

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 1: DAS LEBEN EINES BAUERNJUNGEN

Die ganze Legende beginnt an einem sonnigen Abend. An einer Wasserquelle sitzen Link und **Moe**. Er spricht über seine morgige Reise nach Hyrule. Doch schlussendlich will er, dass Link das Geschenk nach Hyrule bringt. Langsam wird es spät und sie gehen zurück ins Dorf. Neben den Beiden läuft Epona mit dem Holz auf dem Rücken. Nach dem Überqueren der großen Brücke schließt Moe noch kurz das Tor ab. Kurz darauf kommen sie bei Links Haus an, wo sich Moe von Link verabschiedet. Seine Familie erwartet ihn bereits.

Kaum im Haus angekommen, ruft auch schon **Phard** nach dir. Du sollst im dabei helfen, die Tiere auf der Weide in den Stall zu treiben. Doch plötzlich ist **Epona** nicht mehr da. Mach dich also auf die Suche nach ihr, indem du das Dorf verlässt. Bereits an der ersten Wasserquelle triffst du auf **Ilya**, welche das Pferd für dich schön gemacht hat. Du kannst das Pferd zu dir rufen, indem du seine Melodie auf dem hufeisenförmigen **Grashalm** spielst. Steige dann auf Epona und reite wieder ins Dorf, um dort Phard mit den Tieren zu helfen.

Reite nun direkt zur **Weide** hinauf. Du kannst einfach über die kleine Brücke und am Bürgermeister gerade aus reiten. Oben angekommen, sagt dir Phard, dass du nicht mehr viel Zeit hast. Nach dem Start, kannst du die Tiere ganz einfach mit Rufen von dir (mit dem Drücken von "A") in den Stall scheuchen. Die Zeit wird beim erstem Mal noch nicht gestoppt. Hast du alle Tiere in den Stall gebracht, so dankt dir Phard für deine Hilfe und entlässt dich. Spring noch über die Hürde und über das Tor und du reitest wieder ins Dorf zurück.

Der zweite Tag bricht an: Die drei Kinder **Maro**, **Taro** und **Betty** warten bereits vor dem Haus und rufen nach dir. Laufe also zur Tür und gehe zu ihnen. Sie erzählen dir von einer **Schleuder**, die es nun im **Laden von Zeira** zu kaufen gibt. Du kannst sie dir für läppische 30 Rubine kaufen. Bevor du in den Laden gehst, musst du noch was erledigen. Wenn du an einem Gärtchen vorbei läufst, spricht dich plötzlich ein Bewohner aus einer großen Höhe an. Schau ihn mit "Z" an und rede mit ihm. Er zeigt dir verschiedene Aktionen. Klettere anschließend zu ihm hinauf, wo er dir dann zeigt, wie du mit den speziellen Blumen umgehen musst. Mit ihnen kannst du jederzeit deinen **Falken** rufen.

Hüpfte anschließend nach hinten über das Hausdach und weiter zu einer Stelle, wo es auch noch solche Blumen hat. Rufe dort den Falken. Du siehst in der Ferne einen **kleinen Affen**, der mit einem Körbchen umher hüpft. Ziele genau und lass den Falken los. Er fliegt nach hinten und nimm dem Affen das **Weidenkörbchen** ab. Nach dem du es erhalten hast, solltest du die Besitzerin suchen.

Nachdem du das Körbchen bei der richtigen Bewohnerin abgegeben hast, musst du es ihr noch kurz vor das Haus bringen. Wie dir vielleicht aufgefallen ist, ist dies die selbe Frau, die auch Moe empfangen hat. Es muss also seine Frau sein, da Colin das gemeinsame Kind ist. Am Hauseingang übergibt sie dir als Dank die **einzigartige Angel**, mit der du nun in allen Gewässern nach Fischen angeln kannst. In deinem Menü hast du bereits dein eigenes **Fischfangbuch**, in dem du sehen kannst, was du bereits gefangen hast. Gehe nun zu der Stelle, wo du die **kleine Katze** bemerkt hast und fang an zu angeln. Sobald du einen Fisch an der Angel hast, ziehe ihn heraus, indem du mit deiner Wii-Mote nach hinten zeigst. Kaum hast du dir den Fisch an Land gezogen, schon krallt ihn sich die kleine Katze und eilt in das Haus von Zeira.

Bevor du in **Zeiras Laden** gehst, solltest du noch ein paar Rubine für die Schleuder auftreiben. Du findest diese unter Steinen und in Kürbissen. Schau auch auf dem großen Baum nach, wo sich ein Wespennest befindet. Oben in der Krone auf zwei kleinen Ästen findest du bereits 15 Rubine. Hast du **30 Rubine** zusammen, so gehe in den Shop. Zeira wird dir gleich so dankbar für die Rückkehr der kleinen Katze sein, dass sie dir eine **Flasche** übergibt, welche noch bis zur Hälfte mit Milch gefüllt ist. Schau also, dass du sorgsam damit umgehst. Hast du die **Schleuder**, so kehre zu deinem Haus zurück.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Die Kinder warten bereits auf dich. Auf dem Weg zu deinem Haus, begegnet dir **Moe**. Er sagt, dass er mit der Arbeit fertig sei und es in dein Haus gebracht hätte. Doch bevor du die Leiter hochklettern kannst, musst du noch die zwei Spinnen mit der Schleuder beseitigen. Im Haus findest du schließlich eine Truhe mit deinem ersten Schwert: Das **Holzschwert**.

Zieh es dir über und gehe wieder zu den Kindern. Sie schauen begeistert auf die Schleuder und möchten, dass du sie ihnen vorführst. Schieße also alle Ziele und die Köpfe der Puppen ab um sie von dir zu überzeugen. Anschließend erhältst du noch ein wenig Übung in Sachen Schwertkünste. Mit der finalen Sprungattacke hast du sie völlig überzeugt. Plötzlich sieht Taro einen **Affen** und läuft hinter ihm her ..

KAPITEL 2: EIN HELD ERWACHT ZUM LEBEN

Als du hektisch in den Wald rennst, steht auch schon **Betty** da und erzählt dir, dass Maro und Taro dem Affen gefolgt sind. Wenn du dann weiter läufst, triffst du auf deinem Weg direkt auch **Maro**, der dir erzählt, dass Taro alleine in den Wald lief. Gehst du dann noch weiter kommst du in den **Wald von Phirone**.

Aus der Ferne wirst du unschwer erkennen können, dass dir ein Holztor den Weg versperrt. Also rufe Epona mit dem Gewächs auf der linken Seite. Sobald du die Hürde überwunden hast, kommst du an eine Verzweigung. Gerade aus kannst du momentan noch nicht, da dieser Weg in eine dunkle Höhle führt. Somit benötigst du erst einen Gegenstand, der dir deinen Weg erhellt. Gehe also bei der Kreuzung nach links und du wirst auf einen seltsamen Jungen namens **Coro** treffen. Er gibt dir schlussendlich gratis die **Lampe**. Mit ihr kannst du dunkle Gegenden erhellen. Doch achte auf deinen **Öl-Vorrat**, der in einer Leiste gezeigt wird.

In der **Höhle**, so folge dem Weg. Laufe gerade aus, bis du zu einem gespannten Spinnennetz kommst. Schwinde einfach kurz deine Lampe mit "B" und das Netz verbrennt. Du wirst auf deinem Weg durch den Tunnel an zwei Netzen vorbei gehen. Bist du am anderen Ende angelangt, so achte auf verschiedene Gegner, die sich hier herumtreiben.

Bevor du willkürlich durch die Gegend rennst, solltest du einen kurzen Blick auf deine **Karte** werfen. Dort erkennst du 2 rot markierte Punkte. Begib dich jedoch zuerst zum nordwestlichen Punkt. Sobald du die Gegner erledigt und die Höhle betreten hast, wirst du einen **kleinen Schlüssel** finden. Als Zusatz entzünde noch die Fackeln und das erste **Herzteil** ist dein. Sammle 4 davon, um deinen Herzcontainer zu erweitern. Gehe nun zum zweiten roten Punkt. Dort befindet sich ein **bewachtes Tor**, welches du nun dank dem Schlüssel passieren kannst. Erledige nur noch kurz die drei **Bokoblins**. Auf der anderen Seite erwarten dich bereits 2 andere Bokoblins, welche zu Beginn mit einander kommunizieren. Sobald du dich ihnen näherst, horchen sie auf und greifen dich an. Erledige sie mit ein paar Schwertstreichen und setze deine Suche fort.

Einen Abschnitt weiter, triffst du auf einen weiteren Gegner. Sobald du ihn erledigt hast, spricht dich ein **kleiner Vogel** an, welcher dich auf seinen Stand im Wald aufmerksam macht. Kurz darauf erblickst du **Taro** und den Affen in einem Käfig. Dieser wird jedoch von 2 Bokoblins bewacht. Gehe also hinauf und bezwinde die Gegner. Nun zerschlage den **Käfig** mit ein paar Schwertschlägen und die Zwei sind frei. In einem kleinen Abspann bringst du Taro zurück ins Dorf. Sobald er weg ist, begegnet dir **Moe**. Er sagt, dass er von dem Vorfall erfahren habe und so schnell wie möglich hier her gekommen sei. Zuletzt spricht er mit dir noch über deine **Reise nach Hyrule**.

Nach dem Abspann, sitzt du auf der Wiese der großen Weide. Phard ruft dich, um noch einmal die Ziegen in den Stall zu treiben. Steige also auf Epona, welche schon am Eingang auf dich wartet. Was jedoch bei diesem Mal anders ist, wird wohl die Zeit sein. Beeile dich also mit dem Eintreiben. Hast du das erledigt, so musst du noch einmal über die Hürde und das Tor springen, um in das Dorf zu gelangen. Treibe also Epona mit "A" an und springe mit ihr über die Hürden. Zurück im Dorf, erwartet dich bereits **Bürgermeister Boro** und seine Tochter **Ilya**. Er will mit dir über deine Reise sprechen und Ilya sorgt sich um Epona.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Plötzlich entdeckt Ilya eine Verletzung an Eponas Bein und geht gleich auf Link los. Sie wird sich wohl beim Ziegen-Eintreiben verletzt haben. Auch Boro wird einiges zu hören bekommen. Schließlich nimmt sie Epona und läuft zur **heiligen Quelle des Lichtgeistes**. Sprich Boro danach noch einmal an.

Euer Gespräch wird jedoch nicht lange dauern, denn es wird durch einen Hilfe-Ruf von Phard unterbrochen. Ihm ist eine Ziege entflohen und Link muss sie nun aufhalten. Gehe also nach links oder rechts und halte - sobald er aufleuchtet - den "A"-Knopf gedrückt. Schwing die Ziege auf eine Seite zu Boden. Boro wird dir sehr dankbar sein. Kommst du zu deinem Haus zurück, wartet bereits **Colin** auf dich. Sie möchte mit dir zusammen zu Ilya gehen. Doch ihr kommt nicht weit, schon trifft ihr auf Taro und Maro. Er erzählt, wie aufregend die Befreiung gestern war. Plötzlich entdeckt er Links Schwert und fragt, ob er es ihm geben würde. Gib ihm das Schwert, um an ihm vorbei zu kommen. Er wird so begeistert sein, dass er wegrennt und es gleich ausprobiert. Colin geht bereits zur Quelle, wo sich Ilya aufhält. Gehe nun auch zur Quelle.

Dort angekommen versperrt dir ein großes Tor den Weg. Sprich also mit Colin, der dir schließlich sagt, wie du über einen **Geheimgang zur Quelle** kommst. Folge also seinem Rat und gehe durch den Tunnel. Dieser befindet sich bei der großen Lichtung. Gehe also den schmalen Weg zurück und bei der großen Fläche nach links an der Wand entlang. Krieche durch das Loch, um zur Quelle zu gelangen. Als du die Zwei mit einander reden siehst, scheint **Ilya** sehr überrascht. Sobald du dich ihnen näherst, wiehert Epona. Es scheint als wäre sie von dir begeistert. Ilya sagt dir schließlich, dass die Verletzung zum Glück nicht stark ist, sondern nur klein. Er könne also morgen trotzdem seine Reise antreten. Plötzlich fängt der Boden an zu zittern ..

KAPITEL 3: DER ANGRIFF AUF DAS DORF

Plötzlich zerbricht ein riesiger Eber das Tor der Quelle. Hilflos bist du, Colin und Ilya den Monstern ausgeliefert und könnt nicht mehr fliehen. Ilya wird von einem Pfeil getroffen und Link wird mit einem Knüppel niedergeschlagen. Die zwei **Bulblins** nehmen Colin und Ilya gefangen. Du kannst leider nichts tun, da du bewusstlos im Wasser liegst. Doch plötzlich wirft etwas einen großen Schatten...

Das große Monster heißt **King Bulblin**. Er reitet auf einem großen Eber, welcher den Namen Lord Bullbo trägt. Er schaut sich die Quelle an und bläst anschließend in sein Horn. Am Himmel öffnet sich dann plötzlich einen großen Strudel. Staunend kehrt er ab und reitet mit seiner Truppe davon. Sobald du aufwachst, schaust du dich heftig um und läufst durch das Tor, über die Brücke bis du von einer riesigen Wand aufgehalten wirst. Entsetzt bleibst du stehen und schaust es dir an. Doch plötzlich stürmt eine Hand auf der Atmosphäre und greift nach dir. Du wirst nun direkt in die **andere Welt** hineingezogen.

Im **Reich der Schatten** erwischt dich ein **Schattenläufer**. Plötzlich leuchtet ein Zeichen auf deiner Hand auf. Du trägst also tatsächlich eine besondere Macht in dir. Das Zeichen strahlt extreme Kraft und so viel Licht aus, dass dich das Monster weg wirft. Du kämpfst mit dir, bis du schlussendlich zu einem Tier - einem **Wolf** - wirst. Das Zeichen erlischt und der Schattenläufer zieht dich mit sich weg. Im Bild erscheint jedoch zugleich ein völlig neues und seltsames Geschöpf. Wer oder was ist es?

KAPITEL 4: GEFANGEN IM SCHATTENSCHLOSS

Nun befindest du dich ganz allein in einer leeren Zelle, angekettet und hilflos. Du kannst versuchen dich von den Ketten loszureissen, jedoch wirst du bald einsehen, dass es zwecklos ist. Doch als du dabei bist, dich von den Ketten zu befreien, erscheint plötzlich das mysteriöse Geschöpf. Sie kommt aus dem Schatten und heißt **Midna**. Eine sehr temperamentvolle Dame und zugleich deine Rettung: Mit einem magischen Zauber löst sie dich von der großen Kette. Nach einem kurzen Gespräch schwebt sie durch die Gitterstäbe der Zelle und wartet auf dich. Suche nun nach einer Gelegenheit, um aus der Zelle zu entkommen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Du findest rechts von den Stäben paar Kisten, die du mit einer Wirbelattacke zerlegen kannst. Darunter kannst du durch das Loch kriechen. Auf der anderen Seite der Gitterstäbe angekommen, wirft sich Midna auf dich. Sie wird dir helfen, jedoch nur unter der Bedingung, dass du ihr gehorchst. Mache dich nun auf in die andere Zelle. Dort wirst du eine hängende Kette mit einem großen Ring finden. Visiere ihn an und greife ihn dir mit "A". Folge anschließend dem langen Gang.

Am Ende des Ganges, macht dich Midna auf eine **grüne Flamme** aufmerksam, welche in der Mitte des Raumes flackert. Schalte nun als Wolf deine Sinne ein: Schau einfach auf dein Steuerkreuz auf der Wii-Mote. Sobald du sie aktiviert hast, siehst du einen Menschen in grünen Umrissen. Er spricht wirre Worte und zittert. Suche nun in diesem Tunnelsystem nach einer goldenen Tür. Gehe dafür zwei Mal nach links. Rechts auf der Mauer findest du schließlich wieder einen **Schalter**, den du zu betätigen hast. Nun strömt so viel Wasser in den Raum, dass die ganzen Kanäle volllaufen. Schwimme nun über die Fläche mit den scharfen Spitzen. Gib Acht auf deine Gegner, die auf der anderen Seite lauern. Schwimme dann wieder nach links, um an ein großes Gitter zu kommen. Midna wird wieder durchs Gitter flitzen und dort auf dich warten.

Nun muss das Wasser wieder gesenkt werden, sodass du zu ihr kannst. Suche also wieder nach einem goldenen Tor und ziehe am Schalter. Das Wasser senkt sich wieder: Gehe nun zum Gitter zurück und krieche durch die kleine Höhle, die nun frei geworden ist. In einem größeren Tunnel triffst du auf einen weiteren Soldaten, bevor du zu Midna gelangst.

Im nächsten Raum wirst du einen **spiralförmigen Aufgang** finden. Gehe diesen direkt einmal hinauf, obwohl du nicht weit kommen wirst - denn schon beim ersten Sprung wirst du herunter fallen, da die Wege brüchig sind. Laufe also noch einmal auf den Vorsprung und schon spricht dich Midna an. Sie erklärt dir, wie du ihr folgen kannst, indem sie voraus fliegt und dir die Richtung angibt.

Du musst sie also nur noch mit "Z" anvisieren und mit "A" springen. Bei mehreren Sprüngen musst du diese schnell ausführen, da du sonst herunter fallen könntest. Auf dem Weg nach oben, wirst du noch über Seile gehen: Laufe einfach ganz normal gerade aus. Oben angekommen, erledige erstmal die ganzen Gegner, die da herum fliegen. Danach klettere auf den kleinen Vorsprung vor der Tür. Midna wird dir wieder den Weg zeigen, sodass du nur noch springen musst. Du solltest dich mit dem Sprung beeilen, da du sonst wieder von vorne beginnen kannst. Springe bis zur Öffnung nach oben und passiere diese.

Endlich draußen: Das ist die Reaktion von Midna, welche sich über die Aussicht freut. Setze deinen Weg nun fort. Springe von der Höhe hinunter und gehe den Weg entlang. Schon bald wirst du auf einen weiteren Soldaten in Geisterform stoßen. Doch seine Aussage ist nicht von Bedeutung. Gehe also zur Holzkiste daneben und stoße sie bis nach hinten, damit du anschließend hinauf springen kannst. Schon bald wirst du auf einen **Schattengargorak** treffen. Erledige ihn lieber gleich, denn sonst fliegt er dir nur hinter her.

