsten Efeu. Von dort kannst du eine weitere Kletterpflanze erreichen, die in einer Nische wächst. Lass dich hier hinab fallen und du entdeckst eine Truhe, in der ein Schatz ruht. Nun kannst du die Treppen hinauf eilen und durch die Tür am Ende gehen.

Du erreichst die letzte Kammer mit dem letzten Rätsel, die dich von der **goldenen Truhe** trennt. Lies dir die Steintafel durch, die dir besagt, dass du alle Flügelpfeiler zum Leuchten bringen musst. Links siehst du einen Erdhügel. Grab dich hinab: Du musst nun so krabbeln, dass du die Statuen in einer richtigen Reihenfolge passierst. Ihre **Reihenfolge** kannst du anhand der **Anzahl ihrer Flügel** festmachen:

Grabe zunächst nach vorn zum ersten Kreis. Biege dann rechts ab zum zweiten Kreis. Biege danach nach unten ab, um die Bombe nach oben zu schlagen und den Felsen zu zerstören, krieche aber hier nicht nach vorn. Robbe also zurück, um hinter dem ehemaligen Felsen den dritten Kreis zu aktivieren. Krieche danach einfach zurück und über den vierten Kreis. Zum Schluss robbe nach oben und nach links für den fünften Kreis.

Kaum sind alle Statuen entzündet, öffnet sich das Gitter zur goldenen Truhe. Bevor du aber zum Ausgang kriechen kannst, darfst du dich zuvor mit einer Raupe vergnügen. Triff ihr pulsierendes Hinterteil und besiege sie rasch, indem du dich von ihr sehen lässt. Wenn sie auf dich zu stürmt, ziehe dich in einen Gang zurück, sodass sie gegen eine Wand stürmt und für einen Moment lang bewusstlos wird. Ist das getan, kannst du dir nun aus der goldenen Truhe den langersehnten **Mysterienkristall** nehmen.

Verlasse diesen Raum durch die Tür im Westen. Wieder draußen, tritt auf den Bodenschalter um das Gitter zu entfernen. Nun eile einfach den Gang vor dir entlang, sodass du wieder zur Vogelstatue am Kreuzgang gelangst. Sicher deinen Fortschritt, denn nun wird es Zeit, der heiligen Flamme nachzugehen, die sich hinter der großen Tür verbirgt. Setze also den Mysterienkristall in das heilige Schloss und passiere die große Tür.

Natürlich: Wer anders als **Ghirahim** sollte hinter der Tür auf dich warten? Aber diesmal hat er es tatsächlich auf dich abgesehen, denn du bist sein einziger Schlüssel zum Erfolg. Weil du auf seine Forderung nicht eingehst, wird er wütend und sagt dir den Kampf an.

Endgegner des Alten Großheiligtums: Dunkelfürst Ghirahim

Wieder einmal möchte Ghirahim seine Überlegenheit demonstrieren. Zunächst einmal kannst du dich entscheiden, ob du ihm Paroli bieten willst oder eine nette Schildschlag-Übung daraus machen möchtest – so zur Übung für den mächtigen Endgegner des Spiels. Falls du für Variante A bist, laufe auf ihn zu: Wieder hält Ghirahim dir seine Hand entgegen. Wie auch beim letzten Mal, halte dein Schwert erst in eine Richtung, bis er seine Hand stillhält und schlage dann von der anderen Seite zu. Die funkelnden Kristalle (erst 2, später 4) solltest du besser nicht dabei treffen.

Falls du dich doch für die sichere Variante B entscheidest, halte einen guten Abstand von ihm und umkreise ihn so. Halte dabei dein Schild hoch – sobald er einen der Kristalle schleudert, kannst du mittels Schildattacke den Kristall auf ihn zurückwerfen. Letztere Methode dauert zwar ein wenig länger, aber du riskierst wesentlich weniger Herzen. Egal welche Methode du anwendest, nach einer Weile wird Ghirahim angespornt, mit dir einen richtigen Kampf zu suchen. Dazu holt er gleich zwei Schwerter heraus.

Ghirahims Attacken sind vielseitig: Zunächst einmal springt er gerne in die Luft, um dich von oben im Sturzflug zu attackieren. Sprinte daher, solange er sich in der Luft befindet – so entgehst du seiner Attacke. Weil Ghirahim einen kurzen Augenblick braucht, seine Schwerter aus dem Boden zu ziehen, ist das deine beste Chance, auf ihn einzudreschen. Steht ihr beide euch gegenüber, wird Ghirahim mit seinen Schwertern angreifen. Pariere sie mit der Schildattacke und warte, bis er wieder zu seinem Sturzflug-Angriff übergeht.

Zu guter Letzt möchte der Dunkelfürst auch nicht auf seine Kristalle verzichten: Schweben sie um dich herum, strecke sie rasch nieder (nimm die Wirbelattacke bzw. achte darauf, wie die Kristalle ausgerichtet sind und schlage dein Schwert entsprechend in ihre Richtung). Sie können auch bei Ghirahim auftauchen, die er dann mehrfach nach dir auswirft.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Nach einigen Treffern fühlt sich der erhabene Dunkelfürst sichtlich von dir gekränkt und verschwindet. Nimm nun den **Herzcontainer** entgegen, ehe du durch die Tür trittst. Aktiviere das Symbol am Altar, um Dins Flamme zu entzünden. Phai wird die Flamme auf sich nehmen und auf dein Schwert übertragen. Das ehemalige Schwert der Göttin nimmt nun seine endgültige Gestalt an und wird zum **Master-Schwert**, jenes Relikt, das die Macht hat, das Böse zu vertreiben. Und du bist nun in der Lage, das **Zeitportal** im **Tempel des Siegels** zu öffnen... und Zelda möglicherweise wieder zu sehen. Das Spiel wird dich im Anschluss danach fragen, ob du deinen Fortschritt speichern möchtest.

KAPITEL 25: Das Zeitportal

Endlich hast du die Kraft, durch die Zeit zu gehen: Bist du für dein nächstes Abenteuer gewappnet, reise nach **Phirone** und lass dich beim **Tempel des Siegels** absetzen... irgendwer hat da eine Menge Schienen gelegt. Gehe hinein und sprich mit der alten Einsiedlerin, die dich darauf hinweist, das Zeitportal zu öffnen. Mach das und lenke den Himmelsstrahl auf das geschlossene Zeitportal. Naja.. zumindest fast... kaum hältst du das Schwert in der Luft, bricht **der Verbannte** nebenan aus. Du musst dich rasch um das Siegel kümmern.

Gehe hinaus und du wirst verstehen, was **Bado** so eifrig zum Verbannten getrieben hat: Er hat ein **mächtiges mobiles Katapult** gebaut und eigens die Schienen dafür gelegt. Du wirst es für den folgenden Kampf gegen das Monstrum brauchen. Eile zum Zentrum des Siegels hinab, doch wie erwartet, du kommst zu spät. Wieder bricht das Siegel eher und **der Verbannte** erscheint: Das mächtige Siegel langsam nachlässt, lässt sich an seiner gegenwärtigen Gestalt ausmachen – diesmal besitzt er sogar Arme.

Bado wird dir kurz eine **Einleitung zum Katapult** geben: Sobald sein Ruf ertönt bzw. sein Zeichen am unteren Steuerkreuz erscheint, kannst du das Katapult nutzen. Nutze es bei jeder Gelegenheit, um eine Bombe auf den Verbannten zu zielen. Dies ist deine einzige Chance, ihn sinnvoll zum Stehen zu zwingen oder davon abzuhalten, einfach die Mauer hochzuklettern.

Die bewährte Taktik, dem Verbannten auf seinen Kopf zu springen wird in diesem Stadium seiner Metamorphose nicht mehr reichen, da er dich einfach wie ein lästiges Insekt abschüttelt. Bleibt nur hartnäckig die Zehen seiner Beine abzutrennen, um ihn zu Fall zu bringen und den Siegelstein in seinen Kopf zu bohren. Ist dies dreimal getan, ehe der Verbannte den Tempel des Siegels erreicht hast, ist der Kampf vorüber. Erneut zeichnest du ein Zeichen auf den Siegelstein, um das Siegel zu aktivieren.

Nun, wo der Verbannte wieder schläft, wird es Zeit, das **Zeitportal** zu öffnen. Stell dich wieder auf das Podest und öffne das Zeitportal mit einem Himmelsstrahl. Anschließend hält dich nichts mehr ab, durch die Zeit zu reisen... und zu Zelda. Du erreichst den Hylia Tempel: Gleich bei deiner Ankunft triffst du auf **Impa**, die dich nach einer Unterredung zu **Zelda** weist. Endlich kannst du sie in die Arme schließen... doch...