Laufe anschließend weiter, bis du an ein hölzernes Gerüst kommst. Dort gehe ganz an den Rand, bis sich Midna meldet. Nun springe ihr mit der bekannten Methode hinter her. Folge dem Dach, bis du zu einem Turm kommst, wo du durch eine Öffnung ins Innere gelangst. Du kannst die zwei Schattenargoraks besiegen, oder einfach auf direktem Weg zur Öffnung hinlaufen. Springe nun herunter und laufe nach oben. Schon bald siehst du eine Tür, die halb offen steht. Gehe nun hinein. Am Fenster befindet sich eine verhüllte Person. Als du näher hin gehst, kehrt sie sich und zeigt ihr Antlitz. Schon bald wird dir klar, dass es **Prinzessin Zelda** sein muss. Auf Anhieb erkennt sie Midna wieder und spricht mit ihr, dabei wirst du in das Gespräch mit einbezogen.

Prinzessin Zelda erzählt dir, was passiert ist..

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

In der Geschichte, welche dir die Prinzessin erzählt, erscheint eine neue und bösartige Kreatur: Dank eines raschen Angriff auf das Schloss stellte **Zanto** harsche Forderungen. Um die Bevölkerung von Hyrule zu schützen, gab es für die junge Prinzessin keinen anderen Ausweg, als vor ihm zu kapitulieren. Seitdem fiel das ganze Schloss und Teile Hyrules in Zantos Hände. Er taucht sie in die **Schattenwelt**, verwandelt das Land des Lichts in einen Ort der Dunkelheit und lässt alle Menschen zu Geister werden. Nach dem Gespräch mit der Prinzessin haben die Wachen wohl mitbekommen, dass du aus dem Verlies ausgebrochen bist. Nun sind sie auf dem Weg zur Kammer, wo du dich gerade befindest. Besser aus dem Schloss zu verschwinden. Als du auf die Treppe zu gehst, hält dich Midna plötzlich zurück, da die Wachen schon sehr nahe sind.

Doch die Flucht gelingt trotzdem durch die selbe Öffnung, wo u hergekommen bist. Auf dem Dach sagt sie zu dir, dass sie dir helfen möchte Ilya und Colin zu retten. Jedoch will sie von dir von dir weitere Gehorsamkeit. Mit dem Einverständnis teleportiert sie dich nun vom Dach des Schlosses und somit aus dem Schattenreich.

KAPITEL 5: DER LICHTGEIST VON PHIRONE

Es ist nicht nur, dass das Dorf kurz davor steht, von der Schattenwelt eingenommen zu werden, nein. Jetzt wurden neben Ilya und Colin auch noch die anderen Kinder entführt. Midna hat dich nun direkt zur geheimen **Quelle vor Ordon** teleportiert. Du wirst sie nicht sehen können, da sie ein Schattenwesen ist. Jedoch kannst du trotzdem mit ihr bzw. mit ihrem Schatten sprechen. Sie teilt dir mit, dass du vor deinem Aufbruch in das Schattenreich einen geeigneten Schild und ein Schwert auftreiben sollst.

Diese Ausrüstung wirst du in **Ordon** finden. Auf deinem Weg begegnen dir immer wieder Bulblins, welche nun im Dorf ihr Unwesen treiben. Bei deinem Haus angekommen, springen bereits zwei Bulblins auf dich zu. Nachdem du sie erledigt hast, spricht dich plötzlich ein **Eichhörnchen** von der Seite an. Es spürt sofort, dass du nicht einer von denen bist, da du nach den Bäumen von Ordon riechst. Es rät dir zudem, dich bei Problemen an die **Tiere im Dorf** zu wenden - dank deinen tierischen Sinne.

Bist du nun im Dorf angekommen, steht ein Bewohner auf dem Hügel neben Zeiras Haus und fleht um die Kinder. Springe nun über die kleine Brücke. Auf der anderen Seite siehst du zwei Bewohner. Einer davon ist Bürgermeister Boro, der mit einem anderen Bewohner einen Plan gegen die Monster aushecken will. Schleiche dich also ganz langsam an sie heran, um beim Gespräch zu lauschen. Sei jedoch vorsichtig: Wenn du zu schnell läufst, springen sie davon und du musst wieder von vorne beginnen. Bist du zu weit entfernt, so hörst du sie nur ganz leise. Im Haus des Dorfbewohners befindet sich also der **Ordon Schild**. Und bei Moe liegt das **Schwert**. Sobald du das vernommen hast, entdecken sie dich und fliehen.

Nun weißt du, dass sich der Schild in der **Wassermühle** befindet. Midna zeigt dir auch gleich, wie du am einfachsten in das Haus kommst, da du ja Türen in dieser Form nicht mehr öffnen kannst. Gehe also wieder zurück über die Brücke. Plötzlich entdeckt dich der Bewohner auf dem Hügel und ruft den Falken. Ohne nur zu wissen, wer du wirklich bist, hetzt er auch schon den Falken auf dich los. Lauf schnell aus der Bahn.

Vor Zeiras Haus wirst du einen kleinen Vorsprung finden. Stelle dich darauf und schon meldet sich Midna. Springe ihrem Schatten hinter her. Nun kannst du über das Dach gleich zu ihm hin springen. Der Bewohner erschrickt und springt ins Wasser. Nun kannst du von dem Standpunkt direkt auf die Wassermühle und in die Öffnung springen. Im Inneren des Hauses angekommen, gehe erstmals vom Gerüst herunter. Stelle dich auf den großen Tisch in der Mitte und warte auf Midnas Ansprache. Springe dann auf die Anhöhe, wo der Schild an der Wand hängt. Zwei Mal nur musst du gegen die Wand springen und schon kannst du den **Ordon Schild** an dich nehmen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Hast du den Schild, so nehme gleich das Fenster rechts von dir, um wieder nach draußen zu gelangen. Als du ins Wasser springst, schreckt Moe plötzlich auf und will ein Geräusch gehört haben. Klettere aus dem Wasser und schleiche dich zu seinem Haus hin. Gehe ihm aber aus dem Weg, denn sonst greift er dich an. Auf der rechten Seite des Hauses hat es **lockere Erde**, wo du dich ins Haus graben kannst. Aktiviere dafür deine Sinne und du wirst das Loch schnell finden. Im Inneren wirst du das **Schwert** schnell auf dem Sofa entdecken und an dich nehmen können. Nehme anschließend wieder den selben Weg nach draußen. Nun will Midna, dass du dorthin zurück gehst, wo du herkamst.

Kaum bist du unterwegs, ruft dich bereits jemand zu sich. Genau bei der **geheimen Quelle** spricht dich jemand an, den du nicht sehen kannst. Als du dann jedoch näher hin gehst, wirst du von einer magischen Barriere eingesperrt. Kurz darauf öffnet sich am Himmel ein **Portal der Schatten**, wo auch gleich ein **Schattenläufer** erscheint. Greife an, indem du ihn mit "Z" anvisierst und mit "A" auf ihn los gehst.

Ist er besiegt, erscheint am Horizont ein grünes **Portal**. Dieses kannst du und Midna nun zur **Teleportation** benutzen. Durch die Vernichtung des Monsters hast du nun etwas ausgelöst. Du hast den **Lichtgeist Latoan** vom Bösen befreit. Er ist einer der vier göttlichen Lichtgeister, die Hyrule mit ihrem Licht nähren. Nun setze deine Reise fort und gehe in das Reich der Schatten. Midna wird dich mit ihrer Hilfe in den Schatten transportieren können. Dort angekommen, wirst du bereits von **drei Schattenläufern** empfangen. Bis jetzt hattest du jedoch nur einen zu bekämpfen.

Zudem lässt Midna dich zu Beginn auch noch im Stich: Versuche also die Monster allein zu besiegen. Doch spätestens nach dem zweiten Fehlschlag kommt Midna ins Spiel und hilf dir sie zu besiegen, indem sie einen **Energiekreis** erstellt. Du kannst sie also indirekt steuern. Erstelle also einen Energiekreis mit "B" und achte, dass sich alle Monster darin befinden, wenn du den Knopf loslässt.

Hast du die Schattenläufer besiegt, löst sich die Barriere auf und es entsteht ein nützliches **Warpfeld**, welches du später benutzen kannst, um schneller größere Distanzen zurück zu legen. Laufe nun weiter, bis du an eine neue **Quelle** kommst. Schnell wird dir auffallen, dass sich dort ein merkwürdiges, goldenes Licht aufhält. Gehe näher hin und schau es dir an. Es ist tatsächlich der zweite **Lichtgeist Phirone**.

Der Geist erzählt dir von seinem Leid, dass **Schattenkäfer** sein Licht gestohlen hätten. Er übergibt dir den **Tiegel des Lichts**, um die Lichter darin aufzubewahren. Das Licht befindet sich in den Käfern und tritt erst aus, wenn diese besiegt wurden. Schlussendlich markiert er auf deiner Karte noch die Orte, an denen sich die Schattenkäfer momentan aufhalten. Du wirst sie nur mit Hilfe deiner Sinne aufspüren können. Manche fliegen, andere sind im Boden vergraben und nochmals andere fliegen in der Luft umher.

Nicht weit von der Quelle entfernt, findest du bereits das erste paar Schattenkäfer. Schalte also schnell deine Sinne ein. Sobald du sie besiegt hast, erscheint eine **blaue Lichtkugel**, die du dir schnappen musst. Gehe nun weiter, bis du an eine Verzweigung kommst. Warte noch, bevor du dem Käfer folgst, der sich hinter das verschlossene Holztor flüchtet. Gehe zuerst in das Haus von Coro. Im Haus wirst du ihn verängstigt in einer Ecke finden. Sprichst du ihn an, kommen schon die zwei Schattenkäfer hervor gekrochen. Erledige sie und gehe wieder aus dem Haus.

Laufe nun um das Gebäude herum und schon wirst du auf der anderen Seite zwei Käfer an der Hauswand finden. Springe dagegen und sie fliegen zu Boden. Schnapp sie dir und gehe zurück zu, hölzernen Tor. Rechts neben dem Tor wirst du lockere Erde finden, wo du dich durch graben kannst. Erledige dahinter den Schattenkäfer und passiere den Tunnel. Am Ende angekommen, erwartet dich ein Meer aus **giftigen Wolken**. Fällst du in diesen Nebel hinab, bist du verloren. Gehe am besten an den linken Rand.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Sofort meldet sich Midna, die dir den Weg weisen wird. Nach ein paar Sprüngen bist du auch schon auf einem hohen Punkt. Springe noch weiter, um auf eine größere Fläche zu kommen. Besiege die sich dort befindenden Schattenkäfer und sammle direkt danach den Strahlentau ein. Gib jedoch acht, denn die Käfer können sich mit **elektrischen Attacken** gegen dich wehren. Greife sie also nur an, wenn sie flüchten wollen. Ist das erledigt, so gehe weiter und springe auf die Äste hinauf.

Springe weiter, bis du schlussendlich fast wieder am Boden bist. Schnell wirst du darauf aufmerksam gemacht, dass sich im Boden zwei Schattenkäfer verstecken. Gehe also dort hin und grab nach ihnen. Hast du sie erwischt, so setze dem Ganzen gleich ein Ende und sammle den Strahlentau ein. Gehe nun in die Höhle, um die letzten zwei Käfer zu fangen.

Auf der anderen Seite der Höhle, warten bereits drei weitere Schattenläufer auf dich. Setze Midnas Energiekreis ein, um alle auf einmal zu besiegen und keine Zeit zu verlieren. Nun mach dich auf zu den zwei letzten Schattenkäfern, die sich dort befinden, wo Taro in einem Käfig eingesperrt war. Hast du den Ort erreicht, triffst du plötzlich auf den **kleinen Affen**, der dir erzählt, dass sich alles verändert habe. Böse Kreaturen seien erschienen und auch der **Anführer** sei nicht mehr sich selbst. Sammle kurz das letzte Strahlentau ein und das Tiegel des Lichts ist erfüllt. Du wirst nun zur **Quelle vom Lichtgeist Phirone** teleportiert. Der Tiegel des Lichts erfüllt die Quelle mit vollem Licht und befreit den mächtigen Lichtgeist Phirone. Er schenkt Link die **grüne Rüstung** und befreit ihn zugleich auch von seiner Wolfsgestalt.

Der komplette Wald Phirone ist nun von den dunklen Schatten befreit. Nach der kleinen Unterredung, mach dich auf zum **Waldschrein**, welcher auf dich wartet. Durchlaufe nun den Wald erneut, um zum **Eingang des Waldschreins** zu gelangen. Als du bei dem Tor ankommst, wo du dich das letzte Mal durch gegraben hast, fällt es dir wieder ein. Du brauchst ja noch den Schlüssel. Gehe also zu **Coro**, der wie gewöhnlich wieder an seinem Platz sitzt. Nach einem kurzen Gespräch rückt er den **Schlüssel** raus. Er bietet dir zudem eine **Flasche Öl für 100 Rubine** an. Kaufe dir die Flasche, wenn möglich, denn es lohnt sich.

Gehe nun durch das Tor und passiere erneut den dunklen Tunnel. Auf der anderen Seite entzünde deine Lampe und laufe langsam auf den giftigen Nebel zu. Plötzlich springt dir der **kleine Affe** über den Weg und nimmt dir die Lampe ab. Er will sie dir jedoch nicht klauen, sondern dich durch den Nebel führen. Folge ihm also Schritt für Schritt und besiege alle Gegner, die auftauchen, denn der Kleine fürchtet sich vor den Monstern. Am Ufer angekommen, wirft der kleine Affe die Lampe hin und rennt in Richtung Waldschrein. Nimm deine Lampe also wieder auf und gehe durch die Höhle. Am anderen Ende triffst du auf zwei beschäftigte Bokoblins. Erledige sie und laufe weiter.

Schon bald triffst du auf einen **goldenen Wolf** mit roten Augen. Als du dich ihm näherst, springt er auf dich zu. Du findest dich nun in einem Art Schneegebiet wieder: Hinter deinem Rücken verwandelt sich der Wolf in einen Ritter. Dieser wird dir nun in verschiedenen Abschnitten des Spiels die **7 okkulten Künste** beibringen. Der Erste ist bereits der **Fangstoß**. Mit ihm kannst du Gegner, die du zu Fall gebracht hast, mit einem letzten Stich erledigen. Hast du die okkulte Kampfkunst erlernt, so kommst du an denselben Punkt zurück. Gehe nun zum **Eingang des Waldschreins**.

Besiege hier kurz die zwei Bokoblins. Spätestens jetzt fällt dir auf, dass du überhaupt kein Öl mehr in deiner Lampe hast. Das ist kein Problem. Denn der **kleine Vogel** am Rande des Waldes hat in seinem "Laden" noch genügend Öl vorrätig. Hol dir da einfach ein paar Tropfen. Vergiss ja nicht zu bezahlen, denn sonst fängt er an, auf dich los zu picken. Das Beste daran ist, dass du im Gegensatz zu den anderen Händlern hier den Preis der Ware selbst entscheiden kannst. Laufe jetzt hinauf und verbrenne das Spinnennetz am großen Eingang. Nun steht dir und dem **Waldschrein** nichts mehr im Wege.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 6: SCHREIN #1 - DER WALDSCHREIN

Kaum betrittst du den Waldschrein, schon kommen zwei Fledermäuse auf dich zugeflogen. Laufe durch den dunklen Gang, bis du in eine erhellte Halle kommst. Weiter vorne siehst du bereits den kleinen **Affen**, der in einem Käfig eingesperrt ist. Besiege die Gegner, die auf dich zukommen und zerstöre den Holzkäfig mit einer Wirbelattacke. Schon klettert er die Wand hinauf und wartet oben auf dich. Bevor jedoch du hinauf klettern kannst, solltest du noch die zwei kleinen Spinnen erledigen. Verwende dazu entweder deine Schleuder oder die Deku-Nüsse, die du aus den Dekuranhas erntest. Oben laufe zum Tor und öffne es. Der kleine Affe wird dir nun auf Schritt und Tritt folgen.

In diesem Raum hat es in der Mitte ein Gerüst aus Holz. Gib jedoch Acht vor der Skultula, die sich von der Decke lässt. Mit ihren Beinen kann sie sich sehr gut vor Schwertschlägen schützen. Wenn du also die Gelegenheit zum Blankziehen bekommst, nutze sie auch. Die Truhe, die in der Mitte mit einem Spinnenfaden an der Decke befestigt ist, kannst du erst später an dich nehmen.

Zünde also die **vier Fackeln** an, die sich auf dem Gerüst befinden. Schon steigen drei Holztreppe empor und bilden dir nun einen neuen Weg. Der Affe wird dir voraus springen, da er genau weiß, wo er hin muss. Laufe also über die Treppen und schnapp dir links gleich noch die **Labyrinth-Karte**. Anschließend öffne die Tür. Auf der anderen Seite zeigt sich dir eine sehr brüchige Hängebrücke. Der kleine Affe springt sofort bis in die Mitte, als er sieht, dass **Ook** - sein Anführer - plötzlich mit einem Bumerang ankommt. Er holt weit aus und wirft in auf die Brücke zu. Genau in der Mitte wird die Brücke auseinander gerissen, doch der Affe kann sich noch knapp retten. Dieser Weg ist also keine Option mehr.

Zurück im letzten Raum, springt der kleine Affe direkt auf das hängende Seil zwischen Mitte und der rechten Tür zu. Mit seiner Hilfe kannst du nun über eine größere Entfernung springen. Nutze diese Gelegenheit, um zur Tür zu kommen. Öffne diese und trete ein. Es wird zuerst recht dunkel sein, doch nicht lange. Laufe einfach auf das Licht zu. Das Spinnennetz kannst du ganz simpel mit der Lampe verbrennen. Springe über die Bretter, welche sich über dem Wasser befinden. Fällst du herunter, schwimm einfach wieder zum Anfang. Nehme also auf der anderen Seite gleich die erste Tür rechts.

Du wirst nach draußen kommen. Dort befindet sich eine rotierende Brücke, die sich nach Windstärke und Richtung drehen kann. Also beeile dich und laufe auf die andere Seite. Im folgenden Raum wirst du lediglich einen **kleinen Schlüssel** finden. Mehr kannst du hier noch nicht ausrichten. Gehe also mit dem Schlüssel wieder zurück. Hier gehts über die nächsten Bretter und direkt zur verschlossenen Tür. Schieße jedoch zuvor noch die hängende Skultula ab, denn die wird dir den Weg blockieren.

In diesem Raum geht es darum, den einen weiteren kleinen **Affen** aus einem Käfig zu befreien. Der andere springt ganz aufgeregt zum Käfig und versucht ihn zu befreien, jedoch erfolglos. Laufe nun über die Brücke, welche auch gleich danach auseinanderfällt. Vielleicht ahnst du schon, auf was man hinaus will. Unten remple also den Pfahl zwei bis drei Mal an und schon fällt der Käfig zu Boden. Dies gefällt einigen gar nicht: Zumindest den **zwei Bokoblins** nicht, die weiter oben auf einem Vorsprung stehen. Sie springen herunter und gehen auf dich los. Erledige die zwei kurz und gehe dann mit den zwei Affen zurück.. Die zwei Affen werden dir nun helfen, trotz kaputter Brücke über die Entfernung zum anderen Teil zu kommen. Gehe dann wieder durch die Tür zurück. In diesem Raum gehst du auch zum Anfang zurück, aber nicht durch die Tür.

Im Dunkeln wirst du es vielleicht nicht auf Anhieb sehen, doch wenn du am Eingangstor vorbei gehst, steht da ein riesiger Stein und davor ein **Bombenkäfer**. Greife ihn mit dem Schwert an, sodass er sich entzündet. Hinter dem Stein wirst du ein paar kleine Töpfe finden. Zerschlage diese, denn du wirst eine überraschende Hilfe finden: Nämlich **die Tante**. Sie sieht sehr merkwürdig und mysteriös aus (genau genommen wie ein Huhn), doch hat sie magische Fähigkeiten, die dir eventuell hilfreich sein können. Sie kann dich ganz einfach an den Anfang des Dungeons bringen. Nun gehe zurück zur Haupthalle.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

In der **Haupthalle** springst du nun einfach auf die gegenüberliegende Seite, dank der Hilfe der Affen. Verbrenne hier das Spinnennetz und trete ein. Der folgende Raum geht mehr in die Höhe als in die Breite. Gib Acht auf die zwei Killerdekuranhas, die sich im Gras verstecken. Gehe nun die Treppen hoch, bis du an einen Bombenkäfer kommst. Lass diesen noch da, und schau dich ein bisschen um. Wenn du dann nach rechts gehst, ist der Pfad kurz unterbrochen. In der Vertiefung befindet sich ein **gefährliches Pflanzengewächs**, welches du zuerst entfernen solltest. Geh also zum Bombenkäfer zurück und schnapp ihn dir. Laufe nun schnell zur Vertiefung und wirf ihn hinein. Die Pflanze verschluckt sich und explodiert innerlich. Nun springe auf die andere Seite und nimm dir eine Deku-Nuss, um die Spinnen von der Kletterwand zu holen. Klettere hinauf.

Oben angekommen, kannst du dir gleich wieder den Bombenkäfer schnappen und zum Abgrund laufen. Wirf ihn von da nach unten, denn da wartet bereits wieder eine solche Pflanze. Wenn du dann später nach unten gehst, kannst du dir gleich ein **Herzteil** in der Kiste abholen. Jetzt gehe durch die Tür. Im folgenden Raum findest du einen eingesperrten **Affen**. Der Schlüssel für den Käfig liegt auch schon auf dem Boden. Doch plötzlich erscheint eine **riesige Dekuranha** und verschluckt ihn.

Jetzt gibt es nur noch einen Weg, ihn da raus zu bekommen. Sie wird mehrmals versuchen, dich mit ihrem Kopf zu erschlagen. Man könnte meinen, dass sie beißt, doch das scheint hier nicht der Fall zu sein. Weiche ihren Attacken also ganz einfach aus und greife danach ihren Kopf direkt mit dem Schwert an. Sie ist recht zäh, du musst also schon ein paar Mal zuschlagen. Nach einer gewissen Zeit ist sie erledigt. Ihr Kopf trennt sich vom Rest und zerfällt. Doch der Schlüssel ist immer noch im Körper.

Hol dir jetzt einen Bombenkäfer, der in ein paar Ecken wächst und wirf ihn direkt in die Öffnung. Der Körper explodiert und gibt den **kleinen Schlüssel** preis. Öffne nun den Käfig, um den kleinen Affen zu befreien. Danach gehe in den letzten Raum. Hole dir da noch einmal einen Bombenkäfer und wirf ihn vor den großen Stein auf der Erhöhung. Dahinter erscheint eine weitere Tür, die du nun passieren kannst. Der Raum ist eher dunkel. Unter den Steinplatten treiben **merkwürdige Würmer** ihr Unwesen.

Pass also auf, wo du hintrittst. Springe von der Höhe herunter und gehe zum linken Pfahl. Auf ihm befindet sich eine Truhe mit einem **kleinen Schlüssel**. Diesen benötigst du, um einen weiteren Affen aus der Gefangenschaft zu befreien. Remple also den Pfahl und schon fällt die Kiste herunter. Nimm an dich was du darin findest. Gehe nun über die schmale Brücke und schaue, dass du nirgends auf einen Wurm trittst, denn sonst wirst du weg geschleudert. Entzünde hier die zwei erloschenen Fackeln und die Treppen vervollständigen sich. Wenn du den Sturmbumerang erhalten hast, solltest du hierher zurückkehren und die Fackeln aus machen, damit du dir das **Herzteil** unter den Treppen holen kannst.

Doch nun gehe nach oben, wo dir noch eine Skultula begegnet, die aber nicht wirklich ein Problem darstellt. Lass nun den **Affen** frei. Nun begib dich in den letzten Raum und springe hinab auf den Grund. Unten kannst du dir jetzt noch das **Herzteil** holen, welches sich in der Höhle in einer Truhe befindet. Nun hast du insgesamt vier Affen befreit. Gehe nun zum Hauptraum zurück. Die Affen winken dir ganz aufgeregt zu, du sollst ihnen folgen. Begib dich also zur **kaputten Brücke**.

Die Brücke ist dahin, das ist schon mal klar. Doch nun werfen sich die Affen einer nach dem anderen an das hängende Seil und bilden so eine neue Affenbrücke. Du kannst dich nun zum ersten Affen schwingen, der dich dann den nächste übergibt und so geht es immer weiter. Schaue jedoch, dass du "A" nicht zu früh drückst, denn sonst fällst du in die Tiefe. Schaue einfach auf das aufblinkende Signal am unteren Teil des Bildschirms. Auf der anderen Seite angekommen, öffnest du gleich die Tür. Im nächsten Raum triffst du auf den **Miniboss Ook**, der aufgebracht dir Böses will. **Ook** war einmal der Anführer der Affen. Doch seit die Monster aufgetaucht sind, stimmte etwas nicht mehr mit ihm. Schnapp dir also dein Schwert und laufe los. Erledige gleich zu Beginn die zwei Killerdekuranhas, die auf dich zu kommen. Danach laufe zu Ook.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Irgendwann einmal wird er auf einem Pfahl anhalten und seinen Bumerang auswerfen. Das ist deine Gelegenheit um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen: Rolle gegen den Pfahl. Fällt Ook herunter, laufe zu ihm hin und schlage so oft auf seinen **Hintern** ein, wie du in der Zeit kannst. Hast du das ein paar Mal gemacht, gibt er auf und wirft sich gegen den mittleren Pfahl. Das Insekt auf seinem Kopf fällt zu Boden und zerfällt. Nun ist klar, wer für sein merkwürdiges Verhalten zuständig war. Langsam kommt er zu sich und steht auf. Er bemerkt dich, dreht sich um und springt erschrocken aus dem Raum.

Nun bekommst du als Dank seinen Bumerang, den **magischen Sturmbumerang**. Er ist für viele Dinge sehr nützlich und wird dir im Waldschrein einiges erleichtern. Geh nun zur verschlossenen Tür. Ober ihr wirst du ein **Drehkreuz** entdecken. Setze also die neue Waffe ins Auswahlmenü und feuere den Sturmbumerang darauf ab. Das Gitter scheint sich ein bisschen verklemmt zu haben. Doch beim dritten Versuch klappt doch noch. Die vier Affen sind nun nicht mehr da, also kannst du den alten Weg nicht zurück. Nimm lieber gleich den Weg links. Laufe zuerst auf die erste Brücke und visiere anschließend das Drehkreuz der Zweiten an. Der Sturmbumerang wird den Rest ganz von selbst erledigen. Auf der anderen Seite findest du einen weiteren **Affen** in einem Holzkäfig. Besiege den Bokoblin und befreie den Kleinen aus seinem Gefängnis, indem du mit dem Bumerang auf den Spinnenfaden zielst. Gehe danach über die zwei weiteren Brücken in den Raum und in den Hauptraum zurück.

Im Hauptraum angekommen, solltest du erst die Töpfe und die eine Truhe von der Decke holen. Neben einzelnen Rubinen, erhältst du den **Kompass**. Plötzlich fallen die drei Treppen zu Boden und ein großer Stein wird sichtbar. Dahinter verbirgt sich eine Truhe, in der sich **20 Rubine** befinden. Gehe nun in den linken Raum, den Ersten, den du ab hier betreten hast. Laufe wieder durch die Höhle, springe über die Bretter bis du zu einer Hängebrücke kommst. Gehe darüber und schau dir die Drehkreuze an. Im Boden ist ein **Zeichen** eingeprägt, ähnlich wie ein umgekehrtes "Z". Demnach müsstest du zuerst das vordere linke, dann das vordere rechte, dann das hintere linke und zuletzt das hintere rechte Drehkreuz betätigen. Hast du das erledigt, öffnet sich das Tor und der **Master-Schlüssel** gehört dir. Danach gehe zurück über die Brücke und über die einzelnen Bretter, bis du an die Tür kommst, die nach draußen führt. Passiere diese.

Hier springe nun über die rotierende Brücke und zum nächsten Raum. Nun hast du dank dem Sturmbumerang die Chance, die Brücke in deine Richtung zu drehen. Hast du das getan, so passiere diese und gehe zur nächsten Tür. Hier wirst du Augen machen: Mehrere Affen hüpfen auf vorstehenden Unterlagen auf und ab. Auch der Kleine, der momentan bei dir ist, springt über die große Entfernung bis zu seinen Artgenossen. Mehr kannst du hier momentan noch nicht tun, da dir schlichtweg noch drei Affen fehlen. Gehe also wieder aus dem Raum. Steige nun auf die Brücke und drehe sie, während du auf ihr stehst.

Schnell werden zwei Bokoblins aufmerksam und rennen auf dich zu. Erledige sie und gehe in den linken Raum (ohne Schloss). Hier ist es recht dunkel. Schau zuerst zur Decke und hole dir die zwei Skultulas, damit sie dich nicht ablenken. Verbrenne nun das Spinnennetz über dem nördlichen Loch. Du fällst direkt auf den Baumstumpf mit dem **Affen**. Befreie ihn und er springt munter davon. Nun gehe zurück zu den vielen Affen. Laufe hier nach rechts und drehe die Brücken so, dass du an das andere Ende kommst.

Auf der anderen Seite heißt es nun wieder Gegner aus dem Weg zu räumen. Fange also gleich mit dem Bokoblin an. Danach hole die zwei Spinnen von der Kletterwand und gehe die nun hoch. In der Mitte angekommen, musst du die nächste Spinne auf der oberen Kletterwand abschießen. Oben besiege kurz den Bokoblin und trete anschließend in den neuen Raum ein. Gehe hier direkt in die Nähe der Kletterwand. Visiere dann den Bombenkäfer auf dem Baumstumpf an und zugleich den großen Stein weiter oben. Danach kannst du den Sturmbumerang den Rest machen lassen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Nun schnapp dir einen weiteren Bombenkäfer. Laufe mit dem entzündeten Käfer direkt zur Pflanze und wirfs ihn ihr in den Mund. Sie wird explodieren und dir den Weg frei machen. Nun hol dir den **kleinen Schlüssel**, der sich in der Truhe befindet. Klettere nun die Wand hoch. Oben erledigst du kurz den Bokoblin und visierst danach ein weiteres Mal den Bombenkäfer an. Laufe nun mit ihm zum großen Stein vor dem Tor. Sobald er explodiert, wird ein weiterer **Affe** sichtbar, der sich ganz schnell aus dem Staub macht. Gehe nun mit dem kleinen Schlüssel dahin zurück, wo die Affen sind. Danach kehre in den vorderen Raum mit der drehbaren Brücke zurück, um die verschlossene Tür öffnen zu können. Trete tapfer hindurch.

Öffne das Tor und trete in den neuen Raum. Du wirst hier wieder **Würmer** antreffen, die sich unter den Platten verstecken. Hol sie mit dem Sturmbumerang hervor und erledige sie mit deinem Schwert. Passiere anschließend den kleinen Tunnel unter den Holzgerüsten. Du wirst zuerst auf eine Skulltula treffen, die du einfach erledigen kannst. Beseitige dann auch gleich noch die Spinnen an der Kletterwand mit dem Bumerang. Klettere anschließend nach oben und befreie den **Affen**. Dies machst du, indem du die zwei Drehkreuze anvisierst und danach betätigst. Nun hast du alle Affen befreit und kannst in den Raum zurückkehren, wo diese auf dich warten.

Im Raum, wo die Affen sind, passiert gerade etwas Unglaubliches: Die Affen rennen den Ast hinauf und bilden zusammen eine extrem lange Schaukel. Jeder Affe trägt seinen eigenen Teil dazu bei. Renne also im richtigen Moment auf die Affen zu, damit du sie auch erwischst. Warte danach ein bisschen, bis der richtige Moment kommt, an dem du loslassen kannst. Drüben angekommen, laufe zu den Töpfen und zerschlage diese. In einem Topf auf der rechten Seite wirst du eine **kleine Fee** finden, die du in eine leere Flasche packen kannst. In der Not wird sie deine letzte Rettung sein und dir dein Leben wieder schenken. Tritt durch die große Tür, der **Endgegner** wartet.

Die mörderische Pflanze zeigt im Waldschrein ihr hässliches Gesicht. Der Kampf beginnt, indem sich **zwei Riesenknopsen** aus dem Gewässer erheben. Sofort schnappst du dir deinen neuen Sturmbumerang und zielst zuerst auf die **Bombenkäfer** und dann direkt auf den Kopf der Pflanze. Nachdem sie untergegangen ist, mach das auch bei der Anderen. Nun hast du die eigentliche Pflanzen geweckt:

Durch die Wellen im Wasser sind die Holzstücke mit den Bombenkäfer verschwunden. Nun bist du auf den **Pavian Ook** angewiesen, der an einem hochgespannten Seil an dir vorbeisaust. Visiere die Bombe an, die er trägt und ziele auf den Kopf der großen Pflanze. Achte darauf, dass dich die Kleineren nicht erwischen. Sobald du sie getroffen hast, fällt sie zu Boden, wo du mit dem Schwert auf sie einschlagen kannst. Mache dies ein paar mal und du hast sie besiegt. Als Belohnung erhältst du einen **Schattenkristall**.

Kaum hast du den Schattenkristall in deinen Händen, nimmt ihn dir Midna auch schon weg, da die dunkle Macht wirklich sehr wirkungsvoll ist und Leben in seiner Gestalt verändern kann. Nimm dir noch kurz den **Herzcontainer** am Wasserbecken. Nun besitzt du ein weiteres Herz in deiner Energieleiste. Gehe nun in den **Teleporterpunkt**, womit dich Midna schlussendlich aus dem Schrein führt. Du wirst direkt zur **Quelle von Phirone** geführt. Nun wird dir gesagt, dass du deine Reise nach Westen fortsetzen sollst.

KAPITEL 7: DER WEG NACH KAKARIKO

Nach deinem Kampf gegen Plantainferna im Waldschrein, steht dir nun der Weg nach Hyrule offen. Begebe dich also zu **Coro**, dem Lampenölverkäufer und passiere da den Weg. Besiege gleich zu Beginn die zwei Bokoblins, die auf dich zurennen. Nun kannst du zum ersten Mal die **Ebenen von Hyrule** in Angriff nehmen. Eine kurze Rundschau zeigt dir, wie die Umgebung um dich herum aussieht. Mach dich danach auf den Weg nach **Kakariko**.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Folge einfach dem Weg, den du schwach am Boden siehst. Hinter dem großen Felsen kannst du gleich nach links abbiegen, bis du von einem **Postboten** aufgehalten wirst. Er wird dir freundlicherweise einen **Brief** überliefern, der dir jemand geschickt hat. Lies ihn einfach bei Gelegenheit. Laufe nun weiter, bis du zu einer großen schwarzen Wand kommst. Du solltest den Vorgang bereits kennen.

Kaum befindest du dich in der **Schattenwelt**, schon verwandelst du dich wieder in einen Wolf. Doch das hat nicht nur Nachteile. Denn als Wolf kannst du dich mit Midna zu jedem Portal, das du geöffnet hast, teleportieren. Diese Möglichkeit wird dir schon bald als sehr hilfreich erscheinen, insbesondere in den nächsten Minuten. Bereits ein paar Schritte und Gegner weiter, siehst du auch schon das **Holzschwert** im Boden stecken, welches du Maro geliehen hast. Als Tier kannst du nun die **Gerüche** intensiver wahrnehmen und verfolgen. Allein an diesem Holzstück findest du die **Gerüche der Kinder**.

Hast du die Witterung aufgenommen, nutze deine Sinne und folge der Spur, bis du von **3 Schattenläufern** aufgehalten wirst. Setze hier nun ein weiteres Mal Midnas bewährten Energiekreisen, um alle auf einmal zu erledigen. Sobald du das erledigt hast, öffnet sich am Himmel ein weiteres Portal, mit dem du dich später teleportieren kannst. Plötzlich fällt Midna und dir auf, dass über einer breiten Schlucht eine **Brücke** fehlt. Ohne die gibt es kein Weiterkommen.

Doch... hast du die nicht schon irgendwo mal gesehen?

Midna öffnet dir nun die Karte und fragt dich indirekt, wo sich die Brücke befinden kann. Sie gibt dir einen kleinen Tipp: Im **Wald von Phirone**. Und da befindet sie sich auch. Doch wo jetzt? Im Norden oder im Süden? Natürlich im Norden. Wähle also "**Phirone-Wald (N)**" an und lass dich dahin teleportieren. Dort angekommen, laufe direkt zur **Brücke** hin, die fest im Boden verankert ist. Sag Midna nun, dass du sie nach Kakariko-Tal teleportieren möchtest. Sie sammelt nun ihre Kräfte und nimmt sie direkt mit. Wie sie dir bereits sagt: Sie passt wie die Faust aufs Auge. Nun kannst du deine Reise fortsetzen. Laufe nun einfach gerade aus, besiege die zwei Gegner und gehe direkt zum Tor.

Midna ist der Ansicht, das es hier nicht mit rechten Dingen zugeht. Die Monster scheinen etwas Interessantes zu bewachen. Krieche also bei der Stelle unter dem Tor durch und erledige die zwei Gegner auf dieser Seite. Setze deinen Weg fort und du kommst nach **Kakariko**.

KAPITEL 8: DER LICHTGEIST VON ELDIN

Gleich zu Beginn darfst du in **Kakariko** wieder mehrere **Schattenläufer** besiegen. Doch dieses Mal ist es ein bisschen schwieriger: Während zwei Schattenläufer beieinander sind, steht einer weiter ein Stück abseits entfernt. Versuche nicht, alle auf einmal in den Kreis zu bekommen. Das dauert zu lange und kostet nebenbei noch viel Energie. Erledige also zuerst den Alleinstehenden. Danach erledige die zwei anderen Gegner gleichzeitig mit dem Energiekreis. Es wird sich ein weiteres Portal am Himmel öffnen. Sofort spricht dich der **Lichtgeist Eldin** von seiner Quelle aus an.