Zelda kann nicht mit dir gehen: Als Wiedergeburt der Göttin Hylia muss für sie für immer das Siegel des Verbannten, dem **Todbringer**, aufrecht erhalten. Nachdem sie das **Master-Schwert** vollendet, dein Schwert seine endgültige Gestalt verleiht und die Macht, nicht nur das Böse zu vertreiben, sondern auch zu verbannen – schließt Zelda sich in einen Kristall ein, um mit ihrer Seele ihre Teil ihres Schicksals zu erfüllen. Dir bleibt nur ein **Versprechen**... das **Triforce** zu suchen.

Niedergeschlagen kehrst du zu **Impa** zurück... sie rät dir, in deine eigene Zeit zurückzukehren und dein Versprechen einzulösen. Mach das und kehre in die **Gegenwart** zurück. Die alte **Einsiedlerin** zeigt Verständnis für deine Gefühle. Das Triforce soll sich irgendwo im Wolkenhort befinden... ob vielleicht jemand in deiner Heimat darüber Bescheid weiß? Außerdem erklärt dir **Bado** seine Entscheidung, künftig weiter im Erdreich zu leben. Er weist dich auf das Beet neben ihn hin. Ob hier ein Baum wachsen könnte? Merke dir diese Stelle.

Bevor du zum Wolkenhort zurückkehrst und deine Suche nach dem Triforce beginnst, verlasse den Tempel des Siegels durch den Hinterausgang. Sprich mit **Marugo**, der um eine kleine Musikeinlage bittet, damit die Wand der Göttin erscheint, die sich ihm direkt gegenüber befindet. Ist die Wand erschienen, sprich erneut mit Marugo. Du sollst ein Zeichen malen. Ist es dir gelungen, schenkt er dir ein **Herzteil**.

KAPITEL 26: Der Himmelsgeist Narisha

Kehre zum **Wolkenhort** zurück, um deine Suche nach dem Triforce zu beginnen. Vielleicht solltest du ein weiteres Mal Zeldas Vater **Gepora** um Hilfe bitten? Sprich ihn an, doch er wird zunächst dir nicht weiterhelfen können. Gehst du aus dem Raum, wird Gepora dich dennoch aufhalten. Er erzählt dir vom **Himmelsgeist Narisha**, dem Hüter der Wolken. Wenn es jemand weiß, dann dieses Wesen. Doch... aus irgendeinem Grund ist der Verbleib von Narisha nicht ganz geklärt. Du solltest besser **Meister Otus** um Rat fragen.

Verlasse das Zimmer des Direktors. Schau rechts, denn Meister Otus befindet sich im Zimmer gleich nebenan. Sprich mit ihm. Narisha soll sich in der Sturmwolke aufhalten, aber er sei in letzter Zeit aggressiv geworden. Otus vermutet, das irgendwas mit Narisha geschehen sein muss. Lass nicht locker und überrede Otus, dir bei deiner Suche zu helfen. Es folgt eine **kleine Flugübung**, in der du den **Tornadostoß** mit deinem Vogel erlernst. Um die Vogelreiter-Technik künftig erfolgreich anzuwenden, musst du zunächst die **Prüfung** bestehen: Dazu sollst du mithilfe des Tornadostoß insgesamt **10 Zielscheiben innerhalb 2 Minuten zerstören**.

Ist die Probe bestanden, solltest du auf Otus Rat hören und den **Besitzer der Kürbisbar** aufsuchen. Lass dir von ihm eine **Kürbissuppe** aushändigen, die Trapo an sich nehmen wird. Anschließend geht es ab in die **Sturmwolke**: Setze die Kürbissuppe an der **kleinen Insel** ab, über die ein **Regenbogen** scheint. Es dauert nicht lang und der große Himmelsgeist in Form eines gigantischen fliegenden Wals wird dir erscheinen.

Der große Himmelsgeist Narisha

Der große Himmelsgeist scheint von einem **Parasiten** befallen zu sein, dem du ihm besser austreiben solltest. Fliege ihm hinterher, um mithilfe des Tornadostoß die vier gigantischen Augen zerstören, die an seinen Seiten heraushängen. Ist das getan, wird das eigentliche Monster auf seinem Rücken erscheinen. Nun gilt es, auf dem Rücken des Windfisches zu landen und dich dem wahren Monster entgegen zu stellen:

Fauläugiger Riesenparasit Baras Baras

Zunächst wird der Parasit **grüne Schleimbrocken** auf dich ausspucken. In diesem Falle, visiere ihn an und schlage dein Schwert geschickt nach links bzw. nach rechts, um den Brocken jeweils auf seine beiden Ohren zurück zu schleudern. Ist das getan, wird er sein **Auge** weiten. Jetzt kannst du den nächsten Brocken direkt nach vorne in sein Auge zurück schlagen, sodass dein Feind für einen kurzen Zeitraum bewusstlos wird. Deine Chance, ihm ordentlich aufs Auge zu geben.

Nach einer Weile wird das Biest seine Taktik verfeinern und mit seinem Kopf ausweichen, sobald du seine beiden Ohren getroffen hast. In diesem Falle solltest du darauf achten, in welche Richtung er ausweicht, um das grüne Geschoss in seine Richtung zu lenken. Nach paar Treffern wird es ihm den Rest geben.

Nun wo der Himmelsgeist wieder Kontrolle über Körper und Geist hat, wird er dir mehr über das **Triforce** erzählen. Um es zu finden, bedarf es dem **Heldenlied**. Doch um es zu erlernen, benötigst du die **vier Stimmen** der vier Wächter, von denen einer Narisha ist. Die anderen drei Stimmen kennen die **drei Drachen des Erdlandes**, die du in deinem folgenden Abenteuer suchen musst, um ihre Melodien zu erlernen. Erst dann wird Narisha den letzten Part ergänzen und du das Heldenlied erlernen.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 27: Die Stimme des Wasserdrachen

Zunächst einmal geht es ab nach **Phirone**, wo schon wieder im wahrsten Sinne die Welt untergeht: Lass dich vorne beim **Siegelhain** absetzen und du siehst, dass das Siegel bereits nachgelassen hat. Hilf Bado, das Siegel zu schützen: Sprich also wieder nach unten, doch kaum bist du da, kommt **der Verbannte** frei.

Nun hat das Ding noch einen Schwanz... zunächst scheint sich an dem Kampfprinzip nicht viel geändert zu haben. Folge ihm, zerschneide unermüdlich seine Zehen und nutze Bados Wurfgeschoss, um das Biest schließlich zu Fall zu bringen und das Siegelfragment in seine Stirn zu rammen.

Doch... anscheinend hat der Verbannte zu neuen Kräften gefunden und beginnt, den Rest der Strecke hinauf zu fliegen. Hier hilft Bados Katapult. Ist das schwarze Monster getroffen, fällt er wieder hinab und du brauchst ihm nur nachzueifern, um ein weiteres Mal das Siegelfragment in seinen Kopf zu schlagen.

Anschließend begibt sich der Verbannte erneut in die Lüfte. Nun hat Bado jedoch ein Problem... sein Nachschub an Munition ist während des Kampfes verschüttet worden. Folge seinem Ruf, zu ihm rasch hinauf zu klettern. Nutze also geschickt die Luftströme, um rasch zu ihm zu gelangen, ehe der Verbannte den Tempel erreicht. Sprich Bado an, der dich nun als Munition zweckentfremdet. Katapultiere dich direkt zum Siegelstein auf seinem Kopf und ramme das Fragment rasch in seinen Schädel.

Erneut zeichnest du ein Zeichen auf den Siegelstein, um das Siegel zu aktivieren. Folge anschließend Bado in den Tempel des Siegels, um dich mit der alten Frau zu unterhalten. Dummerweise gibt es derzeit ein Problem... **der ganze Wald steht unter Wasser**. Aber mit Bados großartigem Katapult sollte es kein Problem sein. Lass dich von Bado einfach in den Wald schießen!

Kaum bist du im **Wald von Phirone** angekommen, stellst du wahrhaftig fest... es steht alles unter Wasser. Die Kyus sind außer sich und wie der **Häuptling Roiboss** dir erzählt, kam das ganze Wasser aus dem großen Baum! Vielleicht solltest du zunächst einmal trockenen Boden unter den Füßen gewinnen und den **zentralen großen Baum** erklimmen, indem du sein Innerstes untersuchst. Vielleicht findest du einen Hinweis auf das ganze Wasser? Nimm also tief unten bei den Wurzeln des Baumes den Eingang in sein Innerstes, wie du es einst tatest, als du auf der Suche nach Faroes Flamme gewesen warst.