Gehe hin und höre ihn an: Du erhältst einen weiteren **Tiegel des Lichts**, um dem Lichtgeist seine Kraft wieder zu beschaffen. Auf deiner **Karte** findest du die Punkte, wo sich die **Schatteninsekten** befinden. Doch gib Acht: Dieses Mal wird es nicht so leicht. Bereits beim ersten Gebäude zeigt die Karte Aktivitäten von Schatteninsekten. Schau dir das Haus also genauer an. Umrunde es, bis sich Midna meldet. Springe anschließend mit ihrer Hilfe auf das Dach. Dort ist eine **Stelle mit Stroh**, über die du ins Haus gelangst. Unten angekommen kannst du deinen Augen fast nicht trauen... Du hast die **Kinder** gefunden.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Doch im Raum befinden sich noch drei andere Personen: Einer der Männer nennt sich **Leonard**; er hat seine Tochter namens **Luana** bei sich, welche sich ebenfalls im Raum befindet. Der andere Erwachsene ist **Burns** und ist Spezialist auf dem Gebiet von Explosion und Bomben. Neben der erfreulichen Begegnung, solltest du doch die Schatteninsekten im Auge behalten. Während dem Gespräch unter den Erwachsenen kommen plötzlich die **Katakomben** ins Spiel.

Schnapp dir also den Holzstock am Boden und zünde ihn im Feuer an. Danach laufe die Treppe hoch und entzünde die Kerzen im Sprung. Hast du nicht alle entzündet, so öffnet sich der Weg zu den **Katakomben**. Dieser wurde unter der riesigen Statue versteckt. Springe nun in das Loch und suche in den Katakomben nach den Schatteninsekten. Allein in diesem Raum befinden sich bereits 3 Schatteninsekten. Schnapp dir nun einen nach dem anderen und erledige ihn. Vergiss nicht danach den Strahlentau einzusammeln.

Gehe nun den Gang weiter, bis du zu einem Holzgerüst kommst. Midna wird sich kurz danach melden und dir helfen durch die obere Öffnung zu kommen. Von unten springst du direkt aus einem Loch, das dich direkt auf einen höher gelegenen **Friedhof** führt. Auch dort versteckt sich ein Schattenkäfer und zwar im Boden. Sobald du auf ihn zugehst, vergräbt er sich schnell. Laufe ihm hinter her und grabe ihn aus, sobald er still ist. Nun kannst du ihn dir schnappen. Nimm danach wieder den Weg nach unten (aber nicht in das Loch). Du kommst direkt hinter dem ersten Haus hervor. Laufe nun gerade aus die Straße nach oben. Besiege da noch kurz den **Schattengargorak**.

Springe anschließend direkt auf den hölzernen Vorsprung und gehe in das Haus. Auf den ersten Blick wirst du kein Insekt finden, doch ein Punkt auf der Karte besteht. Nach kurzem Umsehen wirst du ihn im **Ofen** entdecken. Anrempeln bringt da nicht viel. Hol dir also wieder einen Stock und entzünde ihn an der Kerze. Nun kannst du das Vieh ausräuchern. Erledige es, sobald es gelandet ist.

Setze nun deine Suche im Haus fort: Laufe also durch den Türrahmen. Schnell erblickst du zwei Gegner auf der anderen Seite. Erledige diese kurz und laufe dann die Treppe hoch in das Zimmer. Auch da musst du noch kurz deine Krallen zücken. Das Insekt sitzt an der Wand. Springe dagegen, sodass es davon fliegt. Schnapp es dir dann, wenn es fliegt und erledige es. Ein weiterer Strahlentau ist dein.

Laufe anschließend auf die Straße hinaus, bis du ein Schild siehst, wo eine große Bombe abgebildet ist. Klettere dann auf die Kisten daneben und springe durch das brüchige Fenster ins Haus. Dieses Haus gehört Burns, dem Bombenspezialisten. Doch es gleicht einer einzigen Bruchbude. Laufe direkt die Treppe hoch, bis du plötzlich einen Schrank siehst, der sich bewegt. Remple ihn an und schon schwirrt ein Schatteninsekt hervor. Erledige es und nimm den Strahlentau an dich. Durch den umgefallenen Schrank kannst du nun durch die obere Öffnung klettern.

Gehe danach nach hinten und folge dem Weg rechts hinauf. Du erreichst einen Turm. An der Wand findest du wieder ein Loch mit lockerer Erde. Grab dich da durch. Im Turm findest du hinter Fässen ein weiteres Insekt. Doch gibt Acht. Dieses Insekt ist angriffslustig. Setze also am besten eine Wirbelattacke ein. Buddel dich wieder nach draußen und gehe den Weg zurück, bis du ein altes Haus siehst.

Kurz vor dem Haus siehst du ein Insekt, wie es durch eine Öffnung ins Gebäude schlüpft. Krieche durch das selbe Loch in das Haus. Nun gilt es ein weiteres Mal das **Feuer im Ofen** zu entfachen. Schnapp dir also einen Stock am Boden und entzünde ihn beim Feuer. Doch dieses Mal geht etwas schief: Ein Käfer muss sich mit dem Feuer in Brand gesetzt haben und fliegt nun wild im Haus herum, bis sich alles entzündet hat. Laufe nun schnell zum Loch und krieche nach draußen, bevor du mit den Schatteninsekten verbrennst. Bist du dem Feuer knapp entkommen, explodiert auch schon das ganze Haus. Was übrig bleibt, ist das massive Fundament. Doch neben diesem finden sich nun auch die drei Strahlentau der Käfer. Sammle diese nun ein.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Laufe nun der rechten Wand entlang, bis du am Abgrund stehst. Dort findest du einen kleinen Vorsprung aus Holz. Von dem aus musst du nun auf das erste Dach springen, denn dort gibt es auch noch was zu finden. Bist du auf dem Dach gelandet, laufe zur **undichten Stelle** hin, wo du nun ins Haus gelangst. Dort siehst du bereits den Pfeil, der auf das Insekt zeigt. Diesmal versteckt es sich unter einer Kiste. Schiebe sie einfach zur Seite und schon zeigt sich das Biest. Erledige es und springe mit Midnas Hilfe wieder über das Loch im Dach nach draußen. Springe nun über die Dächer auf die Straße.

Gehe zu dem Haus mit den **zwei Schildern**. Auf der rechten Seite kannst du über einen Tunnel ins Haus. In diesem Haus befindet sich das Insekt auf dem Gerüst oben. Gehe also hinauf und hol dir seinen Strahlentau. Nun siehst du keine weißen Punkte mehr auf der Karte... doch dir fehlen immer noch drei Insekten. Gehe also zum anderen Ende des Dorfs. Dort kannst du zum **Feuerberg** hinauf, wo sich nun die letzten drei Insekten befinden. Laufe hinauf, bis dich Midna anspricht. Sie wird dir helfen, die Höhen zu erklimmen. Gehe dazu nach links, um Midna zu folgen. Besiege die Gegner auf deinem Weg nach oben.

Anhand der Karte und deiner Sinne findest du das erste Insekt relativ schnell. Es wird sich vergraben. Renne ihm also hinterher und erledige es. Danach passiere den schmalen Weg nach oben. Pass jedoch auf die **heißen Dämpfe** auf, die aus der Erde stoßen. Weiter oben wirst du auf eine weitere Horde **Schattenläufer** treffen. Doch diesmal ist es nicht so einfach. Einer von ihnen ist hinter der Barriere in einem Viereck. Gehe zuerst zu dem einen hin und erledige ihn. Danach fixiere dich auf die anderen drei. Nimm alle in den Energiekreis und lass Midna den Rest machen. Am Himmel öffnet sich nun ein neues Portal. Dieses Portal wird dir später einmal von großem Nutzen sein.

Das zweite Insekt hängt an der Wand links von dir, schau ansonsten auf die Karte. Springe dann gegen die Wand, sodass es davon fliegt. Nun kannst du es schnappen. Das letzte Insekt befindet sich weiter oben bei den **Quellen**. Springe mit Midnas Hilfe bei der schwarzen Wand hoch. Danach laufe nach rechts und auf die schmale Mauer. Dort springe auch wieder weiter hinauf, bis du schlussendlich die Quelle erreichst. Schnapp dir hier das letzte Insekt. Nun ist es vollbracht. Du hast Eldin all seine Kraft zurück geholt.

Ein weiteres Mal erscheint ein **Lichtgeist**, dank deiner Hilfe. Er erfüllt **Kakariko** und seine Umgebung wieder mit strahlend hellem Licht. Mdina ist nun nur noch ein Schatten, da sie in der Lichtwelt nicht in ihrer wahren Form existieren kann. Der **Lichtgeist Eldin** erzählt dir vom Bösen, dass sich in den **Minen der Goronen** befindet. Du als Held sollst nun das stolze Volk der Goronen besuchen und das Böse bezwingen.

Nun endlich triffst du auf die Kinder. Sie sind übergelukkig dich zu sehen, da sie dich ja auch schon erwähnt haben. Alle stürmen sie zu dir hin und auch die drei fremden Personen stellen sich dir vor. Nach einem kurzen Gespräch kommen die Goronen ins Spiel. Du sollst dich nun auf den Weg machen, um den Goronen zu helfen, das Böse aus den Minen zu vertreiben. Also setze nun deinen Weg fort und gehe zum **Feuerberg**.

KAPITEL 9: DIE EISENSTIEFEL

Gehe nun direkt zu den **Goronen** und klettere gleich die Wand hoch. Ein Gorone wird dich darauf ansprechen, dass an dieser Stelle ihr Territorium beginnt. Ohne jegliche Warnung rast er auf dich los und wirft dich zurück auf den Boden. Er nennt dich einen Schwächling. Scheint so, als kommt du hier nicht weiter. Gehe nun zurück nach **Kakariko**. Unten erwartet dich bereits **Leonard**. Er sagt dir, dass **Bürgermeister Boro aus Ordon** dir bei diesem Problem helfen könnte. Also nichts wie los.

Kaum betrittst du die Straße, reitet **Epona** wild auf dich zu. Auf ihrem Rücken befinden sich zwei Bulblins, die sie wohl als Nutztier haben wollten. Doch auf ihrer wilden Tour, wirft sie die beiden zu Boden und rennt auf dich zu. Noch im letzten Moment kannst du ihr ausweichen. Folge nun den **Signalen auf dem Bildschirm** unten. Wenn der Pfeil nach rechts zeigt, ziehe die Zügel nach rechts. Hast du sie wieder beruhigen können, darfst du mit ihr reiten. Eile mit ihr also zurück gen **Ordon**.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Reite aus Kakariko und direkt zurück ins Dorf: Auf dem Weg wird dir ein weiteres Mal der **Postbote** begegnen, der einen Brief von der Tante für dich hat. So schnell wie er gekommen ist, ist er jedoch auch schon wieder weg. Im Dorf angekommen, macht **Bürgermeister Boro** große Augen und bittet dich erst einmal in sein Haus. Nachdem er weiß, dass es den Kindern gut geht, lauscht er deinem Anliegen.

Er ist natürlich bereit, dir **sein Geheimnis** preis zu geben. Du musst ihm jedoch versprechen, es nicht weiter zu sagen. Boro zeigt dir, wie du die Goronen besiegen kannst: Im folgenden **Ringkampf** musst du ihn durch schnelles Drücken des "A"-Knopfes und geschicktem Ausweichen aus dem Ring werfen. Schau, dass er dich nicht in die Finger kriegt. Hast du ihn einmal aus dem Ring geworfen, will er eine Revanche. Dieses Mal wird es härter und Boro gibt sich Mühe.

Wenn er dich hat, drücke schnell "A", sodass er dich nicht aus dem Ring werfen kann. Hast du ihn auch das zweite Mal besiegt, übergibt er dir seinen Schatz: Die **Eisenstiefel**. Dieser wertvolle Gegenstand ist sein eigentliches Geheimnis. Man muss nur genug Gewicht haben und schon ist es wesentlich leichter, die Goronen zu bezwingen. Mache dich nun auf den Weg nach **Kakariko**.

KAPITEL 10: KING BULBIN

Als du nach **Kakariko** kommst, spielt sich eine dramatische Szene ab. Betty und Taro sind zusammen auf der Straße und reden zusammen. Plötzlich trifft **King Bulblin** und seine Horde im Dorf ein und überwältigt die zwei. Taro springt vor Angst davon, während Betty vor Schreck stehen bleibt. Per Zufall bekommt **Colin** das Ganze mit, fasst seinen ganzen Mut und springt auf Betty los, um sie zu retten. An ihrer Stelle haben sich die Monster nun ihn geschnappt. Kurze Zeit später kommt auch schon Link herbei geeilt und reitet auf die Monster zu. Doch diese machen sich mit Colin als Geisel davon. Folge ihnen aus dem Dorf.

Auf den **Ebenen von Hyrule** wird nun die Schlacht zwischen dir und King Bulblin ausgetragen. Erschrocken siehst du Colin an einem Stab angebunden, der an Lord Bullbo, dem Eber angebracht ist. Plötzlich zuckt King Bulblin sein Horn und bläst zum Angriff: Eine ganze **Horde voller Bulblins** reitet nun auf dich los.

Reite nun im raschen Tempo King Bulblin hinterher. Versuche neben ihn zu reiten, um ihm einen Treffer mit dem Schwert zu verpassen. Die wirkungsvollste Attacke hier ist die Wirbelattacke. Falls dir die Bulblins zu nahe kommen, setze einfach eine solche Attacke ein, um alle mit einem Zug von den Ebern zu werfen. Reite King Bulblin immer wieder nach und triff ihn mit dem Schwert. Hast du ihn so manchmal getroffen, reitet dein Gegner auf eine Brücke zu. Nun musst du dich noch im **Zweikampf** beweisen. Zu Beginn springst du ihm automatisch über den Scheiterhaufen hinterher. Auf dem massiven Tor steht ein Bulblin, der nun den Haufen in Brand setzt. So ist sicher, dass keiner fliehen kann. Jetzt heißt es auf in den letzten Kampf.

Springe nun auf ihn los und probiere an ihm vorbei zu kommen. Dabei solltest du eine möglichst gute Position finden, wo du ihn schlagen kannst. Reite ein wenig **seitlich** und wenn es knapp wird, versuche sie zu wechseln. Lade dein Schwert auf und erledige ihn mit einer **Wirbelattacke**. Hast du deine Taktik in zwei Runden bewiesen, so wird King Bulbin durch die Wucht deines Schwertes in die Schlucht geschleudert. Der Sieg gehört dir. Auch **Colin** kommt natürlich durch King Bulblins Ende wieder frei.

Nach der harten Schlacht befindest du dich wieder in **Kakariko**. Im Arm hältst du Colin, der allmählich aufwacht. Für einen kurzen Augenblick macht er sich Sorgen um seine Freunde, ehe er nach wenigen Worten wieder in Ohnmacht fällt. Leonard trägt ihn vorsichtig in sein Haus. Nun gibt es keinen anderen Weg mehr, als den **Goronen** bei ihrem Problem in den Minen zu helfen. Auf geht's in Richtung **Feuerberg**.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 11: ÜBER STOCK UND STEIN

Nach der kurzen Sequenz mit Colin machst du dich auf zum **Feuerberg**. Gehe also den Weg hinauf, bis du wieder dem Goronen begegnest. Klettere also hinauf und fordere ihn ein zweites Mal heraus. Ziehe noch kurz deine **neuen Eisenstiefel** an und schon kann es losgehen: Sobald er auf dich losrollt und nah genug ist, leuchtet am unteren Bildschirmrand der "A"-Knopf auf. Halte diesen gedrückt und wirf ihn auf die Seite.

Auf dem Weg nach oben werden dir mehrere Goronen entgegen rollen. Mit deiner neuen Taktik kannst du sie ganz einfach aus dem Weg räumen. Abgesehen davon wirst du an manchen Stellen einige Hindernisse überwinden müssen. Kaum bist du auf dem Berg angekommen, wirst du auch schon von mehreren **Bogenshützen** angegriffen. Das sind aber nicht Goronen, sondern normale Bulblins, die hier ein Lager errichtet haben. Beeile dich und laufe den schmalen Gang entlang.

Oben wirst du **zwei Goronen** beobachten können, wie sie sich unterhalten, ehe sie dich bemerken. Daraufhin springt einer der Goronen auf den anderen und wird hoch geschleudert. Gehe nach demselben Prinzip vor: Schlage mit deinem Schwert auf einen Goronen ein, bis er sich einrollt. Springe danach auf seinen Rücken und schon schleudert er dich hinauf. Gib jedoch Acht, die Goronen können ganz gut austeilen.

Kaum machst du ein paar Schritte, kommt ein riesiger **Meteorit** angeflogen. Er kracht genau vor dir in den Boden und glüht regelrecht. Midna ist der Ansicht, das irgendwas mit den Goronen nicht stimmt. Lauf nun zum nächstbesten Goronen hin und versuch ihn mit dem Schwert zu treffen. Rollt er sich wieder zu seinem Schutz ein, steige auf seinen Rücken. Er wird nicht lange warten, also beeil dich.

Du wirst nun wieder eine Ebene nach oben geschleudert. Such dir hier gleich einen weiteren Goronen. Gehe hier direkt rechts zum Goronen neben dem Gerüst. Spätestens jetzt sollte der Feuerberg wieder anfangen, Gestein zu spucken. Such also Schutz unter dem Gerüst. Danach bekämpfe den Goronen und springe auf die nächste Ebene. Auch hier hast du mit dem Goronen leichtes Spiel.

Auf der nächsten Ebene angekommen, solltest du auf die **heißen Luftströme** im Boden und in den Wänden aufpassen. Sie sind so stark, dass sie dich einfach wegstoßen. Ziehe also für diesen kurzen Abschnitt die Eisenstiefel an. Auf dem Weg nach oben werden dich noch zwei rollende Goronen überraschen. Habe also die Stiefel parat. Schon bald bist du oben... nur noch ein paar Goronen.

Überwinde noch den letzten Goronen und schon hast du es geschafft: Zerstöre hier die Kisten, um deine Energie rasch aufzufrischen. Im Innern des Berges wird man dich nicht besonders herzlich begrüßen, doch **Don Corone** gebietet dem Angriff der Goronen Einhalt. Er ist der Älteste der Goronen und führt das Amt des Häuptlings - zumindest vorübergehend. Im Anschluss erzählt er dir von der Misere, die in den **Minen der Goronen** ihr trügerisches Ende fand. Klingt nach einer Heldenaufgabe.