Die unteren Bereiche im Inneren des Baumes stehen allerdings allesamt unter Wasser, also brauchst du den Weg nach oben nur entlang schwimmen, bis du trockenen Boden erreichst. Lauf hier einfach zum Ausgang und du triffst auf den Wasserdrachen Phirone. Wie du erfährst, hat dieser den Wald überflutet, um das Land von den Monstern zu reinigen. Doch so einfach will er dir seine Melodie für das Heldenlied nicht lehren:

Zunächst musst du seine Prüfung bestehen und die dazugehörigen Noten in Form von **Melodinen** einsammeln, die im Wasser schwimmen. Du erhältst zu Beginn ein **Notenblatt**, in der du einsehen kannst, welche Melodinen zu bereits gesammelt hast und welche du noch einsammeln musst. Die Melodinen schwimmen **in allen möglichen Farben** und **in verschiedener Anzahl** an bestimmten Plätzen im Wasser. Wichtig ist: Findest du Melodinen in einer Farbe, musst du sie alle **rasch einsammeln**, da ansonsten Einzelne Melodinen aus deinem Notenblatt verschwinden. Anhand des Notenblatts kannst du erkennen, nicht nur wie viele Melodinen dir fehlen, sondern auch, wie viele Melodinen-Gruppen es gibt und wie viele Melodinen in einer Gruppe sein müssen. Zu guter Letzt gibt es auch Einzelne Melodinen, die sich gern in Büschen aufhalten. Es macht Sinn, für diese lange Suche im Wasser einen **Lufttrank** im Wolkenhort zu kaufen, da du mit ihm länger unter Wasser bleiben kannst.

Während des Sammelns wirst du im späteren Verlauf eine **Aurasuche** erhalten, mit denen du die letzten Melodinen einsammeln kannst. Häuptling Roiboss wird sich diesbezüglich bei dir melden. Schwimme dann zu ihm, um die Aurasuche zu erhalten. Leider kannst du die Aurasuche nicht Unterwasser einsetzen, weshalb du nur grob die Richtung orten kannst. Ebenso werden sich nach einer Weile **3 feindliche Fische** zu dir gesellen, die sich aber zum Glück nur im oberen Teil des Wassers aufhalten und dich bei der Suche nicht stören.

Verlasse beim Sammeln nicht den Wald, ansonsten gehen dir alle Melodinen verloren und du darfst die Suche von Neuem beginnen. An Folgenden Plätzen kannst du Melodinen finden:

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

- Gleich **8 Gelbe Melodinen** befinden sich direkt neben Häuptling Roiboss. Schnapp sie dir alle mit einer Wasserschraube.
- **8 Grüne Melodinen** befinden sich beim ehemaligen Versteck des Kyus Kombus im Westen der Karte, über der Vogelstatue (Waldeingang). Tauche einfach ins Loch und folge dem Tunnelverlauf.
- Südlich von der Vogelstatue (Wandeingang) im Westen der Karte, folge dem Wegverlauf und du triffst auf **16 Violette Melodinen**. Pass auf die giftigen Luftblasen auf, da diese dir Sauerstoff rauben.
- **4 Pinke Melodinen** schwimmen in einer Gruppe den Aufstieg zum Tor zum Florasee hinauf, sprich südlich von der Vogelstatue (Das Waldesinnere).
- **1 Violetter Melodine** befindet sich in dem Hohlraum eines Baumes, der an dem Platz steht, wo du einst Häuptling Roiboss zum ersten Mal im Wald getroffen hast. Krieche in den Schacht.
- Hier südlich von der Position von Senbuli, schwimme einfach unter den Wurzeln des Baumes den Weg nach Südwesten entlang, um die **4 Gelben Melodinen** einzusammeln.
- **8 Pinke Melodinen** befinden sich in einem Kreis angeordnet: Schau auf der Karte nach Osten und tauche dort hinab, wo Kyu Kombu auf der Oberfläche sein Dasein fristet (auf der Karte markiert).
- **1 Roter Melodine** schwimmt südöstlich von der Aussichtsplattform entlang.
- Schwimme zur Aussichtsplattform: **4 Pinke Melodinen** befinden sich im unteren Bereich.
- Im Nordwesten der Aussichtsplattform befindet sich ein Ring mit **8 Hellblauen Melodinen**.
- Im Nordwesten der Karte, dort wo du einst die Ranken hochklettern musstest, um den Kyu Senbuli zu finden, befindet sich ein Felsen. Lenke den Ballomba in diesen hinein, um **1 Grüne Melodine** zu befreien.
- Direkt neben dem ehemaligen Versteck von Senbuli befindet sich ein großer Baum, um dem ein Schwarm von **4 Roten Melodinen** kreist. Schnapp sie dir.
- Im Südwesten vom zentralen großen Baum befinden sich links und rechts vom Weg etwas hohes Gras. Hier schlafen **2 Violette Melodinen**, die du rasch einfängst.
- Neben dem unteren Eingang zum Inneren des großen Baumes im Südosten der Karte, unterhalb einer Wurzel des Baumes ruht **1 Hellblauer Melodine**. Achtung: Er flieht vor dir.
- Unterhalb von Häuptling Roiboss schwimmen **4 Gelbe Melodinen** in einem Schwarm am Boden.
- Nördlich von Machas & Mugis Position auf der Karte solltest du das hohe Gras durchsuchen. Hier befinden sich **2 Rote Melodinen**, die auf dich warten.
- Östlich von Roiboss auf der Wasseroberfläche, direkt über einer großen Wurzel des Baumes, schwimmt ein Seerosenblatt. Kletter hinauf und nimm die Greifhaken raus, um dich über die fliegenden Pflanzen auf den Baum zu ziehen. Erledige die Bokblins und gehe den Weg weiter hinauf, bis du zu einer Art Sprungbrett gelangst. Springe auf die Seerose hinab, sodass die **letzte Gelbe Melodine** aus den Wurzeln der Seerose befreit wird. Fang sie ein und die Suche findet ein Ende.

Kehre nun zum **Wasserdrachen** zurück, damit die Hüterin dir **eine Stimme des Heldenlieds** lehrt. Glückwunsch, die erste Stimme ist Dein! Nun sind es noch zwei weitere Stimmen. Zum Glück wird der Wasserdrache im Anschluss die Überschwemmung im Wald beenden, sodass du in Zukunft wieder gewohnt den Wald besuchen kannst. Zeit, wieder ins Wolkenmeer zurückzukehren.

KAPITEL 28: Die Stimme des Feuerdrachen

Breche nun rasch zum **Vulkan Eldin** auf. Doch... kaum befindest du dich im freien Fall, bricht der Vulkan unter dir aus. Dieses gewaltige Ereignis bringt dich so durcheinander, dass du in die Hände deiner Feinde gerätst. Diese nehmen dir natürlich gleich all deine Waffen, deine Gegenstände, deine Abenteuertasche und sogar dein Schwert weg. Du landest in einer Zelle... mit gerade mal zwei Herzen.

Was nun? Versuch mal das Fass in diesem Raum wegzuheben, als in diesem Moment ein bereits bekannter Mogma aus der Erde erscheint. Weil **Platio** dich aus deiner misslichen Lage retten möchte, hat er für dich was ganz besonderes von den Bokblins abgeluchst... deine **Mogma-Klauen**! Mit diesen Klauen kannst du den Erdhügel neben dem Gitter untersuchen und dich so aus deiner Zelle graben.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Auf der anderen Seite angekommen, gehe zunächst oben in die Hütte hinein, um dich auf den Hocker zu setzen und deine restlichen Herzen zu regenerieren. Dann verlasse die Höhle im Osten, sodass du schließlich neben einer Vogelstatue einen **Shiekahstein** erreichst. Solltest du im folgenden Verlauf nicht weiterkommen, kannst du bei diesem Stein dir **Lösungshilfen in Form von Visionen** ansehen.

Eile nun den Weg weiter hinab und du triffst noch einmal auf **Platio**. Das ganze Gebiet ist **von Bokblins umstellt** – solange du nicht dein Schwert gefunden hast, solltest du dich nicht erwischen lassen. Dein Mogmafreund rät dir, zunächst nach deiner **Ausrüstung** zu fahnden. Diese sind in **Truhen** verwahrt, deren Position du anhand der **Karte** erkennen kannst. Platio ist gleich so freundlich und zeigt dir, in welcher der Truhen sich welcher Gegenstand von dir befindet.

Zunächst einmal klettere den Vorsprung vor dir hoch. Laufe leise hinter dem Bokblin her, bis du nach links ausweichen kannst. Grab dich hier in den Erdhügel und meistere die Untergrundpassage. Wieder draußen, folge einfach dem Weg, bis du den beleuchteten Turm erreichst. Auch hier gibt es links einen Erdhügel, der dich zu einer weiteren Untergrundpassage führt. Meistere auch sie. Klettere den Vorsprung hinauf und greif dir aus der Truhe den **magischen Krug**.

Mit dem magischen Krug lässt sich natürlich der geschmolzene Sand neben dir wegblasen. Gehe weiter deines Weges, klettere die einzelnen Treppenstufen hinauf. Hier musst du den beiden Bokblin-Wächtern geschickt ausweichen. Ist das geschafft, klettere vor dem Turm, direkt vor dem Zaun, in den nächsten Erdhügel. Meistere die nächste Untergrundpassage. Am anderen Ende angekommen, kannst du direkt zur nächsten Truhe eilen. In ihr findest du deine **Greifhaken**.

Mit den Greifhaken kannst du dich an die fliegenden Pflanzen in deiner Nähe klemmen und diese entlang hangeln und schließlich dich ans Efeu ketten. Du stehst nun in der Nähe des Höhleneingangs, wo sich der große Luftstrom befindet, der dich zur Spitze des Vulkans trägt. Doch dieser Weg ist augenblicklich versperrt... was nun? Springe links von jenem Eingang auf eine der Steinplatten, die auf der Lava treiben. Treibe diese entlang, um dich in die Nähe jener Truhe bringen zu lassen, wo sich die Peitsche befindet. Springe ans Ufer und gehe den Ausgang hinauf. Klettere aber noch nicht die Stufe hoch, sondern warte, bis der Bokblin verschwindet. Folge ihm leise und suche links beim Zaun Schutz. Hier siehst du in weiter Entfernung etwas Efeu. Zieh dich mittels deiner Greifhaken hinüber, greif dir eine Bombe und wirf sie auf den Aussichtsturm weiter unten. Nachdem dieser umgestürzt ist, kannst du dir die Truhe mit der **Peitsche** schnappen.

Eile nun zurück zum verschlossenen Tor und zieh die schlafende Pflanze dahinter aus dem Boden, um dich mit ihrer Hilfe herüber zu ziehen. Falls du magst, kannst du deinen Fortschritt bei der **Vogelstatue** (Aufstieg) speichern. Doch auch der weitere Weg zur Sandbank ist versperrt... schau dich daher auf der östlichen Seite um und du entdeckst neben einem versperrten Durchgang ein paar Donnerblumen. Mit diesen kannst du zum einen den Höhleneingang wieder freilegen als auch den großen Luftstrom. Lass dich anschließend hinauf tragen.

Oben angekommen, siehst du in der Ferne Platio. Sprich mit ihm. Du siehst, dass der weitere Weg zum Vulkan-Gipfel durch Felsen blockiert ist. Du bräuchtest Bomben... ein Blick auf deine Karte sagt dir, dass du beim Tempel des Erdlandes nachsehen solltest. Folge also dem Weg dorthin, bis du das Bokblin-Lager erreichst. Hier fallen dir zunächst links die fliegenden Pflanzen auf. Gehe also hier links den Weg hinab und spring auf eine der treibenden Steinplatten. Auf der linken Seite siehst du einen weiteren Aussichtsturm... und die Truhe mit deiner Schleuder. Springe rechts ans Ufer. Pflücke eine Bombe, sobald sich in deiner Nähe eine Plattform befindet. Spring auf sie drauf und wirf die Bombe auf den Turm. Ist auch dieser Geschichte, greif dir die **Schleuder**.

Nutze die fliegenden Pflanzen in deiner Nähe, um den Weg wieder hinauf zu nehmen. Zeit, dir deine Bomben zu holen: Dazu musst du zunächst durch ein Zaunlabyrinth voller Bokbins überwinden. Zu allem Übel befinden sich hier auch noch gelbe Schleime, die dir zusätzlich das Leben schwer machen. Mit der Schleuder kannst du die Bokbins zum Glück für einen kurzen Moment taumeln lassen, um dich rasch an ihnen vorbei zu stellen. Hast du den Turm erreicht, nimm deine Schleuder und ziele oben auf den Wächter. Für eine kurze Zeit ist er unachtsam, das Licht geht aus und du kannst den Erdhügel untersuchen, der sich direkt neben dem Turm befindet. Meistere die folgende Untergrundpassage und du hast es geschafft: Hol dir aus der Truhe deine **Bombentasche**.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Eile nun zurück zu **Platio** und lege bei den Felsen eine Bombe, um den Durchgang zum Vulkan-Gipfel wieder zu befreien. Da hier am Fuße des Vulkans nichts mehr zu finden ist, kannst du getrost zum Gipfel gehen. Kaum angekommen, siehst du endlich dein **Schwert**... greif es dir und Phai wird von nun an wieder an deiner Seite sein. Eile links, an der Vogelstatue vorbei und du siehst eine Truhe, in der sich mit hoher Wahrscheinlichkeit der Rest deiner Ausrüstung befinden muss. Doch ein Gitter versperrt dir den Weg.

Bleibt dir nichts anderes über, als dir die **große Kammer im Osten** näher anzuschauen: Hier kannst du zunächst vom Ufer aus ein Artefakt der Göttin aktivieren. Spring danach auf die treibende Plattform, um die Treppen im hinteren Bereich der Kammer zu erreichen. Hier befindet sich ein Eingang.. den du dir zunächst merken solltest, da du in der dahinter angrenzenden Kammer im Moment nicht weiterkommen wirst. Schau also links und spring auf den Vorsprung an der Wand. Folge dem Weg, biege rechts in die Höhle, greif dir eine Wasserknospe und wirf sie am Ende des Gangs in die glühende Lava, um dir eine Plattform zu erschaffen. Dahinter lieferst du dir einen letzten Kampf mit einigen Feinden, ehe du aus der Truhe den **Rest deiner Ausrüstung** einsammeln kannst. Na endlich!

Eile wieder zur Kammer im Osten: Dazu musst du zunächst von deiner aktuellen Position im Südwesten die beiden Stufen hochklettern und den störenden Felsen weg sprengen. Erinnerst du dich hinten an den Eingang, den du vorhin ignoriert hast? Zeit, die Kammer dahinter aufzusuchen. Hier befindet sich eine eingefahrenen Brücke: Durchtrenne rechts das Seil, dann nimm den Käfer heraus und zerschneide die beiden anderen Seile links und rechts neben der Brücke. Dahinter triffst du endlich den Feuerdrachen. Weil du es geschafft hast, ihn zu finden und der Auserwählte bist, lehrt er dich **eine Stimme des Heldenlieds**. Nun fehlt dir nur noch eine weitere Stimme. Wie du im Anschluss erfährst, war es der Feuerdrache, der für den Vulkanausbruch gesorgt hat. Er verspricht dir, dass sich der Vulkan bald beruhigen wird und du kannst mit ruhigem Gewissen zurück ins Wolkenreich aufbrechen.

KAPITEL 29: Die Stimme des Donnerdrachen

Breche nun zur Wüste **Ranelle** auf: Lass dich direkt bei der Vogelstatue Ranelle Westen absetzen, um so rasch zur **Ranelle-Höhle** zu gelangen, die die Gebiete der Wüste miteinander verbindet. Hier wird Kennbun dich gleich ansprechen und auf den Schacht aufmerksam machen, der dich zu einem dir unbekanntem Gebiet führen wird, wo der Donnerdrache leben soll. Wirf eine Bombe in den Schacht, damit du ihn anschließend passieren kannst. Hinter dem Schacht kannst du noch einen weiteren Shiekahstein ausfindig machen.

Du gelangst zur **Ranelle-Schlucht**. Doch irgendwie scheint es dir, als sei hier schon lange alles tot. Zudem findest du weiter vorne ein großes Gerippe, das dich stark an einen Drachen erinnert. Scheinbar lebt der Donnerdrache nicht mehr... Eile erst einmal zu der **Vogelstatue**, die sich in diesem Abschnitt befindet. Direkt dahinter entdeckst du einen Haufen Geröll. Schau dir die Kakteen in deiner Umgebung an und du kannst mit dem Käfer dir eine Bombe greifen und sie auf den Felshaufen abwerfen. Ist der Weg frei, springe hinüber. Du erreichst eine verschlossene Tür... doch ohne Schlüssel kommst du auch hier nicht weiter.

Was nun? Gehe neben der verschlossenen Türe links den Weg hinab. Hier an diesem einsamen Vorsprung kannst du in der Ferne ein **Glitzern** wahrnehmen. Du weißt was das heißt: Pack den Käfer aus und fliege dorthin. Tatsächlich liegt dort ein einsamer kleiner Schlüssel, mit dem du die verschlossene Tür öffnen kannst.

Überquere zunächst die Schlucht, indem du die fliegenden Pflanzen als Greifpunkte nutzt. Du erreichst im Anschluss eine Höhle, in der du eine Lore mit einem Zeitstein entdeckst (mit etwas Glück kannst du hier in der Nähe paar Sandzikaden einfangen). Aktiviere den Zeitstein: Die nächsten Rätsel werden darin bestehen, der **Lore** stets zu folgen, um mit ihr draußen den Donnerdrachen zu erreichen.