Schließlich wird er dich **zum Kampf herausfordern**, dies ist der einzige Weg, um in die Minen zu gelangen. Nimm also die Herausforderung an. Beim ersten Kampf hast du gar keine Chance. Du hast vergessen die Eisenstiefel anzuziehen. Fordere ihn also mit den Stiefeln ein weiteres Mal heraus. Nun hast du eine reelle Chance zu gewinnen. Nutze diese und wirf ihn aus dem Ring. Jetzt wird er deinem Wunsch entsprechen und dir den Zugang zu den Minen gewähren. Wenn du dich bereit fühlst, gehe nun die **Goronen-Minen**.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 12: SCHREIN #2 - DIE MINE DER GORONEN

Lava - so weit das Auge reicht. Der Besuch der Mine treibt dir den Schweiß ins Gesicht. Laufe den Weg nach unten und springe über die Plattformen ans andere Ende. Hier kommst du zu einem Gitter. Im Innern versperrt dir eine Holzvorrichtung den Weg. Zücke also dein Schwert um das Ganze zu entfernen.

Laufe den Gang entlang, bis du auf der rechten Seite einen **Schalter** am Boden entdeckst. Dieser ist dazu da, um die riesigen Feuerquellen weiter vorne zu stoppen. Stehe also darauf und ziehe die Eisenstiefel an. Sofort zieht sich der Feuerstrahl für ein paar Sekunden zurück. Das ist deine Gelegenheit. Ein paar Schritte weiter spielt sich das Ganze noch einmal ab: Dieses Mal musst du nach dem Durchgang noch ein Stück weiter. Drehe dich also vorne rechts um und laufe am Gitter außerhalb zurück, um auf eine höhere Ebene zu gelangen. Klettere nun die Leiter hoch.

Oben hast du **drei Wege** zur Auswahl. Gehst du gerade aus, so kommst du wieder an den Anfang. Gehst du nach hinten, springst du auch nur wieder hinab und kannst von vorne beginnen. Nimm also die dritte Möglichkeit und gehe nach links über die Lava. Von der Mitte der Plattform aus gesehen, laufe nach rechts (hinten), um dort einen weiteren **Schalter** zu betätigen. Er senkt für kurze Zeit die Feuerfontäne, die sich am Ende des Raumes befindet. Laufe jetzt so schnell wie möglich nach vorne.

Vor dir siehst du nun eine **Metallplatte**, die aus der Wand ragt. Springe direkt von deinem Standpunkt aus auf das Ding und ziehe die Eisenstiefel an, damit du richtig an Gewicht zulegst. Durch den Mechanismus öffnet sich nun das Gitter vor der Tür, die du nun passieren kannst. Auf der anderen Seite wirst du mit einem neuen Areal vertraut: Laufe den Weg hoch und biege gleich links ab, sodass du nach unten läufst. Besiege die zwei Bulblins und nimm an dich, was du in der Truhe findest: Einen **kleinen Schlüssel**.

Gehe nun wieder nach oben und nimm dir die andere Seite vor. Oben findest du Platten, die sich regelmäßig drehen. Springe also von der einen Platte zur anderen und gehe durch die Tür. Im nächsten Raum erwarten dich **gepanzerte Dodongos**. Diese Echsen sind mit einer schwertresistenten Haut ausgestattet. Nur ihr oranger Schwanz ist ihre Schwachstelle. Konzentriere dich also auf das Schwanzende und greife sie mehrere Male an. Springe anschließend über die Lava bis zum nächsten Tier. Erledige auch dieses und springe weiter ans andere Ende des Lavabeckens. Hier wartet eine weitere Echse auf dich, die du schnell erledigt hast.

Nun kommt der etwas anspruchsvollere Teil: Ziehe an der **Kette**, die am Boden liegt. Hierbei ziehst du die ganze Wand nach draußen, die die nächste Tür versperrt. Durch das Gitter hindurch kannst du erkennen, wann die Lavaströme auf und abgehen. Renne los, wenn sie kurz aufhören. Springe über die Platten und zum Eingang des nächsten Raumes, bevor dir die Wand den Weg versperrt. Du gelangst in eine Kammer, die mit **Wasser** gefüllt ist. Tauche also mit Hilfe der Eisenstiefeln auf den Grund des Wasserbeckens ab und laufe durch das Loch im Gitter. Stelle dich anschließend auf den **Schalter** am Boden.

Durch die Aktivierung des Schalters wird ein magnetisches Feld rund um dich erzeugt, das dich sofort an die Decke zieht. Wie es scheint ist die blaue Masse, auf der du dich bewegst, auch aus magnetischem Material. Laufe zur Tür hin und gehe hindurch. In diesem Raum findest du einen der drei **Goronen-Ältesten**, welche die **Schlüsselfragmente** aufbewahren. **Don Ziegel** ist sein Name. Von ihm bekommst du auch das **erste Schlüsselfragment**. Hinter ihm befindet sich eine Truhe mit der **Labyrinth-Karte**. Klettere danach die Leiter hoch und gehe zu den Töpfen. Dort findest du die **Tante**, die sich in einem Topf verkrochen hat. Wie auch schon im Waldschrein bietet sie dir erneut ihre Dienste an. Laufe zur Tür und öffne sie.

Zurück im letzten Raum, siehst du **magnetische Streifen**, die über die Wänden entlang führen. Ziehe also deine Eisenstiefel an und laufe diesen entlang. Die zwei Gegner an der Wand kannst du einfach mit dem Schwert erledigen. Kehre nun über den oberen Eingang zum letzten Raum zurück. Weiter vorne findest du einen weiteren **Schalter**. Aktiviere ihn und du wirst an die Decke gezogen. Laufe rechts zu einer Höhle mit einer Truhe. Nimm das **Herzteil** an dich, welches sich in der Truhe befindet.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Gehe nun zurück, dieses Mal eile weiter nach hinten. Wenn du den Weg nicht kennst, gehe zurück zum Kreis, wo du an die Decke gezogen wurdest und gehe nach unten. Schau dir die Lage an und lass dich wieder an die Decke ziehen. Beim Tor angekommen, kannst du es nun passieren. Du kommst in einen neuen Bereich. Im kurzen Intro fällt dir bereits ein **Schalter** auf, der natürlich gleich von mehreren Bulblins bewacht wird.

Gehe also zum Schalter hin und aktiviere ihn mit den Eisenstiefeln. Schon setzt sich einer der Krähe in Bewegung. Laufe nun zur runden Plattform nach hinten, um dich an die magnetische Fläche heften zu lassen. Ziehe dazu natürlich die Stiefel an. Klebst du am **Kran**, so warte einen Augenblick, bis dieser wieder über festem Boden Halt macht. Ziehe nun die Stiefel aus und springe zu Boden. Laufe nun nach oben zu einem weiteren **Schalter**. Besiege dort kurz die Gegner und aktiviere ihn anschließend.

Ein weiterer Kran wird aktiviert. Gehe wieder nach demselben Prinzip vor. Gehe nun durch die Tür auf dieser Ebene und schau dich um: Schnell werden dir die **Tektites** auf dem Wasser auffallen, die nun alle auf dich zusteuern. Erledige sie am besten mit einer Wirbelattacke. Wenn du dann vom Rand aus ins Wasser schaust, siehst du weiter links eine Truhe im Wasser. Tauch nun auf den Grund und hol dir den **kleinen Schlüssel**, der sich darin befindet. Danach tauche auf und schwimme rechts zum Gitter.

Tauche runter, um auf dem Grund den Eingang zu finden. Schiebe dazu den Block zur Seite und tauche innerhalb des Gitters wieder auf. Klettere aus dem Wasser und laufe zum **Schalter** hin. Aktiviere ihn und somit eine weitere magnetische Quelle. Laufe zu ihr hin und lass dich an die Decke ziehen. Laufe an ihr entlang und springe schließlich auf die neue Ebene. Laufe nun weiter, bis du wieder einen Schalter siehst. Aktiviere diesen und schon siehst du den **magnetischen Kreis**, den sich nun unterhalb von dir gebildet hat.

Zieh also deine Eisenstiefel an und springe in den Magnetkreis. Du wirst sofort an die Wand gesogen. Von dort aus kannst du ganz einfach zum **Kristall** laufen. Aktiviere ihn mit einem einfachen Schwertstreich und schon öffnet sich das Gitter weiter unten. Beeil dich nun, bevor sich die Tore wieder schließen. Im neuen Abschnitt angekommen, kommen schon zwei Bulblins auf dich zu. Erledige diese und laufe nun weiter zur Magnetwand. Gegen die **Strahlzyklopen** kannst du momentan noch nichts ausrichten.

Oben angekommen, laufe direkt zu den **Bändern**, die das Tor halten. Schneide diese durch und schon wird der Eingang frei. Du kannst direkt von dieser Höhe in den Eingang springen. Öffne nun das Tor mit dem kleinen Schlüssel und trete ein. Im folgenden Raum wirst du wieder mit einem Kran konfrontiert, der aber momentan noch Nebensache ist. Zu Beginn auch siehst du aufgestellte Bulbin-Bogenschützen. Lass dich nicht treffen. Oben gehe nach rechts, wo du einem Strahlzyklopen begegnest. Er ist jedoch nicht dein Ziel, sondern die kleine Truhe in der Ecke. Darin befindet sich ein **kleiner Schlüssel**, den du gleich einsetzen wirst. Laufe dazu zurück und geradeaus zur verschlossenen Tür. In diesem Raum dreht sich alles; sieh zu, dass du die Eisenstiefel immer griffbereit hast.

Springe über die erste Platte und laufe hinauf. Vor dir befindet sich nun eine **extrem große Platte**. Auf der einen Seite hat sie drei Magnetfelder und auf der anderen nur eins. Gehe also darüber und ziehe auf einem Feld die Stiefel an, bevor sich die Platte dreht. Solltest du herunter fallen, landest du im Wasser und kannst von vorne beginnen. Öffne nun die Tür und tritt ein. In diesem Raum wartet bereits **Don Ebizo** auf dich. Er überreicht dir zu Beginn gleich das **zweite Schlüsselfragment** und erzählt dir anschließend von einer **alten Waffe**, welche von einem Helden in der Mine zurückgelassen wurde. Diese solltest du suchen gehen.

Klettere wieder die Leiter hoch und gehe durch das Tor. Außen wirst du an der rechten Wand wieder einen magnetischen Weg finden. Laufe auf diesem entlang und springe vorne ab. Zertrümmere hier die Holzkisten und Fässer, um deine Energie voll aufzutanken, bevor du dem **Miniboss Dangoro** gegenüber trittst.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Eine große Plattform über einem Lavasee - dieses Bild bietet sich dir, wenn du den Raum betrittst. Am anderen Ende sitzt **Dangoro**, der Wächter des Schatzes aus alten Zeiten. Auf seinem Kopf befindet sich eine seltsame Vorrichtung, die es ihm verbietet jemanden durchzulassen. Versuche also gleich ihm diese **Eisenkappe** vom Kopf zu hauen. Als er dich sieht, springt er sofort auf die magnetische Plattform und reißt alle Ketten los, sodass Platte nun mit voller Wucht im Lavasee treibt. Zieh schnell die Eisenstiefel an.

Durch die starke Eisenrüstung, die er am Körper trägt, hat er praktisch keine Schwachstelle. Doch als er zum ersten Schlag ausholt, wird es dir klar: **Sein Bauch** muss es sein. Schlag also schnell zu, wenn er zu einem Schlag ausholt. Wie immer ist eine **Wirbelattacke** sehr hilfreich. Hast du ihn soweit, rollt er sich zusammen und versucht dich so aus dem Weg räumen. Doch das ist genau deine Chance: Pack ihn mit "A" und schleudere ihn **über die Kante der Platte**, sodass er in die glühend heiße Lava fällt. Bestenfalls solltest du für dieses Manöver nah am Rand stehen, sodass du ihn sofort hinabwerfen kannst. Hast du das ein paar Mal geschafft, fällt ihm die Eisenkappe vom Kopf und er macht für dich den Weg frei - zum Schatz.

Laufe nun direkt von der Platte in den nächsten Raum, und nimm an dich, was du findest. Es ist der **Heroen-Bogen**. Mit ihm kannst du nun Gegner in weiter Ferne bezwingen oder Ziele aus Distanz abschießen. Das Erste Ziel wartet auch bereits auf dich: Du siehst eine große Platte, die oben an **zwei Seilen** befestigt ist. Schieße mit dem Bogen in die Seile und schon fällt die Platte zu Boden und bildet einen weiteren Weg. In der nächsten Kammer wurden mehrere **Strahlzyklopen** in einem Kreis angeordnet.

Laufe gerade aus, um zum hintersten Strahlzyklop zu gelangen. Nähere dich ihm so, bis er und folgend der Rest sich aktiviert. Mit einem gezielten Schuss in das rote Auge sind sie außer Gefecht. Hinter jedem der Zyklopen verbirgt sich etwas: Zieh sie nach vorne. Während du hinter einem Stahlzyklopen den **Kompass** findest, gelangst du am anderen Ort zum letzten Hüter der Schlüsselfragmente. Er überreicht dir das **dritte Schlüsselfragment**. Nun kannst du dich nach dem Wächter der Mine aufmachen:

Gehe dazu zum jenem Strahlzyklopen, den du zu Beginn aktiviert hast und ziehe ihn nach vorne. Hinter ihm befindet sich eine Tür. Im darauf folgenden Raum siehst du einen weiteren **Kristallschalter**. Dieser ist dein nächstes Ziel. Laufe dem Weg entlang, bis du an ein lockeres Gitter kommst. Remple diese mithilfe einer Rollattacke an und schon ist der Weg frei. An der Decke befinden sich zahlreiche kleine Gegner, die du mit dem Bogen abschießen solltest, andernfalls fallen sie dir auf den Kopf.

Springe anschließend über die Platten. Es kann sein, dass einige weiter auseinander sind, hierzu hol erst Anlauf und springe dann. Auf der anderen Seite entdeckst du einen **Schalter**, den du nun aktivieren kannst. Laufe in den Magnetstrahl, um an die Decke zu kommen. Besiege hier kurz die Feuerechse und aktiviere den **Kristallschalter** mit dem Bogen. Spring hinab und gehe durch die Tür.

Du kommst wieder an einen bekannten Ort, diesmal von einer erhöhten Plattform. Bevor du herunterspringst, solltest du lieber auf der linken Seite die befestigte Platte mit dem Bogen lösen. Schieße also einen Pfeil auf das Seil. Lass dich nun vom **Kran** wieder zum unteren Part transportieren, sodass du weiter zurück in den Raum mit den beiden Strahlzyklopen gelangst. Erledige diese und gehe durch die Tür. Dahinter kannst du die Bulblins mit dem Bogen abschießen. Achte auf Bogenschützen hinter dir.

Hast du alle Feinde abgeschossen, gehe nach rechts, wo du einst einen kleinen Schlüssel gefunden hast. Besiege hier den Stahlzyklopen und ziehe ihn so weit wie es geht nach vorne. Das Tor hinter ihm öffnet sich nun ganz von selbst. Durch den Gang kommst du weiter nach oben, wo du weitere Bogenschützen abschießen kannst. Ziele am besten auf das **explosive Fass** hinter den Schützen, so kannst du alle auf einmal erledigen. Laufe weiter, bis du wieder an einen Kran kommst. Aktiviere ihn durch den **Schalter**. Er zeigt dir den Weg zu einem weiteren Eingang, der jedoch durch eine **große Platte** verdeckt wird.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Springe direkt in den Magnetstrahl und lass dich transportieren. Ziele nun mit dem Bogen auf die **Seile**, die die Platte zurück halten. Zieh die Stiefel gleich da aus und du landest bequem vor dem Eingang. Bevor du hinunter gehst, solltest du hier oben die Schützen beseitigen. Auch einzelne Bulblins am Boden kannst du abschießen, sodass du gleich weniger Arbeit hast. Unten kannst du wieder eine Platte lösen. Doch pass auf - dahinter wartet eine weitere Horde von Gegnern. Erledige auch diese und sammle die Herzen und Pfeile ein, die am Boden liegen. Bist du bereit, kannst du dem Endgegner entgegen treten.

Patriarch Grogor ist heute gar nicht er selbst: Er ist von einem feurigen Wesen besessen, und wenn er wieder normal werden soll, musst du seine neue Gestalt besiegen. Wie du von Midna erfährst, ist der **leuchtende Rubin** auf seiner Stirn sein Auge. Bespicke dieses mit Pfeilen. Wenn du einen direkten Treffer landest, stolpert Flammatron betäubt herum. Renne hinter ihn und pack eine der **Ketten**, die er hinter sich her schleift. Steige in die Eisenstiefel, damit du mehr Halt findest, und reiße an der Kette. Gelingt es dir, sie zu spannen, kippt der hitzige Boss um und seine Flammen erlöschen.

Andernfalls kannst du auch einfach so lange Pfeile auf seine Stirn feuern, bis er zu Boden geht. Hast du ihn niedergestreckt, eilst du zum leuchtenden Auge am Kopfende und attackierst dieses mit dem Schwert. Du solltest mindestens drei satte Treffer landen, bevor das Monster erneut zündet und aufsteht. Nach ein paar Runden hast du Flammatron endgültig besiegt.

Zur Belohnung gibt's einen weiteren **Schattenkristall** für Midna und einen neuen **Herzcontainer** für dich. Midna verrät dir den Namen des Königs der Schatten, welcher für das Unheil in deinem Dorf und Hyrule verantwortlich ist: Es ist **Zanto**. Nach diesem harten Kampf sind alle regelrecht erschöpft. Da kommt ein Herzcontainer doch gerade wie gerufen. Wenn du danach noch **Grogor** ansprichst, rappelt er sich auf. Seltsamerweise weiß er überhaupt nicht, was passiert ist.

Lass dich lieber jetzt von Midna aus der Mine teleportieren. Zurück in **Kakariko** erzählt dir der Lichtgeist Eldin von **Ilya**. Sie befindet sich im Norden. Kurz darauf stürmen die Kinder aus dem Haus. Colin ist ganz aufgeregt und möchte genauso ein Held werden, wie du einer bist. Mach dich nun auf nach **Hyrule**.

KAPITEL 13: DIE SUCHE NACH ILYA

Bevor du nun nach Hyrule aufbrichst, solltest du hier noch ein paar Dinge einkaufen. Laufe an das Ende des Dorfes. Du wirst ein Haus sehen, wo überall das Gesicht von Maro auf Tafeln und Plakaten zu sehen ist. Gehe in dieses Haus und kaufe dir dort den **Hylia-Schild** für satte 200 Rubine.