Sprich mit dem Roboter, damit die Lore ihren Weg aufnimmt. Tritt auf den Bodenschalter, um die Tür zu öffnen. Dahinter erwarten dich einige Gegner, die du besser rasch erledigst, bis du die nächste Tür erreichst. Öffne auch diese per Schalter. In dem folgenden Abschnitt folge der Lore über die Brückenelemente und lass dich nicht von deinen Feinden aufhalten. Hat die Lore die Tür erreicht, klettere daneben das Efeu hoch, um oben den Schalter für die Tür zu betätigen. Folge der Lore in die nächste Kammer.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Es folgt nun der fieseste Teil dieser Fahrt: Diesmal musst du geschickt auf den Brückenelementen folgen und geschickt deine Greifhaken einsetzen, um dich rechtzeitig ans Efeu zu klemmen, ehe die Elemente unter dir verschwinden. Bleibe stets im Radius der Lore, lass dich nicht von den heißen Luftströmen erwischen, wenn du das Efeu entlang kletterst und nutze danach die Greifpunkt-Zielscheiben, um dich nach und nach zum anderen Ende der Höhlenkammer zu ziehen (lass dich nicht von den Flederbeißern erwischen).

Ist dieser Part geschafft, bahne dich deinen Weg durch die Feinde, bis du ein Gitter erreichst. Dahinter ist ein Griffschalter, den du per Peitsche hinunter ziehst. Weiter geht's: Eine weitere Passage folgt, in der du einigen Gegner und Klingenfallen ausweichen musst. Am Ende erreichst du die Tür... doch der Hebel rechts scheint zunächst unerreichbar. Um an ihn ran zu kommen, musst du hinten den Aufgang über den Treibsand nehmen und dabei dir die Ausdauerfrüchte greifen. Zieh am Hebel und folge der Lore.

Eine weitere Kammer mit einigen gemeinen Gegnern erwartet dich. Hinter dem linken Stahlzyklopen bei der Tür findest du den nötigen Hebel, den du mit der Peitsche erreichen kannst. Wieder im Freien, folge den Brückenelementen, bis die Lore ihren Weg nicht weiter fortsetzen kann. Pack deinen Käfer aus und greif dir eine der Bomben, die hier unten an den Felspfeilern wachsen. Wirf sie auf den Steinhaufen und es geht weiter: Noch paar gefräßige Pflanzen und der Akt ist überstanden.

Sobald die Lore ihr Ziel erreicht, wird der Zeitstein die Umgebung in die Vergangenheit versetzen... und das Gerippe nimmt wieder eine lebendige Form an: Der **Donnerdrache!** Sprich mit ihm und du erfährst, dass er Momentan von einer **schweren Krankheit** dahingerafft wird. Sprich ihn ein zweites Mal an und er erzählt dir, dass seine Roboter einen **Lebensbaumkeimling** gepflanzt haben. Schau dich um: Von der Lore aus im Nordosten entdeckst du einen Gang, der dich direkt zum Keimling führt. Doch hier in der Gegenwart ist er bereits völlig verdorrt. Blase den Sandhaufen daneben weg und aktiviere den Zeitstein, um diesen Bereich in die Vergangenheit zu versetzen. Mit dem Wissen, dass dieser Baum an diesem Ort verdorren wird, ist es besser, wenn du den Keimling an einen anderen Ort bringst. Grab ihn aus und nimm ihn mit. Bevor du gehst, kannst du noch an diesem Platz ein **Artefakt der Göttin** aktivieren.

Wo könntest du einen Baum einpflanzen? Erinnerst du dich an Bados Worte? Verlasse Ranelle und brich zum **Siegelhain** auf. Leider hast du keine Zeit, jahrelang auf die Frucht eines Baumes zu warten. Reise also mithilfe des Zeitportals in die Vergangenheit, um im **Hylia Tempel** den Baum einzupflanzen. Reise danach wieder in die Gegenwart und du siehst, dass deine Idee eine kluge Entscheidung war. Roll gegen den Baum und greif dir die Lebensbaumfrucht. Reise wieder zur **Ranelle-Schlucht**, aktiviere den Zeitstein in der Lore (insofern du das nicht bereits getan hast) und sprich erneut mit dem Donnerdrachen. Gib ihm die Frucht und er wird wieder genesen. Zum Dank für seine Rettung lehrt er dich **eine Stimme des Heldenlieds**. Phai wird dich daran erinnern, nun Narisha aufzusuchen und das Heldenlied zu vervollständigen.

Anbei: Künftig kannst du bei ihm den **Boss Battle Modus** starten oder die **Sairen** wiederholen, wenn du den Donnerdrachen ein weiteres Mal ansprichst. Je nachdem, ob du den Bosskampf überlebst oder die Sairen in einer bestimmten Zeit absolvierst, kannst du bei ihm verschiedene Preise gewinnen.

KAPITEL 30: Die letzte Prüfung

Es wird nun Zeit, dir die letzte Stimme des Heldenlieds beim **Himmelsgeist Narisha** zu erlernen: Fliege also zur Sturmwolke und lande erneut auf dem Rücken des Wals. Nach einer kleinen Unterredung ist Narisha gewillt, seine Abmachung zu erfüllen: Du erlernst das **Heldenlied**, den **Schlüssel zum Eingang der letzten Sairen**, in der du den **Schlüssel zum Triforce** finden wirst.

Fliege nun zum **Wolkenhort**: Der Eingang zu **Hylia Sairen** befindet sich mitten auf dem Dorfplatz. Zücke deine Lyra und spiele, damit das Siegel erscheint. Stecke deine Klinge ins Relief, um zur Sairen zu gelangen. Die Prüfung im Wolkenhort ist die letzte und damit auch die Schwerste: Die Prüfung zeichnet sich besonders durch viele Irrlichter aus, an denen du sehr knapp vorbei musst.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Die erste Träne befindet sich direkt vor dir, sprinte schnell darauf zu. Drehe danach um, denn am Anfang gibt es noch direkt eine weitere Träne oben auf dem Leuchtturm. Stell dich in den Startbereich und warte, bis das Irrlicht an der Leiter vorbeizieht. Danach klettere nach oben und sammle die letzte Träne ein. (Optional: hinter dem Turm ist manchmal ein Finsterhalbmond versteckt). Spring nun den Turm herunter und begeben dich hoch zum Basar. Die dritte Träne befindet sich neben einem Baum im südöstlichen Bereich des Basars.

Drehe um, laufe am Basar entlang und du findest sofort Träne Nr. 4 vor einer Bank neben einem Wächter. Träne Nr. 5 wird gut durch ein Irrlicht beschützt, welches sich hin und her bewegt. Stell dich erst einmal auf die rechte Seite (optional: hinter der Bank hier liegt meist ein Finsterhalbmond, passe aber bloß auf, dass du nicht nach unten fällst). Renne im richtigen Moment am Irrlicht vorbei und sammle die Träne ein. Lass dich hinter dem Wächter (mittels Drücken von A) nach unten fallen und folge dem Weg in Richtung Schule (optional: links hinter dem Baum vor der langen Treppe kannst du eventuell einen Finsterhalbmond entdecken, also schau mal nach).

Hinter der Treppe klettere auf der rechten Seite die Kisten nach oben – genau wie am Anfang des Spiels. Achte hier auf das Irrlicht und folge dann dem Weg, den du genommen hast, um am Anfang des Spiels zu der Katze zu gelangen. Sobald du die Ranken hinauf geklettert bist, pass auf, dass du nicht zu nah an das Irrlicht heran trittst, das direkt in deine Richtung schaut. Sammle hier Träne Nr. 6 ein und springe vorsichtig hinter der Glocke nach unten. Laufe unten an der Kiste und dem Irrlicht vorbei und drehe dich um. Sobald das Irrlicht links an der Kiste vorbei (in Richtung Süden) zieht, greif die Kiste und zieh sie unter Träne Nr. 6.

Lauf nun weiter und du findest Träne Nr. 8 direkt am großen Tor zur Schule. Davor findest du auch eine Lichtfrucht, die du einsammeln solltest. Laufe die Treppen hinab und du siehst, wie ein Signallicht von unten kommt. Stelle dich genau da an die Kante und lasse sich durch Drücken von A herabhängen und fallen. Unten auf dem Steg findest du Träne Nr. 9. Warte bis das Irrlicht links an dir vorbeizieht und laufe dann rechts den Steg nach unten. In der Mitte der Wiese liegt ganz ungeschützt eine weitere Träne (Nr. 10). Überquere nun den See aus Alatraumata über die Felsplattformen und sammle Träne Nr. 11 am anderen Ende ein. (Optional: vor dem Eingang zur Höhle liegt eventuell ein Finsterhalbmond). Kehre nun auf die andere Seite des Sees zurück, halte dich links und begeben dich zur Brücke, die zum Wohnviertel führt.

Die Brücke wird von einem Irrlicht patrouilliert und auf der Brücke findest du eine weitere Träne. Sammle diese noch NICHT ein, diese brauchen wir zur Sicherheit. Folge unauffällig dem Irrlicht und halte dich zum Schluss rechts, um an seinem Laternenlicht vorbei zu huschen. Folge nun dem Weg nach oben zu dem Kürbisfeld, wo vier Irrlichter kreisen. Renn einfach durch und schnappe dir schnell die Träne (Nr. 12). Bleibe danach stehen und versuche den richtigen Moment abzuwarten, wo es eine möglichst große Lücke zwischen den Irrlichtern gibt, durch die du hindurch schlüpfen kannst.

Die nächste Träne befindet sich beim Haus des Händlers. Laufe einfach rechts am Haus des Tüftlers (das Haus ganz oben) vorbei und lasse dich am anderen Ende fallen, um die Träne zu erhalten (Nr. 13). Nun sei vorsichtig, in dem Tunnel vor dir erscheint Alatraumata und verschwindet wieder. Warte die Ebbe ab und laufe hindurch. Laufe nun rechts und wieder nach oben. Klettere auf das Dach des Hauses ganz im Süden (das des Händlers) und springe beim Baum auf den Friedhof herunter. Hier findest du Träne Nr. 14 und eventuell auch einen Finsterhalbmond inmitten des Friedhofes.

Letzteren solltest du besser ignorieren, da das Irrlicht auf dem Friedhof sehr empfindlich reagiert. Warte an der rechten Seite und laufe im richtigen Moment zurück zur Brücke, wo wir uns eine Träne aufgehoben haben. Folge dabei wieder unauffällig dem Irrlicht und sammle die Träne ein, welches die letzte sein sollte. Pass zum Schluss aber auf, dass dich das Irrlicht rechts neben der Brücke am Ende nicht sieht. Du solltest dich nicht zu weit rechts halten, es aber dennoch schaffen, wieder rechts am Irrlicht der Brücke vorbei zu schlüpfen. Ist dies geschafft, begeben dich einfach zurück zum Eingang am Dorfplatz. Sollten dich die Irrlichter erwischen, musst du nun versuchen schnell und unbeschadet zum Ziel zu gelangen. Dies ist durchaus machbar, also keine Panik.

Hast du die Prüfung bestanden, erhältst du **Insigne der Reife**. Es ist der **Schlüssel**, mit dem du das Triforce hier im Wolkenhort finden kannst. Doch... wo befindet sich das Schloss? Vielleicht erinnerst du dich an die **Vogelstatue**, die sich hinter dem See, unterhalb des Eingangs zur Höhle hinter dem Wasserfall befindet. Zu Beginn des Spiels hat dich ein Bewohner darauf aufmerksam gemacht, dass **diese Statue nur ein Auge besitzt**. Vielleicht solltest du diese Statue um sein zweites Auge ergänzen...

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

In einer Sequenz siehst du, wie der untere Teil **unterhalb der Statue der Göttin** auseinander bricht und einen **Tempel** freigibt. Wenn du bereit bist, nutze die erschienenen Zielpunkte, um dich der letzten großen göttlichen Aufgabe zu stellen: Das **Triforce** zu finden.

KAPITEL 31: Der Turm des Himmels

Willkommen in der letzten Festung: Passiere die Vogelstatue links und eile nach vorn, um aus der blauen Truhe die **Dungeon-Karte** herauszunehmen. Die Karte zeigt dir fortan an, wo die einzelnen Fragmente des Triforce versteckt sind. Zudem öffnet sich neben dir das Gitter, durch das du als nächstes hindurch gehst.

Hier siehst du ein ganz besonderes Objekt: Ein **Steuerpult**. Mit ihm bist du in der Lage, **die Anordnung der Räume zu verändern**, um dir deinen Weg zu den einzelnen Fragmenten zu erschaffen. Wie du schnell feststellen wirst, kannst du den Raum, in dem du dich gerade befindest, nicht verschieben. Darum gibt es in den anderen Räumen weitere Steuerpulte. Sie sind auf der Karte mit einem Kreuz markiert. Zu Beginn solltest du die Räume nach folgendem Schema anordnen:

*Schiebe den Raum (Mittlere Reihe, Rechts) nach unten.
Es folgt der Raum (Mittlere Reihe, Mitte) nach rechts.*

Mehr kannst du im Augenblick nicht tun, daher gehe durch die Tür. Du erreichst den **Waldraum**, der für den **Tempel des Himmelblicks** steht: Hier eile nach rechts, zerschlage die Dekurahna, bis du eine Grube erreichst. Bevor du dich zum Haken ziehst, solltest du erst den Käfer auspacken und hinten das Seil durchtrennen, damit es als Liane dienen kann. Nimm anschließend die Peitsche, um dich zum Seil zu schwingen und so die andere Seite zu erreichen. Es folgt ein Kampf mit einer Skultula.

Schieße an dieser Stelle die Feuersegler nieder, ehe du dich mit dem Greifhaken zur Steinrolle ziehst. Von dort aus kannst du dich zu einer weiteren Steinrolle ziehen und anschließend zu einem Greifhaken-Zielpunkt. Nimm hier den Käfer heraus: Flieg zu der Steinsäule, greif dir unten eine Bombe, um sie auf der nördlichen Seite in die Löcher zu transportieren, wo es sich paar Feuerolme gemütlich gemacht haben. Sind sie erledigt, kannst du links das Seil nutzen, um zur Holzplattform zu gelangen. Sorge mit dem magischen Krug für Schwung, um eine weitere Plattform und am Ende die andere Seite dieser Kammer zu erreichen. Hier kannst du deinen Fortschritt an einer **Vogelstatue** speichern. Betätige auf alle Fälle den Griffschalter, um das Gitter daneben verschwinden zu lassen und künftig eine Abkürzung zu schaffen. Bei Bedarf findest du an dieser Stelle auch eine **Wand der Göttin**. Eile nun durch die nächste Tür.

Es folgt der Raum, der für das **Ranelle-Steinwerk** steht: Zunächst kannst du auch hier eine **Vogelstatue** entdecken. Schnapp dir die Zeitkugel, die sich links vom Eingang befindet. Nimm sie und gehe den Weg zurück (achte auf zwei Technobokblins) geradeaus. Gehe die Treppen hinab und liefere dir einen Kampf mit einem Rokopter. Ist das getan, stelle die Zeitkugel hier ab. Klettere dann die Leiter hoch und ziehe links am Hebel. Springe anschließend wieder hinab, stell dich auf den Schalter und wird die Zeitkugel auf das **Förderband**. Klettere dann die Leiter hoch, eile nach vorne, tritt links auf einen nächsten Schalter, um die Zeitkugel vom Förderband abzuholen. Folge dem kurzen Gang in den nächsten Abschnitt.

Leg die Zeitkugel auf die Plattform, dessen Propeller du von der Seite aus antreibst, bis sie das Gitter erreicht. Stell dich hier am Seitengang links auf den Schalter, um das Gitter zu entfernen. Bleibe darauf stehen und treibe die Plattform weiter nach vorne an. Schiebe sie soweit nach vorne, dass sie auf der gegenüberliegenden Wandseite einen Augenschalter freilegt. Schieße diesen ab, um das Gitter bei dir zu entfernen. Nun kannst du hindurchgehen, die Plattform zu dir drehen und die Zeitkugel abholen.

Gehe weiter und betätige im kommenden Abschnitt links den Griffschalter, um eine Abkürzung zum Eingang zu schaffen. Lege anschließend die Zeitkugel wieder aufs Förderband. Hierbei musst du **mehrere Augenschalter** abschießen, sobald diese sich im Radius der Zeitkugel befinden. Dabei solltest du zunächst die beiden Stahlzyklopen erledigen. Anschließend kannst du den **Hebel in der Mitte** nutzen, um die Richtung des Fahrbands zu ändern, wenn du ein Auge verpasst hast. Ist auch hier dein Werk getan, wird dir der Weg zum **Steuerpult** geöffnet. Um weiter zu kommen, solltest du die Räume folgendermaßen anordnen:

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

*Zieh den Raum (Obere Reihe, Mitte) nach unten.
Es folgt der Raum mit dem grünen Triforce (Obere Reihe, Links) nach rechts.
Es folgt der Raum mit dem blauen Triforce (Mittlere Reihe, links) nach oben
Es folgt der Raum (Untere Reihe, Links) nach oben.
Es folgt der Raum (Untere Reihe, Mitte) nach links.
Es folgt der Raum (Mittlere Reihe, Mitte) nach unten.
Ziehe den Raum (Mittlere Reihe, Links) nach rechts.*

Ziel ist es, die **Truhe** in dem Raum, der sich nun in der Mitte befindet, zu erreichen: Dazu musst du wieder den Weg zurückgehen, also zum Waldraum, und von dort den Weg zur Türe, die dich einst zur Eingangshalle geführt hatte, zurücklegen.

Du erreichst einen neuen Raum, der für den **Tempel des Erdlandes** steht: Links steht eine Vogelstatue, an der du bei Bedarf deinen Fortschritt sichern kannst. Da rechts der Weg versperrt ist, gehe links. Du siehst am Ende ein Gitter und links einen Schacht, durch den du hindurch kletterst. Biege hier links ab, nimm dir in der kleinen Kammer die Bombe und roll sie durch den Schacht. Krieche erneut durch den Schacht und folge geradeaus. Auf der anderen Seite erwartet dich ein großer gelber Schleim. Ist er besiegt, grabe dich in den Erdhügel. In der folgenden Untergrundpassage kannst du das Gitter zur Seite schieben. Gehe nun den Weg zurück und passiere jene Stelle, wo du das Gitter entfernt hast.