Hast du momentan zu wenig Rubine, so gehe auf den Friedhof von Kakariko und schieße dort die kreisenden Raben am großen Baum ab. Hast du alle erwischt, so bekommst du reichlich Rubine. Du findest auch Rubine, indem du Grabsteine verschiebst. Gehe danach zu **Burn's Bombodrom** um dir dort eine **Bombentasche** - gefüllt mit 20 Bomben - zu kaufen. Jedoch auch das wird nicht billig: 120 Rubine musst du dafür liegen lassen. Hast du alles erledigt, mach dich auf den Weg nach Hyrule. Als du gerade aus Kakariko kommst, rennt der **Postbote** mit zwei Briefen auf dich zu. Nimm sie und reite weiter.

Reite nun dem Weg entlang nach links. Es geht ein bisschen nach oben, bis du schließlich an eine Stelle kommst, wo dir zwei Felsbrocken den Weg versperren. Gehe nun ins Auswahlmenü und lege den Bogen auf die "B"-Taste, wenn du das nicht schon gemacht hast. Danach fahre mit dem Zeiger über die Bombentasche. Sofort leuchtet unten links die "Z"-Taste auf. Sobald du diese drückst, kombinierst du den Bogen mit den Bomben. Schieße nun einen **Bombenpfeil** direkt auf die zwei Felsbrocken.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Du kommst nun auf die große **Ebene von Hyrule**. Auf der Karte siehst du oben rechts eine lange und gerade Strecke. Das ist die Brücke, wo du hin musst. Gehe also direkt über die Brücke, bis du wieder an eine Stelle kommst, wo dir der Weg von Felsbrocken versperrt wird. Gehe nach demselben Prinzip wie vorher vor. Doch als die Steine explodieren, passiert etwas Merkwürdiges. Ein **ganzer Teil der Brücke** wird durch ein Portal teleportiert. Dafür fallen nun **drei Schattenläufer** aus dem Loch.

Erledige die drei Schattenläufer direkt auf der Brücke. Epona ist ganz aufgebracht wegen diesen Monstern. Hast du alle besiegt, so entsteht am Himmel wieder ein wichtiges Warpfeld. Nun bleibt dir nichts anderes mehr übrig, als den neuen Weg zu passieren. Nimm also Epona gleich mit und reite durch die felsige Landschaft. Auf deinem Ritt werden dir ein paar Bulblins auffallen, die du aber einfach » überreiten « kannst. Bald wird es dunkel und vor dir erscheint eine weitere Grenze von Schatten und Licht. Midna wird dich wieder mit auf die andere Seite nehmen.

Kurz nach deiner Verwandlung in die Wolfsform spricht Midna zu dir. Sie vermisst ihre Welt. Wenn jetzt noch das letzte Gebiet aus den Schatten verschwindet, wirst du sie bei Tageslicht nicht mehr sehen können. Laufe nun los, bis du etwas vor dir findest. **Ilyas kleine Tasche**, welche sie am Bein trug, liegt nun auf dem Weg. Wittere ihren **Geruch** und vergiss den der Kinder wieder. Wenn du nun die Sinne aktivierst, offenbart sich dir eine ganz neue Sichtweise. Folge nun einfach der Spur.

Auf dem Weg begegnen dir immer wieder kleine Gegner, die du aber nicht zwingend erledigen musst. Als du vor dem Schloss stehst, spricht dich Midna an. Bestimmt kommt die der Komplex bekannt vor. Setze jedoch nun deine Suche fort. Schon bald kommst du über eine hölzerne Brücke, die direkt in die Stadt führt, die **Stadt von Hyrule**.

Laufe nun der Spur nach. Du wirst sehen, dass sie durch die ganze Stadt führt. Plötzlich gelangst du vor ein Haus. Es ist die **Ambulanz**. Was wird Ilya wohl passiert sein? Auf jeden Fall führt die Spur noch weiter. An einer gut bewohnten Straße biegt sie plötzlich in eine Gasse ein. Unten führt die Spur nun in einen Eingang, dessen Tür halb offen steht. Kaum bist du im **Wirtshaus von Thelma** angekommen, schon erblickst du Ilya. Sitzend vor einem Zorajungen sieht sie ihn an. Sie fragt sich, ob er wieder gesund werde. Thelma beruhigt sie jedoch damit, dass bereits Hilfe unterwegs sei.

Plötzlich fällt es dir wieder ein. Das ist doch **Prinz Ralis**, von dem die **Königin der Zora** gesprochen hat. Momentan kannst du jedoch nicht viel tun. Im Wirtshaus hat es irgendwo einen kleinen runden Tisch, wo Soldaten stehen. Auf dem Tisch liegt eine **Karte von Hyrule mit einer Markierung**. Beim Lauschen erfährst du, dass am **Hylia-See** irgendetwas nicht stimmt. Mach dich also auf den Weg dahin.

KAPITEL 14: SPRUNG VON DER BRÜCKE

Gehe nun direkt wieder aus der Stadt und zwar dorthin, wo du hergekommen bist. Laufe über die Holzbrücke und direkt gerade aus. Du wirst direkt zur **Hylia-Brücke** kommen. In einer kleinen Sequenz wird dir die massive Brücke gezeigt. Darunter sollte der Hylia-See sein, jedoch ist davon nur noch ein kleiner Tümpel übrig. Was ist passiert... Kurz nachdem du die Brücke betreten hast, spricht dich Midna an. Der Boden ist schwarz und es riecht auch komisch. Als du es dann auch wahrnimmst, erblickst du auf der anderen Seite den Feind. Ein Geschöpf der Schattenwelt spannt seinen Bogen mit einem brennenden Pfeil und schießt ihn über dich bis ans andere Ende. Nun beginnt **die Brücke in Flammen aufzugehen**. Was nun?

Kurz darauf schießt dein Gegner auch noch einen brennenden Pfeil an das andere Ende der Brücke. Nun sitzt du mit Midna in der Falle. Schau nun, dass du da so schnell wie möglich verschwindest: Schiebe dazu die eine der beiden **Kisten** dicht an die Mauer und springe.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Du fällst nun in den **Hylia-See**, oder in das, was noch davon übrig ist. Du hast ganz schön viel Glück gehabt: Du bist im Wasser gelandet, was deinen Todes- sprung abgefedert hat. Midna sagt dir, dass du dich auf die Suche nach dem Lichtgeist machen sollst. Gehe als erstes gleich mal zu dem großen » Haus «. Dort findest du eine Person, die wie ein **Clown** angezogen ist. Sein Name ist **Toby** und betreibt eine Attraktion am Hylia-See. Er sagt, dass das Wasser im Hylia-See immer weiter zurück geht. Es könnte an den Zoras liegen, oder eben an dem Lichtgeist, der über das Gebiet wacht. Plötzlich sieht Toby am anderen Ufer ein **Ungeheuer**. Eile dorthin und finde heraus, was es damit auf sich hat.

Wie sich herausstellt ist dieser Kerl nicht allein - auf jeden Fall nicht mehr lange: Er rennt schnell zu den Grashalmen und ruft einen riesigen Schattengargorak herbei. Schnell steigt er auf und fliegt auf dich zu. Achte gut auf ihn, denn er schießt mit **brennenden Pfeilen** nach dir. Sobald der **Argorak** seine Runde gedreht und wieder zu dir kommt, spring ihn an und beiße so viel mal zu, wie du kannst. Das machst du nur noch ein zweites Mal und der Kleine fällt vom Argorak. Am Boden kannst du ihn dann noch zur Strecke bringen. Nun hast du eine **Fluglegenheit** erhalten, um die Quelle hochzufliegen.

KAPITEL 15: EIN FLUG ZU DEN ZORAS

Kurz nach dem Kampf steht der riesige **Argorak** ganz alleine da. Sofort nimmt Midna die Gelegenheit wahr und setzt sich auf das Ungeheuer. Sie bringt ihn so weit, dass er ihr vertraut und euch beide direkt zu der **Quelle des Sees** mitnimmt. Die Reise kann also losgehen: Kaum folgst du dem Verlauf des Flusses, bemerkst du schon die Gerüste. Darauf befinden sich deine Feinde, bewaffnet mit Bögen. Flieg einfach an ihnen vorbei und achte ein wenig darauf, dass du nicht gleich in einen Felsen fliegst.

Immer wieder fallen **riesige Felsbrocken** um. Weiche also so schnell wie möglich aus. Zudem lassen die kleinen Bulblins auch gerne Felsen explodieren, sodass es einen richtigen Steinhagel gibt. Weiche den Steinen einfach aus und fliege zum hellen Loch in der Wand ganz oben. Nach der langen und ereignisreichen Flugstunde ist die Reise hier ganz oben auch schon zu Ende: Der Riesenvogel setzt dich oben auf festen Boden und fliegt davon. Nun bist du wieder auf dich allein gestellt. Gehe nun zu der Frau, die auf der Treppe sitzt. Sie betreibt hier ein kleines Geschäft. Doch seit das Wasser weg ist, kommt auch keine Kundschaft mehr. Zudem ist es extrem kalt geworden. Momentan kannst du hier nicht viel machen. Darum springe in die **eisbedeckte Grube** und laufe durch die Steinsäulen.

KAPITEL 16: FEUER SCHMELZT DAS EIS

In der Höhle der Zoras ist es kalt, eisig kalt. Sogar so kalt, dass glatt der ganze Fluss eingefroren ist. Es herrscht hier ein wirklich eisiges Klima... Begib dich zum **vereisten Wasserfall**: Steige auf die kleine Erhöhung, bis dich auch schon Midna anspricht. Von dieser Stelle aus kannst du nun bequem über die Eiszapfen hinweg springen. Als du nun auf der ersten Anhöhe bist und auch gleich weiter willst, fällt plötzlich ein **Eiszapfen** herunter. Laufe einfach neben ihm vorbei und gehe weiter nach oben. Noch ein paar Sprünge und schon bist du oben angekommen. Besiege die zwei fliegenden Gegner, um eventuelle Energieverluste auszugleichen und setze deine Reise fort.

Im kommenden Raum triffst du wieder einmal auf eine Horde **Schattenläufer**. Doch deren Barrieren werden immer besser. Wieder ist einer getrennt von den anderen. Laufe also hinter die Barriere und erledige den einzelnen Schattenläufer. Danach laufe wieder zu den zwei Biestern nach vorne und erledige diese mithilfe Midnas Energiekreis. Sofort öffnet sich am Himmer wieder ein **Portal**, welches du gleich brauchen wirst.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Aktivierst du nun deine Sinne, siehst du die **Zoras**: Allesamt sind sie eingeschlossen unter einer dicken Schicht aus Eis. Midna findet, dass du sie nicht so einfach ihrem Schicksal überlassen darfst. Sie weist dich daher auf das Portal am Himmel hin, welches du soeben freigekämpft hast. Gibt es irgendetwas, das hier nützlich wäre? Vielleicht.. der **große Meteorit**, welcher auf dem Feuerberg nieder ging. Teleportiere dich per Portal zum Feuerberg, um dort den **Meteoriten** abzuholen. Auf dem Feuerberg angekommen, wundert sich Midna, dass der **Meteorit** immer noch da ist. Und er scheint auch noch ziemlich Wärme abzustrahlen.

Mal schauen, ob dieser Brocken das Eis zum Schmelzen bringt. Beauftrage Midna den Meteoriten direkt in die **Höhle der Zoras** zu teleportieren. Mit großer Kraft hebt sie ihn aus dem Erdloch und teleportiert ihn durch das Portal. Der heiße Meteorit fällt nun direkt auf das Eis und bringt es binnen weniger Sekunden zum Schmelzen. Das ganze warme Wasser fließt nun durch die erfrorenen Gänge und taut diese wieder auf. Sogar der vereiste Wasserfall erwacht in wenigen Sekunden zum Leben. Erschöpft liegen die **Zoras** verstreut auf dem Boden. Niemand von ihnen weiß, was eigentlich geschehen ist, egal wen du auch ansprichst.

Als du gerade gehen willst, spricht dich plötzlich jemand an: Ein **Zora-Geist**. Sie erzählt dir, dass sie die **Königin der Zora** sei, ihr Name wäre **Lucida**. Das sie dir in der Form eines Geistes erscheint, hat natürlich auch einen Grund. Als die Zoras von den Schattenwesen angegriffen wurden, wurde Königin Lucida als Warnung hingerichtet. Sie erzählt dir weiter von ihrem Sohn, **Prinz Ralis**. Er sei nach Hyrule geflohen. Sie hat den Verdacht, dass er in großer Gefahr schwebt, da sie ihn immer seltener spüren kann. Wenn du ihn findest und hilfst, wird sie dir die Gabe verleihen, dich frei im Wasser bewegen zu können.

Bevor du dich nach Hyrule aufmachst, solltest du das Gebiet von den Schatten befreien. Besuche dazu den **Lichtgeist**, der sich am **Hylia-See** befindet. In einem wunderbaren Schein erstrahlt nun die aufgetaute Höhle der Zoras. Alles hat wieder seinen geregelten Lauf, natürlich bis auf die Schatten. Midna erzählt dir, dass der Strom direkt zum Hylia-See führt. Du kannst dich also treiben lassen. Springe dazu vom Wasserfall und schwimme durch die große Höhle. Nach der wilden Fahrt wachst du direkt vor der Höhle des **Lichtgeistes Ranelle** auf. Betritt nun die Höhle.

KAPITEL 17: FINALE AUF DEM HYLIA-SEE

Tritt vor den **Lichtgeist Ranelle**: Er ist der letzte Lichtgeist, dessen Licht von Schatteninsekten gestohlen wurde. Er übergibt dir den **Tiegel des Lichts** und bittet dich ihn mit Strahlentau zu füllen. Gehe danach wieder aus der Höhle. Draußen kannst du ein Schatteninsekt dabei beobachten, wie es die Brücke hochflitzt. Eile ihm hinterher und erledige es. Du siehst auf der Karte links, wo sich die Insekten aufhalten.

Gehe aufs Ufer zu, welches sich links auf der Karte befindet. Dort besiege das Schatteninsekt, welches in der Luft seine Runden dreht. Gehe danach gleich zu **Tobys Attraktion**. Hinter seinem Bau befindet sich ein weiteres fliegendes Insekt. Kehrst du nun auf den Platz zurück, wo du den ersten Schattenkäfer gefunden hast, erscheint eine neue Barriere mit **drei Schattenläufern**.

Wieder erlegst du deine Feinde so, dass am Ende keiner mehr übrig bleibt. Es entsteht ein weiteres **Portal** am Himmel, durch das du künftig reisen kannst. Springe direkt von dieser Anhöhe weiter hinauf zum letzten Insekt in diesem Gebiet. Es versteckt sich am Boden. Erledige es und du hast alle Insekten am Hylia-See erledigt. Springe nun ins Wasser und paddle wieder zum linken Ufer.

Hier befinden sich spezielle **Grashalme**, mit denen du den riesigen **Schattengargorak** rufen kannst. Heule die Melodie nach und schon kommt das riesige Monster angefliegen. Du wirst wieder denselben Route folgen, wie du anfangs hergekommen bist. Dabei musst du insgesamt **vier Schatteninsekten** erledigen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Sobald du also ein Insekt in der Höhle siehst, musst du es sofort anvisieren und "A" drücken. Vergiss nicht dabei deine Sinne zu aktivieren, schließlich sind die Insekten unsichtbar. Hast du ein Insekt verpasst? Macht nichts: Sie fliegen immer wieder vor deiner Nase herum. Beeile dich mit dem Sammeln, da die Tunnelstrecke nicht besonders lang ist. Oben angekommen, sprich mit der Frau namens **Teena**.

Plötzlich flitzt ein Insekt unter dem Gebäude hervor. Sobald du mit ihr gesprochen hast, kannst du nach dem Insekt jagen. Hast du es erledigt, spring ins Wasser. Hier wirst du auf **zwei Flammen** aufmerksam gemacht. Schwimme also direkt ans Ufer zu den beiden Zoras. Die Zoras fragen sich, ob Ralis bereits schon hier durchgekommen ist... sie gehen lieber auf Nummer sicher und schwimmen durch den **Kanal**, der direkt nach Hyrule führt. Gehe gleich über die Brücke weiter, denn die hiesige Strömung ist zu stark.

In der **Zora-Höhle** findest du reichlich Schatteninsekten. Du kannst sie ganz einfach auf der Karte sehen. Laufe nun an der Wand entlang, bis Midna sich meldet und du weiter hinauf springen kannst. Springe nun immer weiter, bis du links eine **kleine Truhe** findest. Hier kannst du herunter auf die andere Ebene springen. Hol dir schnell das Insekt und springe anschließend ins Wasser, um in der Mitte, wo sich die Pflanzen befinden, die beiden Insekten zu jagen. Schnapp dir das Strahlentau.

Eile wieder zum Ausgangspunkt. Springe wieder die Wände hoch, diesmal geht es nach rechts, unter dem Wasserfall durch und weiter, bis du an eine enge Kante kommst. Dort wirst du paar grüne Rubine finden. Springe anschließend nach hinten in die Höhle für ein weiteres Insekt. Der letzte Schattenkäfer dieser Gegend befindet sich wohl weiter oben. Wirf einen Blick auf den Tiegel des Lichts und du stellst fest: Es fehlen dir zwei Insekten. Scheinbar sind sie einfach verschwunden. Midna macht dich auf ein Insekt in der **Stadt Hyrule** aufmerksam. Es befindet sich in der Nähe von **Thelmas Wirtshaus**.

Nutze den Fluss und lass dich von der Strömung treiben: An jenem Punkt, wo du vorhin die beiden Zoras getroffen hast, musst du nun denselben **Tunnel** passieren. So kommst du bequem nach Hyrule. Kletter links aus dem Wasser und laufe zum Eingang der Stadt. Du wirst überrascht sein, als du plötzlich von weiteren **Schattenläufern** angegriffen wirst. Besiege die Schattenläufer und gehe in die Stadt. Laufe nun wieder zum **Wirtshaus von Thelma**. Betritt jedoch nicht das Haus, sondern schau dich in der Gasse ein wenig um: Hinter den Kisten im linken Eck befindet sich der kleine Ausreißer.

Sobald du den Strahlentau hast, meldet sich Midna. Hier gibt es kein weiteres Insekt mehr... Plötzlich erscheint im Herzen vom **Hylia-See** ein letzter weißer Punkt. Begib dich dorthin. Wieder am **Hylia-See**, schwimme zum weißen Punkt und du wirst böse überrascht. Deine Vorstellungen über ein kleines Insekt werden in diesem Moment übertroffen: Es erscheint direkt vor dir ein **monströses Schatteninsekt**.