Dahinter folgt ein Kampf mit einem Finster-Echsalfos. Erledige ihn, dann solltest du dich umschauen. Links findest du eine **Steintafel**, die dir einen wichtigen Hinweis gibt: *Finde die **leuchtenden Steine**. Schlage den Untersten zuerst, nur so öffnet sich das Tor.*

Merke dir diesen Hinweis, dann schau dir daneben die Krugstatue an: Wirf eine Bombe in den Behälter, damit ein Kristallschalter erscheint. Aktiviere ihn jedoch nicht. Widme dich nun der Sandbank, die sich neben dir befindet. Stell dich auf das Podest und rolle geschickt eine Bombe entlang. Eine weitere Statue wird einen Kristallschalter freigeben. Diesen kannst du getrost aktivieren. Rutsche die Sandbank hinab und klettere rechts hinter dem Kristallschalter das Efeu hoch. Du erreichst einen Vorsprung und siehst vor dir, als auch links

einer Menge Buschwerk. Jene kannst du mit dem Himmelsstahl zerschneiden. Die gegenüberliegende Plattform verbirgt eine Bombe, während die andere eine Krugstatue freigibt. Bevor du dich diesem Rätsel widmest, kannst du zuvor mithilfe des Käfers den anderen Kristallschalter aktivieren, den du am Anfang als Erstes freigelegt hast. Greif dir anschließend mit dem Käfer die Bombe und wirf sie in den Behälter der Statue, um einen letzten Kristallschalter freizulegen. Aktiviere auch ihn, damit sich das Gitter auf der anderen Seite öffnet. Eile dorthin und grabe dich ins nächste Erdloch: Hier kannst du zunächst die Bombe links nutzen, um den Felsen rechts zu zertrümmern und eine Abkürzung zu schaffen. Dann schleudere die Bombe nach Norden, um das Gitter wieder zu verschieben. Krabbe dann zum Ausgang zurück, aus dem du gekommen bist.

Kehre in die Kammer zurück, wo du das Rätsel der drei Kristallschalter gelöst hast und biege rechts ab. Folge dem Gang links und du entdeckst wieder einen Erdhügel. Grabe hinab und stelle dich zwei Raupen. Ist die Untergrundpassage gemeistert, gelangst du zum einem weiteren Steuerpult. Dieses brauchst du aber im Moment nicht zu betätigen. Vergiss nicht, links den Griffschalter zu ziehen und das Gitter öffnen (Abkürzung). Eile nun durch die nächste Tür.

In der nächsten Kammer erwartet dich eine kleine Überraschung in Form eines Schwertkampfes: WR-003K-Schockbart, wohl der Bruder von Drahtbart, sucht den Kampf mit dir. Erledige ihn, wie du es einst mit Drahtbart getan hast. Danach kannst du dich zum Ankerpunkt ziehen und dir wohlverdient die Truhe anschauen. In ihr findest du einen **kleinen Schlüssel**. Gehe anschließend durch die Tür, um zu einem Steuerpult zu gelangen. Erneut musst du den Aufbau der Räume ändern.

Drehe diesmal die Räume nacheinander im Kreis, sodass der Raum mit dem grünen Triforce sich am Ende links von deiner aktuellen Position nebenan befindet.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Ist das getan, gehe durch die Tür. Folge dahinter dem Weg und öffne hier die verschlossene Tür. Es folgen nun einige Kämpfe, die du nacheinander bestehen musst. Hast du alle Prüfungen bestanden, erreichst du jene **Steinplatte mit Faroes Wappen**, in der sich ein göttliches Fragment befinden soll. Stecke dein Schwert hinein und du kannst in der göttlichen Sphere das **Triforce Fragment des Mutes** an dich nehmen.

Wieder im Turm des Himmels, betätige links den Griffschalter, um die Tür vor dir zu entriegeln. Gehe geradeaus, um zurück zum Raum zu gehen, wo sich das Steuerpult befindet:

Drehe diesmal die Räume nacheinander im Kreis, sodass der Raum mit dem roten Triforce sich am Ende links von deiner aktuellen Position nebenan befindet.

Ist das getan, gehe wieder durch die Tür links. Du erreichst einen Raum, der für das **Alte Großheiligtum** steht. Hier kannst du wieder bei Bedarf deinen Fortschritt an der **Vogelstatue** speichern. Eile vom Eingang aus nach links. Wirf die Wasserknospe hinab, um eine Plattform vor dir zu erschaffen. Spring hinauf und wehre dich zunächst gegen die Feuerflatterer. Zück rasch deinen Bogen hinaus, um vor dir rechts über dem Drachenkopf den Kristallschalter oben zu aktivieren. Das wird den Lavafluss in Bewegung bringen. Schieße danach rasch die Wasserknospe runter, um auf die neue Plattform zu springen. Nimm auch hier gleich den Bogen raus und ziele auf den nächsten Kristallschalter, um hier den Lavastrom des Drachenkopfs zu stoppen.

Du erreichst kurzfristig festen Boden unter deinen Füßen: Hier kannst du zunächst den Griffschalter ziehen, um eine Abkürzung zum Eingang zu schaffen. Anschließend widme dich der Wasserknospe und spring auf die nächste treibende Plattform. Erledige wieder die Feuerflatterer, dann halte den Bogen bereit und ziele rechts von dir auf den Kristallschalter, sobald deine Plattform daran vorbei zieht. Danach holst du daneben die nächste Knospe herunter und springst hinüber. Lass dich zu einer weiteren Steinplatte treiben.

Lass dich in die Höhe tragen und hol den Käfer raus: Schau nach links oben, denn in der kleinen Nische kannst du einen **silbernen Rubin (100 Rubine)** einsammeln. Danach aktiviere den Kristallschalter, indem du mit dem Käfer um die Ecke fliegst. Schau dich nun um und du siehst hier in deiner Nähe eine Knospe. Schieße sie ab, damit eine Plattform gebildet wird, auf die du gleich hinab springst. Lass dich von den Finsterkoppeln nicht aufhalten und zieh dich am Ende am Greifpunkt links hinauf. Du erreichst die **Steinplatte mit Dins Wappen**. Stecke dein Schwert hinein und du kannst das **Triforce Fragment der Kraft** an dich nehmen. Ziehe anschließend am Hebel, um vor dir die Tür zu öffnen. Klettere links von der Steinplatte das Efeu hoch, um am Ende an einem weiteren Hebel zu ziehen. Die Tür wird entriegelt und du gelangst zum Eingang zurück.

Kehre wieder in den Vorraum zurück, wo du dich dem **Steuerpult** widmen:

Drehe diesmal die Räume nacheinander im Kreis, sodass der Raum mit dem Tempel des Erdlandes sich am Ende links von deiner aktuellen Position nebenan befindet.

Ist das getan, gehe durch die Tür. Eile auch hier zum **Steuerpult**, um die Räume erneut anzuordnen:

*Ziehe den Raum mit der Eingangshalle (Obere Reihe, Mitte) nach links.
Es folgt der Raum mit dem blauen Triforce (Obere Reihe, Rechts) nach links.*

Ist das getan, gehe oben durch die Tür. Passiere die Eingangshalle und du gelangst zum letzten Raum, der für die **Sandgaleone** steht. Um nun das letzte Fragment zu erreichen, gehe folgendermaßen vor: Zunächst einmal kannst du deinen Fortschritt bei der **Vogelstatue** sichern. Danach solltest du den Blitzkopper erledigen. Nimm anschließend die Zeitkugel, spring hinab und erledige auf dem Boden deine restlichen Gegner. Ist das getan, eile zur nördlichen Wandseite und lege die Zeitkugel auf die orange Bodenplatte. Dann sprinte über den Treibsand zurück zu dem Platz, wo du die Zeitkugel gefunden hast. Nimm den Bogen heraus und ziele auf den Augenschalter, der sich dir gegenüber befindet. Ein Gitter wird geöffnet.

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Schnapp dir die Zeitkugel, dann passiere das Gitter. Folge dem Gang, erledige die Pflanzen. Am Ende siehst du einen Bodenschalter und einen Ventilator. Da sich Letzterer nur dann dreht, wenn die Zeitkugel bei dir ist, sollte ihr Radius nicht den Ventilator treffen. Stell dich nun auf den Bodenschalter und schieße das Auge auf der anderen Seite ab. Das Gitter zu einem entscheidenden Zielpunkt öffnet sich. Nimm die Zeitkugel wieder mit, eile den Gang zurück. Wieder im Hauptraum, lege die Zeitkugel direkt unter dem Vorsprung ab, wo sich der Zielpunkt befindet (östliche Wandseite). Eile nun wieder zum Platz zurück, wo du die Zeitkugel gefunden hast, springe hinten links auf die Felsen und zieh dich von dort hinüber. Passiere die Tür (die dank der Zeitkugel unter dir nicht weiter verriegelt ist) und du erreichst die **Steinplatte mit Nayrus Wappen**. Stecke dein Schwert hinein und du kannst das **Triforce Fragment der Weisheit** an dich nehmen.

Endlich... du hast alle drei Fragmente gefunden und vereinst sie zum **Triforce**.

Und du erfüllst Zeldas Wunsch... denn mit der Berührung des Triforce vernichtest du den Todbringer. Die Insel der Göttin aus dem Wolkenhort kehrt ins Erdland zurück und die Zukunft der Welt ist gerettet. Jetzt, wo alles wieder gut ist, bleibt dir nur eins... zu Zelda zurück zu kehren. Im Tempel des Siegels schließt du sie endlich wieder in deine Arme. Auch Bado ist glücklich, Zelda endlich wieder zu sehen. Doch...

... scheinbar hat **Ghirahim** noch nicht aufgegeben. Zwar ist er nicht ganz glücklich darüber, dass du seinen König, den Todbringer, besiegt hast – aber es bleibt immer noch das Zeitportal, um das Geschehene in der **Vergangenheit** unschädlich zu machen. Ehe du was tun kannst, ist Ghirahim mit Zelda auf und davon...

KAPITEL 32: Der Todbringer

Kaum ist Ghirahim fort, begreifst du das Entsetzliche: Wenn der Dämonenfürst es schafft, den Todbringer in der Vergangenheit zu befreien, wird dein Wirken in der Gegenwart vollkommen nichtig. Es würde nicht mehr existieren... reise also ihm nach und folge ihm in die Vergangenheit. Auch Impa hat es erwischt... und auch sie bittet dich, Ghirahim zu folgen. Bist du dir sicher, dass du für den folgenden Kampf bereit bist, gehe durch die Tür. Du erreichst das Siegel der Vergangenheit, wo Ghirahim sich gerade daran macht, mithilfe von Zelda das Siegel des Todbringers zu brechen.

Weil sein Ritual jedoch Zeit braucht, schickt er dir eine ganze Bokblin Armee entgegen. Dein Ziel ist es also, das Siegel zu erreichen und durch die Horden der Bokblins zu bahnen. Hierbei solltest du jeglichen Kampf weitgehend vermeiden, da immer wieder neue Bokblins erscheinen. Renne also durch die Horden hindurch. An manchen Stellen wird Ghirahim dich mit einigen Gegnern einzäunen. In diesem Falle musst du dich dem Kampf stellen. Die drei Moblins kannst du Prima mit paar Bomben erledigen, insofern nicht schon die Bomben der Bokbins sie treffen. Hast du Ghirahim schlussendlich erreicht, wird er dir noch eine letzte Horde an Bokblins entgegen schicken. Doch auch das hält dich nicht auf...

Ghirahim sieht ein, dass er nicht um einen weiteren Kampf mit dir herum kommt. Er macht nun Ernst und zeigt sich dir sodann in seiner wahren Gestalt, die dir merkwürdig bekannt vor kommt: Denn auch Ghirahim ist ein Schwert – das Gegenstück zu Phai. Er will dich fortan in die Enge treiben und in die Tiefe stürzen.

Endgegner: Dunkelfürst Ghirahim

Im Prinzip machst du einfach das, was er dir vorhin geschworen hat: Du treibst ihn in die Enge und stürzt ihn in die Tiefe. Stoße ihn also mit paar Schwertstreichen zum Rand der Plattform, wirf ihn hinunter, sodass er Schaden erleidet und benommen ist. Spring ihm hinterher und setze einen Fangstoß nach, solange er noch am Boden liegt. Wiederhole anschließend deine Taktik: Diesmal wird Ghirahim sich nicht so leicht aus dem Ring werfen lassen. Drängst du ihn nach Außen, wird er zwei leuchtende violette Kugeln zaubern. Schlage so, dass dein Schwert sie nicht berührt. Hast du ihn drei Mal hinunter geworfen, werdet ihr euren Kampf weiter auf dem Siegel austragen. Ghirahim wird zu seinen Schwertern greifen:

Zelda Europe Lösungen – Skyward Sword

www.zeldaeurope.de

Dieser Kampf gestaltet sich als relativ simpel, insofern du die **Schildattacke** und die **Stichattacke** gut beherrscht. Du musst nichts anderes machen, als seine Schwertangriffe zu parieren und anschließend dein Schwert mithilfe einer Stichattacke direkt in seinen Brustkorb zu stechen. Ab und zu wird Ghirahim in einiger Distanz einen Schwertstrahl nach dir aussenden: In diesem Falle musst du diese magisch geladene Attacke in der Richtung zurückschlagen, wie es dir die Form vorgibt.

Wiederhole deine Taktik, bis Ghirahim zu einem **Breitschwert** greift: Hierbei musst du seinen Angriffen ausweichen. Greif ihn dennoch an, sodass er sein Breitschwert vor sich hält, um deine Angriffe zu parieren. Du musst die Angriffe so ausführen, wie er sein Schwert hält, damit du es für kurze Zeit zerstören kannst. Ist das der Fall, ist Ghirahim einen Moment lang schutzlos und du kannst zuschlagen.

Nach einigen Treffern wird auch Ghirahim besiegt sein. Doch obwohl du ihn besiegt hast, ist deine Mühe umsonst. Ghirahim hat das **Ritual trotz des Kampfes vollendet**: Der Todbringer bricht das Siegel und verschlingt Zeldas Seele, um endgültig den Bann zu brechen und zu alter Macht zurück zu finden. Nachdem Ghirahim sich geopfert hat, um seinem Meister fortan als Schwert zu dienen, fordert der Todbringer deinen Mut heraus. Bevor du dich ihm stellst, solltest du zunächst bei der **Vogelstatue** in der Nähe deinen Fortschritt speichern – dies ist die letzte Möglichkeit, deinen Spielstand zu sichern.

Bist du bereit für das letzte Finale, so betritt den **finsternen Kreis**, jenes Portal, das der Todbringer für dich hinterlassen hat. Es bringt dich direkt zu ihm, wo er bereits auf dich wartet. Nach einem kurzen Wortwechsel fordert der König der Dämonen dich zum Kampf heraus:

Endgegner: Der Todbringer

Der Todbringer wünscht sich von dir ein tadelloses Duell: Zeige ihm also, wie gut du deine **Schildattacke** beherrscht. Im Prinzip brauchst du in der ersten Phase des Kampfes nichts anderes zu machen, als seine Attacken mithilfe der Schildattacke zu parieren und anschließend auf ihn einzuschlagen.

Wiederhole deine Taktik solange weiter, bis der Todbringer schwächelt und von dir zurückgeworfen wird. Nun beginnt die entscheidende Phase. Die Umgebung ändert sich, denn der Todbringer wird von nun an seine mächtige Klinge mit einem **Blitz** aufladen. Solange sein Schwert geladen ist, solltest du ihn nicht unüberlegt angreifen sondern seine Angriffe mit dem Schild abwehren (insofern es kein Eisenschild ist, dann solltest du besser GANZ auf Distanz bleiben).

Um ihm jetzt noch zuzusetzen, hast du **drei Optionen**: Du kannst ihn entweder solange auf Distanz umkreisen und warten, bis sein Schwert nicht mehr geladen ist. In diesem Falle hast du nur ein sehr kurzes Zeitfenster, ihn zu verletzen, insbesondere dann, wenn er seine Deckung kurzfristig aufgibt, um sein Schwert neu aufzuladen.

Du kannst ebenso, während du ihn umkreist, auf seinen Schwertstahl warten, der der Variante gleicht, die einst auch schon Ghirahim dir entgegen geschickt hat. In diesem Falle musst du den Strahl in der Richtung zurückschlagen, wie es dir die Form vorgibt. Der Todbringer wird für einen Moment paralysiert und verwundbar.

Andernfalls hebe doch mal dein eigenes Schwert in die Luft... damit kannst du genauso dein Schwert aufladen, wie es der Todbringer gerne tut. Wie er gerne auch dir seinen **Schwertstrahl** entgegen schickt und dich paralysiert, kannst du dasselbe mit ihm tun. Wird er von deinem Schwertstrahl getroffen, ist er eine Weile benommen und du kannst ihm wunderbar ein paar Schwertstreiche verpassen. Wiederhole dein Spiel solange, bis der Todbringer für den Bruchteil eines Augenblicks hinfällt. Eile sodann rasch zu ihm hin, um einen **Fangstoß** auszuführen. Gelingt dir dieser, ist der Kampf vorbei und der Todbringer besiegt.

**Herzlichen Glückwunsch, du hast Skyward Sword gemeistert.
Nun kannst du dich zurücklehnen, und den Abspann genießen.**