Fackel nicht lange: Seine Schwachstelle ist der Bauch. Achte darauf, wann das Biest zum Angriff übergeht, weiche in diesem Fall geschickt aus und verpasse ihm direkt einen Konter. Beiße sooft zu, wie es dir möglich ist. Hast du es einige Male erwischt, fällt es mit dem Rücken ins Wasser. Springe auf seinen Bauch und nutze den Energiekreis von Midna. Achte darauf, dass du alle Beine im Visier hast, damit diese im einem Schlag getroffen werden. Dein finaler Schlag ist einfach zuviel für die Insektenkönigin.

Es gibt sich geschlagen und rückt den letzten Strahlentau raus. Die Sammelsuche ist vollbracht! Schnapp dir den Strahlentau und schon kannst du in Menschengestalt vor dem **Lichtgeist Ranelle** gegenübertreten. Der heilige Schutzpatron erzählt dir vom Grauen, was auf dem Grund des Hylia-Sees schlummert. Und da gibt es noch eine weitaus ältere Legende... Ranelle klärt dich auf, warum die Lichtgeister auf die Erde kamen. Der Grund ist ganz simpel: Es ist die menschliche Gier nach Macht. Lausche der Warnung, nicht in Versuchung zu geraten. Nur Unwissende lassen sich von der dunklen Macht irreführen.

Kehre nach der Geschichte wieder zurück in **Thelmas Wirtshaus**.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 18: WAGENRENNEN NACH KAKARIKO

Der beste und schnellste Weg zum Schloss Hyrule ist ganz klar über **Tobys Attraktion**: Bezahl ihm also die lumpigen 20 Rubine und setz dich in die große Kanone. Schon wirst du in die Lüfte geschossen. Du landest im Haus, welches sich weiter oben nahe der Brücke befindet. Von dort aus kannst du direkt über die Felder nach Hyrule. Nimm dir **Epona** zur Hilfe, reite vor die Stadt und besuche **Thelmas Wirtshaus**.

Als du ins Wirtshaus kommst, springt dir regelrecht der **Medikus** vor die Füße. Er stürmt aus dem Haus, offensichtlich kann er dem Zora-Jungen nicht helfen. Jetzt bleibt nur noch **Kakariko**. Leonard, der Priester soll also Goronen und Zoras heilen können. Doch weil in den Ebenen Monster lauern, will keiner der Soldaten die Reise auf sich nehmen. Bis auf dich verlassen sie alle den Raum. Thelma begutachtet dich und heuert dich statt ihrer an. Außerhalb siehst du dir zusammen mit Thelma die Lage an: Für die Reise ist bereits alles vorbereitet. Auf der Brücke reitet **King Bulblin** hin und her und bewacht die Strecke. Nun liegt es an dir, den Weg frei zu machen und den Wagen sicher nach Kakariko zu bringen. Als es losgeht, fragt dich Ilya nach deinem Namen und bedankt sich bei dir bereits im Voraus. Auf geht's: Begleite den Wagen bis zu Brücke, wo auch schon King Bulblin mit Lord Bullbo auf dich wartet.

King Bulblin erscheint mit einem abgebrochenen Horn und zwei Schilden. Ihm hat wohl eure letzte Begegnung ganz schön zugesetzt. Mit den Schilden will er sich wohl besser schützen, doch inzwischen hast du andere Waffen. Kombiniere vor dem Kampf deine Bomben mit dem Bogen. Sobald du nun auf ihn zu reitest, kannst du den Bogen spannen und ihm direkt einen **Bombenpfeil** entgegen feuern. Es wird ihn aus der Bahn werfen. Der König der Bulbins ist recht zäh: Bis zu drei Mal musst du ihn mit den Bombenpfeilen abschießen, bis er die Kontrolle über Lord Bullbo verliert und ein weiteres Mal von der Brücke stürzt.

Kurz nach seinem Sturz fliegt etwas auf dich zu. Tatsächlich: Es ist ein **Schlüssel**. King Bulblin hat doch wirklich die Wege mit einem Tor verbarrikadiert. Dieses Hindernis ist jedoch kein Problem mehr: Reite nun mit den beiden im Wagen weiter. Bereits ein paar Meter weiter hagelt es **Feuerpfeile** von den Hügeln. Fängt der Wagen an zu brennen, so lösche die Stelle, indem du sie anvisierst und den **Sturmbumerang** einsetzt. Schon bald kommst du ans Tor: Steige von Epona ab und schließe es auf. Keine Angst, der Wagen wartet auf dich. Steige also wieder auf und reite hinter dem Wagen her.

Nun beginnt der eigentliche schwierige Teil dieser Mission: Immer wieder kommen **Bulblins** auf Ebern daher geritten und schießen mit brennenden Pfeilen auf dich und den Wagen. Du hast nun mehrere Möglichkeiten, wie du deine Gegner loswerden willst. Entweder halte dich ein wenig hinter dem Wagen und schieße mit dem Bogen auf die Gegner. Alternativ reite rund um den Wagen und hau sie mit dem Schwert vom Tier. Achte jedoch auf die fliegenden Gegner: An einigen Stellen lassen sie gerne **explodierende Fässer** fallen, sodass der Wagen in die andere Richtung gelenkt wird. Schieße die Biester am Besten direkt ab, so explodiert die Ladung gleich mit ihnen. Lösche im Falle die Flammen, sodass der Wagen nicht abbrennt.

Hast du erstmal den größten Teil der Strecke hinter dir, ist der Rest nicht mehr schwer: Es wird dich noch einmal eine Killeranas belästigen, doch mit einem Pfeil beförderst du auch sie in die ewigen Jagdgründe. Kurz darauf hast du das **letzte Tor vor Kakariko** erreicht. Schließe auch dieses auf und reite zusammen mit dem Wagen zum Dorf. In der folgenden Szene tritt Leonard aus dem Zimmer und sagt dir, dass Prinz Ralis das Schlimmste überstanden hätte. Leonard beginnt sich zu fragen, wo seine Mutter sei, doch wie du weißt, ist diese bereits verschieden. Er hat also keinen Eltern mehr. Auch Ilya sitzt am Bett und macht sich Sorgen um den kranken Zora-Prinz.

Draußen erzählt dir Leonard, dass es schwierig werden wird, Ilyas Erinnerungen wiederherzustellen. Nach einem weiteren Gespräch mit Thelma erscheint plötzlich die Zora-Königin **Lucida**. Wie sie dir versprochen hat, will sie dir die besondere Fähigkeit verleihen, dich wie ein Fisch im Wasser bewegen zu können. Sie führt dich nun zum **Friedhof von Kakariko**, der Ruhestätte der Zoras.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Lucida führt dich nun zum Grab ihres Ehemannes, dem König der Zoras. Da, wo vorhin ein Siegel mit dem Zora-Zeichen war, ist nun ein kleines Loch, durch das du kriechen kannst. Auf der anderen Seite entdeckst du einen kleinen See, der sich direkt hinter dem Friedhof befindet. Tauche nun hinüber zum Grab, wo Lucida auf dich wartet. Ihr Mann hat einst das Gewand anfertigen lassen und nun soll es dir gehören: Unter dem Grabstein wird das **Zora-Gewand** frei. Nimm es dir und gehe nach dem Gespräch direkt zu Burns Bombenladen. Dort bekommst du ab jetzt auch **Wasserbomben**.

Kauf dir ein paar und gehe zum **Hylia-See** zurück. Gehe gleich zum Haus von **Dumnus**, von dem du zu Beginn in die Felder von Hyrule gestartet bist. Für nur 20 Rubine kannst du nun zum Hylia-See fliegen. Schnapp dir also ein Huhn und gleite hinunter. Versuch gleich im Flug noch ein paar Rubine zu ergattern. Im Wasser kannst du dann in die Zora-Rüstung schlüpfen. Ziehe die **Eisenstiefel** an und schon sinkst du zum Grund des Sees. Dank deiner neuen Rüstung kannst du nun so lange unter Wasser bleiben, wie du magst.

Tauche nun zur tiefsten Stelle des Sees: Dort befindet sich der **Eingang zum Seeschrein**. Bist du am Grund des Sees gelangt, laufe nach vorne. Am Boden entdeckst du einen **seltsamen Kreis**. Wenn du dich umschaust, gibt es mehrere von ihnen, doch im Gegensatz zu deinem steigen Blasen hervor. Lege also eine Wasserbombe auf den Kreis und schon blubbert es. Lege nun eine weitere Bombe, die nun nach oben treibt, wo ein Stein den Eingang blockiert. Sobald der Eingang frei gesprengt ist, kannst du durch den **Tunnel zum Seeschrein** schwimmen.

KAPITEL 19: SCHREIN #3 - DER SEESCHREIN

Im Tunnel, der dich zum Seeschrein geführt hat, konntest du schon Bekanntschaft mit einigen Kreaturen machen, die auch hier ihr Unwesen treiben. Da wären die **elektrisch geladenen Quallen** im Wasser und riesige **Muscheln**, die auf dem Grund auf dich lauern. Die meisten Waffen sind unter Wasser nicht brauchbar, also vertraue deinem Schwert. Du tauchst in einem kleinen runden Wasserbecken auf: Steige hinaus und erledige gleich paar **Schleime**. Im Raum kannst du eine **kleine Truhe** öffnen, in der du gleich **10 Wasserbombe** findest. Eile die Treppen hinauf und stell dich vor dem **goldenen Hebel**, den du vorhin gesehen hast. Springe direkt auf ihn zu und schon löst dein Körpergewicht einen Mechanismus aus.

In der nächsten Kammer erkennst du rasch, dass hier große **Stalaktiten** von der Decke hängen. Solange diese oben sind, kommst du unten nicht weiter. Zücke also deinen Bogen und kombiniere Pfeile mit den Bomben. Diese Kombination wirst du in diesem Schrein übrigens öfters benutzen müssen. Schieße also auf die Brocken, damit sie zu Boden fallen. Sobald alle im Boden verankert sind, kannst du hinunter. Gib jedoch Acht auf die Gegner, die unten lauern. Damit sind nicht die Tektites gemeint, sondern jene **Helmasaur**, die eiserne Masken tragen. Ihre Schwachstelle ist ihr Hinterteil. Halte dich nicht an ihnen auf sondern setze deinen Weg fort in den nächsten Raum.

Mehrere Brücken und vor allem viel Wasser kannst du auf den ersten Blick in diesem Raum erkennen. Doch der nun folgende und **zentrale Hauptraum** wird noch viel eindrucksvoller sein: Erledige den **Echsalfos**, der wild auf dich zu stürmt. Er ist kein einfacher Gegner und kann ordentlich austeilen; diese Art von Gegner wird dir hier noch ein paar mal begegnen. Eile durch die große Tür.

Nun hast du es geschafft: Du bist im **zentralen Hauptraum** angelangt. Quer durch den Raum führt eine **riesige Treppe**, die sich drehen lässt. Auf dem Stockwerk, in dem du dich gerade befindest, kommst du nicht weiter. Laufe also nach unten, gehe nicht durch die offene Tür, da du dort ebenso wenig weiterkommen wirst. Wenn du anschließend die Treppe hinunter läufst, eile rechts, bis du wieder einen **goldenen Hebel** siehst. Springe hoch und halte dich daran fest. Die Treppe dreht sich in deine Richtung und schon öffnen sich dir neue Wege.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Eile wieder die Treppe hinauf. Oben kannst du gleich nach links abbiegen. Schon von Weitem siehst du einen kleinen Kopf aus dem Topf ragen. Gehe hin und hol dir die **Tante**. Lauf danach auf die andere Seite bis ans Ende. Wieder siehst du dort einen **goldenen Hebel**, den du betätigst. Eile die große Treppe hinab und tritt durch die Tür, die direkt vor dir liegt. Bist du diesem Lösungsansatz gefolgt, sollte sie dir nicht verschlossen sein.

Du kommst durch einen weiteren schmalen Gang mit einem weiteren Helmasaur, den du geschickt umgehen kannst. Der kommende Raum wirkt auf dem ersten Anblick größer als er in Wirklichkeit ist. Schieße zuerst den vorderen Stalaktit ab und gehe danach durch den Höhleneingang rechts vom Haupteingang. Unten kannst du locker über die schmale Überbrückung laufen. Klettere anschließend an den Kletterpflanzen auf die andere Seite. Schieße an der Decke den Stalaktit ab, sodass er den Weg vor dir vervollständigt. Passiere den Stalaktiten, der immer wieder von der Quelle nach oben gedrückt wird und schnapp dir den **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Truhe**, die sich auf der anderen Seite befindet.

Gehe nun wieder in die **Haupthalle** mit der Treppe zurück und laufe diese wieder hoch. Oben angekommen, gehe auf die linke Seite zur verschlossenen Tür. Passiere den kurzen Gang und öffne die nächste Tür. Hier sind scheinbar beide Wege verschlossen. Doch nicht mehr lange: Eile zuerst nach rechts, wo zwei große Stalaktiten von der Decke hängen. Hole den an der Kletterwand mit einem Bombenpfeil herunter. Schon kannst du die Wand hinauf und den **goldenen Hebel** betätigen.

Rasch öffnet sich die verriegelte Öffnung unter dir. Springe direkt von der Mauer in den neuen Bereich. Du hast nun zwei Wege zur Auswahl: Gehe zuerst durch die Tür, bevor du dich dem großen Stein widmest. Du kommst in einen Raum mit einem **großen Zahnrad**. Springe hinauf und erledige den Echsenkrieger. Danach eile durch die andere Tür, die dich in einen weiteren Gang führt. Rechts kannst du nicht viel ausrichten, gehe also nach links, wo ein sich ein weiteres **vertikales Zahnrad** befindet.

Daneben entdeckst du eine **kleine Truhe**. Öffne sie und du erhältst einen weiteren **kleinen Schlüssel**. Gehe nun die letzten zwei Kammern zurück und spreng hier den großen Stein. Weiche den Helmasaur aus und passiere die Tür. Du machst Bekanntschaft mit einem kleinen Tierchen, das in einer Wasserblase Zuflucht sucht. Sofort hüpfst dein Gegner bei Sichtkontakt in seine **Blase**, um sich vor deinen Angriffen zu schützen. Mit dem Schwert kommst du hier nicht weiter, schieße daher in einiger Entfernung einen **Bombenpfeil** auf ihn. Mit der Bombe zerplatzt seine Blase und du kannst den Feigling mit dem Schwert erledigen. Öffne nun die verschlossene Tür.

Du blickst in eine Kammer, in der sich im Augenblick kein Wasser befindet. Um etwas Leben in dieses Gebäude zu bringen, springe zuerst rechts in die Grube und klettere gleich an der Kletterwand hoch. Laufe nun den ganzen Weg bis nach oben. Unterwegs werden dir drei Tektites begegnen, die aber nicht wirklich ein Problem darstellen. Oben entdeckst du eine **kleine Truhe** mit **10 Wasserbomben**, wenn du geradeaus läufst. Vor dir siehst du einen kleinen Tunnel, auf dessen Vorderseite sich Leitern befinden. Klettere nach oben und du wirst einen weiteren **goldenen Hebel** vorfinden, den du betätigst. Nun wird sich die **Schleuse** über von dir öffnen und der Raum mit Wasser geflutet.

Die Strecke, die du vorhin hoch gelaufen bist, wird nun zur Rutschbahn. Du kannst sie also bequem nach unten rutschen. Unten angekommen, musst du weitere Wege für das Wasser öffnen: Schwimme in die Mitte des Raumes, wo sich eine kleine Insel befindet. Steige auf die Plattform und betätige den **goldenen Hebel** vor dir. Sofort öffnen sich neue Wege für das Wasser, welches nun in den Hauptraum fließt. Gehe zurück zur Tür, unter der das Wasser hindurch fließt.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Den folgenden Raum kennst du bereits: Du siehst nun, wie sich das vertikale Zahnrad dreht, doch das ist nicht von Bedeutung. Gehe durch die seitliche Tür. Hier dreht sich alles wie in einem Uhrwerk. Springe hier oben auf eine angekettete Platte herunter, sodass du genau an die Tür transportiert wirst (die Erste nach der Eingangstür). In diesem Raum wirst du einen **kleinen Schlüssel** finden, wenn du gleich nach links gehst. Danach gehe wieder aus dem Raum und eine Tür weiter.

Springe dazu wieder auf eine rotierende Platte. In diesem Raum findest du das Schloss für den Schlüssel. Schließe es auf und tauche anschließend wieder ab. Im Wasser lauern weitere Gefahren auf dich. Etwa in der Mitte des ersten Abschnitts wird dir der Weg von einem Felsen versperrt. Spreng ihn mit einer Wasserbombe und gehe weiter. Pass zudem auf die Killermuschel am Boden auf. Als du schlussendlich aus dem Becken auftauchst und ans Ufer gehst, wird dieses verriegelt. Aus der Ferne erkennst du, wie **zwei Kaulquappen** auf dich zu schwimmen. Erledige sie und schaue an die Decke.

An der Decke siehst du eine **riesige Kröte**, ehe sie zu dir herunter kommt. Auf ihrem Rücken trägt sie ihre Brut: Sobald sie sich schüttelt, fällt sie ins Wasser und werden zu Kaulquappen. Zücke dein Schwert und erledige sie. Verliere dabei nicht die Kröte aus den Augen: Sobald du die letzte Kaulquappe erledigt hast, springt die Kröte in die Höhe und versucht dich auf dich fallen zu lassen. Achte daher auf ihren Schatten.

Der erfolglose Bauchplatscher setzt der Kröte dermaßen zu, dass sie für einen Moment bewusstlos wird. Nutze diese Gelegenheit und greife ihre **Zunge** mit dem Schwert an. Nutze anschließend die Bombenpfeile, um den Hunger des Monstrums zu bändigen. Hat sie deine Bomben gefressen, wirft sie die Explosion erneut zu Boden. Nach ein paar weiteren Hieben auf die empfindliche Zunge geht der Kröte auch schon die Luft aus: Sie spuckt einen braunen Schleimklumpen aus, in dem sich eine **Truhe** befindet. In dieser befindet sich ein nützlicher Gegenstand: Der **Greifhaken**. Mit ihm kannst du dich in Zukunft über Abgründe ziehen.

Zunächst eile zur versperrten Tür an der Wand. Oberhalb der Blockade entdeckst du einen **goldenen Kreis mit einem roten Punkt**. Ziele mit dem Greifhaken auf den Greifpunkt. Schon hängst du oben dran und betätigst gleichzeitig den Mechanismus. Gehe nun durch die Tür. Auf der anderen Seite erwarten dich wieder zwei Helmasaur. Diese sind nun kein Problem mehr: Erfasse sie mit der Zielerfassung und ziehe ihnen mit dem Greifhaken die Maske vom Kopf. Erledige sie geschickt, dann öffne die andere Tür und du kommst wieder in einen dir vertrauten Raum. In dieser Kammer, eile zum Eingang. Laufe durch den schmalen Gang und du kommst wieder zur **zentralen Haupthalle**. Du siehst nun, wie das Wasser aus einer der Türen in den mittleren Graben fließt. Das Wasser steigt... Schau nach links und greif dir die **Labyrinth-Karte** aus der Truhe. Danach gehe die Treppe hinauf, dann biege links ab, wo das Wasser aus der Tür fließt.

Schau nach oben und du siehst einen **goldenen Kreis**. Hake dich ein und die Treppe kommt zu dir. Das Wasser wird nun über die Brücke weitergeleitet und direkt unter der Tür des unteren Raumes durch gespült. Lass dich nun die Brücke hinab treiben und gehe geradeaus durch die Tür. Das Rad, welches sich zuvor noch kein Stück gedreht hat, ist nun aktiv. Lauf einfach unter ihm hindurch und tritt durch die Tür. Du gelangst in eine Kammer, in der du wieder **zwei große Zahnräder** entdeckst. Jetzt heißt es Zähne zusammenbeißen und sich über die Schlucht schwingen. Springe auf die erste Platte.

Von dort aus erkennst du am Zahnrad oben einen **goldenen Kreis**: Hake dich mit dem Greifhaken daran, so kannst du dich langsam mithilfe der Kette abseilen. Von der kleinen Insel aus kannst du dich dann weiter an die Kletterwand links von dir schwingen. Klettere anschließend auf den Vorsprung und ziehe dich weiter nach oben an die andere Kletterwand. Von dort aus kannst du dich ein weiteres Mal an das Efeu ziehen, sodass du nur noch klettern musst, um die Tür an der Wand zu erreichen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Hinter der Tür folgt einen ähnlicher Raum: Beim Rad entdeckst du ein weiteres Monster in einer Wasserblase. Zücke den Bogen und erledige auch dieses. Eile auf die andere Seite, an der sich **zwei Wasser-Fontänen** befinden. Oberhalb dieser Wassersäulen kannst du erkennen, wie du vorgehen musst. Schieße also zunächst den Stalaktit ab, sodass er genau auf die Fontane fällt. Steige nun auf diesen, damit er dich nach oben bringt. Springe über die Wand auf die andere Seite und erledige dort gleich zwei Tektites.

Eile weiter und ziehe dich auf die erhöhte Plattform. Hinter der nächsten Tür triffst du auf weitere Gegner, die sich in ihren Blasen wohlfühlen. Um Pfeile und Wasserbomben zu sparen, ziehe sie ab jetzt einfach mit dem Greifhaken aus der Wasserblase heraus. Hast du beide erledigt, schau an die Decke. Du siehst einige Kletterpflanzen. Zieh dich mit dem Greifhaken nach oben und klettere bis in den nächsten Raum hinein. Lass dich nun fallen und gehe direkt ins Wasser, sodass du auf der anderen Seite wieder hinaufklettern kannst. Achte auf schwimmenden Gegner. Lauf ein letztes Mal den Weg hinauf. Wieder machen Hemalsaur dir das Leben schwer. Erledige sie lieber gleich, bevor sie dich noch in die Tiefe stürzen. Auf deinem Weg musst du feststellen, dass ein großes Stück des Weges fehlt. Am anderen Ende befindest sich jedoch ein **goldenen Kreis**. Ziehe dich einfach auf die andere Seite. Oben wirst du in der **kleinen Truhe** weitere **10 Wasserbomben** finden, die du natürlich mitnimmst.

Klettere ein weiteres Mal die Treppe hoch und hänge dich an den **goldenen Hebel**. Schon öffnet sich das Tor und das Wasser fließt in Strömen hinab. Bevor du dich nach unten treiben lässt, solltest du dich mit dem Greifhaken noch hinter dem Wasserfall ziehen, denn dort bekommst du den **Kompass**. Rutsche nun nach unten und schwimme in die Mitte, lass dich aber nicht von den hungrigen Skelettfischen erwischen.

Betätige hier den **goldenen Hebel** und begib dich aus der Kammer. Du bist wieder da, wie du eben reingekommen bist. Visiere die Kletterpflanzen an der Decke an und klettere in den letzten Raum. Dort nimm die linke Tür, sodass du ein Wasserbecken erreichst. Darin befinden sich zwei Quallen. Erledige sie, indem du ihre Kerne mit dem Greifhaken entfernst. Schwimme nun durch das Becken und laufe unter dem Rad hindurch. Hier findest du nicht viel, also geh gleich nach rechts durch die Tür. Wie du siehst, dreht sich das ganze Werk dank der Wasserströmung. Springe auf eines der Räder und schon stürmt ein Echsalfo auf dich zu. Erledige diesen und gleich den Zweiten vor der nächsten Tür. Bist du soweit, so gehe zu der Säule, wo du zu Beginn hinauf gegegangen bist. Zieh dich an die Wand und klettere auf den Vorsprung.

Ziehe dich von dort an den **goldenen Punkt** hinter der Säule. Von da aus kannst du wieder auf die kleine Insel weiter nach unten springen. Solltest du sie verfehlen, stürzt du in den Abgrund und wirst wieder vor der Tür oben gesetzt. Hast du es geschafft, kannst du dich wieder zum Efeu beim Eingang ziehen. Springe vom Eingang aus wieder auf die erste rotierende Platte. Sobald diese beim zweiten Zahnrad vorbei fährt, kannst du dich mit dem Greifhaken an einem der **goldenen Punkte** an der Unterseite des zweiten Zahnrades festhalten. Du wirst nun direkt zum Eingang zur nächsten Kammer geführt. Dieser Raum ist relativ dunkel. Eile nach rechts, wo du ins Wasser hinab tauchst.

Das Prinzip ähnelt einem Labyrinth, doch es ist wesentlich kleiner. Schwimme weiter, bis du hinten einen Felsbrocken entdeckst, der den Durchgang blockiert. Schnapp dir einen Wasserbombenfisch per Greifhaken und lege diese vor den Felsen. Ist der Weg frei, schwimme hindurch. Ziehe hier die Eisenstiefel an und sinke auf den Grund. Weiter hinten wirst du wieder einen Brocken wegsprengen müssen. Gib dabei Acht auf die Killermuschel, die aus der Höhle kommt. Erledige sie und tauche in der Höhle auf.

In diesem Abschnitt triffst du ein letztes Mal auf den Feigling in seiner Wasserkugel. Erledige ihn und betätige den Schalter an der Decke. Es öffnet sich die Luke und du kannst dich in das Loch hinab seilen. Nimm aus der Truhe den **Master-Schlüssel** an dich. Es gibt nun zwei Wege, wie du wieder in den **Hauptraum** (wo der Eingang zum Endgegner ist) zurück kommst. Der Erste besteht darin, den ganzen Weg wieder zurück zu gehen, wie du hergekommen bist. Der Andere und bequemere Weg führt über die Tante. Sie bringt dich aus dem Schrein. Danach kannst du wieder hinein schwimmen und gleich zur Haupthalle gehen. Jetzt ist es nicht mehr weit zum Endgegner.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Das Wasser ist nun dank dem zweiten Zufluss weiter gestiegen, sodass du die Tür zur Kammer unter der Brücke erreichen kannst. Öffne nun das **große Schloss** mit dem Master-Schlüssel und tritt ein. Zerschlage hier rasch die zwei Töpfe, um Herzen und eine Fee zu ergattern. Bist du bereit, springe in das Loch hinab: Du fällst ins Wasser und ziehst gleich die Eisenstiefel an, um zum Grund dieser Kammer hinab zu tauchen.

Sobald du auf den Grund dieses riesigen Beckens gesunken bist, erscheint **Oktapesco**. Achte auf seine großen, elektrisch geladenen Tentakel, um nicht von ihnen gepackt zu werden. Beobachte sie, denn sie verbergen zugleich seine Schwachstelle: Sobald du das **Auge** in einem der Tentakel siehst, visiere es an und feuere den Greifhaken ab. Automatisch wird es zu dir hingezogen und du kannst mit dem Schwert zuschlagen. Nach paar Hieben hüpfte es zu seinen Tentakeln zurück. Seine Reaktion darauf ist eine Horde von Wasserbombenfischen. Erledige sie gleich alle auf einmal, damit sie dir nicht lästig werden. Verfolge deine Strategie, bis sich Oktapesco aus den Tiefen des Beckens erhebt und wild im Wasser herum schwimmt. Nach wie zuvor ist das Auge sein Schwachpunkt, nur dieses Mal befindet es sich auf seiner Stirn.

Visiere es mit dem Greifhaken an, sobald sich das Wasserwesen in deiner Nähe befindet. Ziehe dich zum Auge hin und stich darauf ein. Nach ein paar Treffern verliert Oktapesco seine Kontrolle und prallt gegen die Wand des Beckens. Langsam läuft das Wasser ab und du erhältst einen weiteren **Schattenkristall**. Nun hast du es geschafft: Du hast den letzten Schattenkristall gefunden. Midna ist gleich zur Stelle, um ihn dir abzunehmen. Schnapp dir den **Herzcontainer** und die Reise kann weitergehen.

Lass dich nun von Midna nach draußen teleportieren.

KAPITEL 20: ZWISCHEN LICHT UND DUNKELHEIT

Als dich Midna in den Tempel des Lichtgeistes Ranelle teleportiert, erscheint unerwartet **Zanto** direkt hinter dir. Ranelle will dir zu Hilfe kommen, doch er wird von Zanto an die Wand geschleudert und versinkt im Wasser. Erneut wird das schutzlose Gebiet in den Schatten gezogen und auch du wirst wieder zum Wolf. Zanto raubt Midna ihre gesammelten Schattenkristalle und lässt sie verschwinden.

Warum Midna sich noch immer mit solch altertümlichen Magie beschäftigt, ruft in ihm nur Verärgerung hervor. Sie wird ihr nichts nützen, denn seine Kraft ist das Geschenk seines Gottes. Midnas Widerstand ist zwecklos. Als Zanto eine Energiekugel erzeugt, um Midna zu schaden, springst du mutig davor und zahlst den Preis: Ein Fluch in Form eines **Nachtkristalls** sinkt in deinen Kopf.

Anschließend versucht Zanto Midna auf seine Seite zu ziehen, doch Midna weigert sich. Für diese Vermessenheit bestraft er sie, indem er sie direkt dem Licht aussetzt.

Der Lichtgeist hat euch beide aus der Höhle teleportiert. Dir geht es wieder gut, doch Midna scheint am Ende zu sein. Das Licht hat ihr zu sehr zugesetzt. Nur noch **Prinzessin Zelda** kann jetzt noch helfen. Eile zum **Schloss von Hyrule**. In der Stadt, besuche **Thelmas Wirtshaus**, denn die Wachen werden dich nicht ins Schloss lassen. Thelma sprach einmal davon, dass von ihrem Haus aus ein **geheimer Gang** zum Schloss führe. Bei deinem Versuch, ins Haus zu gehen, wirst du jedoch hochkant wieder raus geschleucht. Als Wolf kommst du nicht weiter... Als du gerade davonlaufen willst, spricht dich jemand an.

Es ist die **Katze Luise**, die zusammen mit Thelma im Wirtshaus lebt. Sie erkennt dich sofort an deinem Geruch und öffnet dir einen neuen Weg. Sie warnt dich: Der Weg sei alt und es könnte Probleme geben. Schiebe die einsame Kiste links zu den anderen Kisten hin und passiere die Öffnung, die dir Luise geöffnet hat. Im Haus siehst du **verschiedene Seile** gespannt. Versuche lautlos und ohne eine Vase herunter zu werfen zum **Geheimgang** zu gelangen. Du landest in **Giovannis Haus**: Sofort entdeckst du eine **Geisterseele**. Erledige den Geist und sprich die goldene Statue an. Es ist Giovanni, der seine Seele für Geld an einen Dämon verkauft hat und sein Los bereut. Nun benötigt er von dir weitere 20 Geisterseelen. Zum Dank für die Rettung öffnet er dir den **Weg zu der Kanalisation**.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Du kommst nun in die **Kanalisation**: Wie in allen Abwasserkanälen gibt es auch hier ungebetene Gäste. Vor einem der Gittertore findest du einen Hebel. Springe hinauf und schnapp ihn dir. Es öffnet sich nun ein Kanal, in den du hinein gespült wirst. Du wirst direkt vor zwei Skultulas geschwemmt. Erledige diese und schnapp dir den Holzstock, der vor der Fackel liegt. Entzünde beide Enden und laufe zum Spinnennetz.

Auf deinem Weg kannst du kleine Fackeln entzünden, sodass du nicht immer wieder zurück laufen musst. Brenne erneut das Spinnennetz ab und eile weiter. Es werden ein paar Gegner auf dich warten, die du leicht besiegen kannst. Betritt dann den Tunnel, wo du dich am Ende hier am Boden durchgraben kannst. Du kommst nun in einen dir bekannten Raum: Lauf hier die Treppe hoch und überquere die Seile. An einigen Stellen warten Bulblins auf dich, die du einfach von der Treppe schleudern kannst. Oben eile weiter durch die geöffnete Tür. Erledige hier gleich die Gegner und passiere die Dächer. Weiter vorne kannst du nicht mehr das Gerüst nutzen, darum eile über die lose Brücke. Warte, bis der Wind wieder weht, springe auf das Dach und gehe erneut durch den Eingang. Jetzt noch die Treppe hoch und du erreichst **Zeldas Gemächer**.

Als du in ihr Zimmer kommst, scheint **Zelda** zuerst nicht anwesend zu sein, doch als du Midna auf den Boden legst, erscheint sie dir unerwartet. Midna möchte gleich wissen, wie man dir helfen kann und wo der **Schattenspiegel** ist. Zelda sieht hingegen in ihr Herz und erkennt, das Midnas bisheriges Handeln von noblen Motiven geprägt ist. Sie opfert sich, um Midna zu heilen, trotz Midnas Widerwillen. Zu spät...

Nun, wo es Midna wieder besser geht, kann die Reise weiter gehen. Es gilt dem **Mythos des Masterschwerts** nachzugehen, das im **Wald von Phirone** ruhen soll. Du wirst von Midna vor die Stadt teleportiert. Kurz darauf wird das Schloss von einer **magischen Barriere** umfasst. Wütend beobachtet Midna diesen Umstand, doch im Augenblick ist der **Wald von Phirone** wichtiger.

KAPITEL 21: IM HEILIGEN HAIN

Als du zum **Heiligen Hain** gelangst, siehst du, wie plötzlich ein **kleiner Affe** auf dich zu springt. Er wird von einer Horde Skelett-Schergen verfolgt, die direkt aus dem Hain kommt. Erledige diese nun und schon wird der Affe mit dir sprechen. Er wird dir sagen, dass sich der Hain verändert hat und seltsame Kreaturen aufgetaucht sind. Mit der Hilfe von Midna kannst du locker zum Eingang des Heiligen Hains springen.

Klettere nun auf der rechten Seite auf den kleinen Hügel und schon spricht Midna zu dir. Wie gewohnt legt sie dir eine Spur vor, die du nur noch durch Drücken des "A"-Knopfes verfolgen musst. Passiere den Tunnel, danach springe von der Anhöhe auf die Holzbrücken. Die vordere Brücke wird sich je nach Windrichtung drehen. Laufe danach über die Seile und schon erreichst du den eigentlichen Eingang des Hains.

Du gelangst in einen mysteriösen, dunklen Wald: Wenn du dich umsiehst, entdeckst du einen **Stein mit dem Emblem des Triforce**. Bleib davor stehen und lausche der **Melodie**. Probiere die selben Tonlagen mit dem Wolfsgeheul zu treffen. Ist das geschafft, erscheint ein Geschöpf des Waldes: Das **Horror Kid**. Sofort ruft es seine Gehilfen herbei und verschwindet in einer Höhle. Folge ihm und versuch es zu erledigen.

Such nun nach dem **Horror Kid**, denn nur dieses kann dir weitere Wege öffnen. Folge einfach den **Tönen**, die von seiner Flöte ausgehen. Ob du richtig bist, siehst du am **Licht seiner Laterne**. Sobald du das Horror Kid gefunden hast, greif es sofort an. Es wird sich sofort wieder aus dem Staub machen und das Spiel geht von vorne los. Seine Schergen werden dich bis ans Ende der Jagd verfolgen, erledige sie besser gleich. Um das Horror Kid zu finden, springe gleich am Anfang durch die Höhle. Auf der anderen Seite springst du auf eine hölzerne erhöhte Plattform und schnappst dir das Horror Kid. Springe ihm durch die neue Passage hinterher. Diesmal versteckt es sich **hinter dem Wasserfall**. Spring also ins Wasser und schwimme nach hinten, bis du eine Art größere Holzterrasse erreichst. Klettere nach oben und da sitzt auch schon das Horror Kid. Schlag erneut zu und schon wird ein weiterer Weg frei.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Die Höhle befindet sich weiter oben. Suche nach großen, gestapelten Holzblöcken, welche du hinaufklettern kannst. Auf der anderen Seite der Höhle entdeckst du wieder das **Horror Kid**, welches nach deinem Angriff verschwindet. Spring von der Anhöhe hinab und eile ihm hinterher. Folge ihm in die Grube hinab und es zeigt dir sein wahres Gesicht. Nun beginnt ein ganz neues Spiel: Du musst nun versuchen, das Horror Kid zu erledigen, indem du es zu fassen bekommst, bevor es verschwindet. Das Ganze klingt einfach, wenn da nicht die Skelette wären. Erledige diese und spring auf das Kind des Waldes.

Ist es dir ein paar Mal gelungen, ist es am Ende - zumindest für das eine Mal - und verschwindet. Der ganze Wald steigt nun aus dem Nebel und das Horror Kid öffnet dir zum Abschluss einen weiteren Weg. Genau dieser wird dich nun zum **Masterschwert** führen. Doch bevor du auch nur in die Nähe dieser antiken Waffe gelangst, musst du eine **besondere Prüfung** bestehen. Stelle dich auf das **Zeichen des Triforce**, welches im Boden abgebildet ist. Heule die Melodie und schon geschieht etwas: Ein Rätsel erscheint.

Deine Aufgabe besteht nun darin, die **beiden Statuen** wieder auf ihren ursprünglichen Platz zu setzen. Anders wirst du hier nicht weiterkommen. Springe folgendermaßen:

Links, Runter, Rechts, Rechts, Rauf, Links, Rauf, Rauf, Links, Rauf, Runter, Runter, Rechts, Rauf.

Ist das getan, werden die beiden Statuen wieder an ihren Plätzen stehen. Nun öffnet sich der Weg zum heiligen Schwert, von dem die hylianische Prinzessin gesprochen hat.

KAPITEL 22: DAS MASTER-SCHWERT

Nun ist es soweit: Als du dir das Schwert ansehen willst, strahlt dieses plötzlich Unmengen an Licht aus. Die Kraft ist so groß, dass es den Bann Zantos einfach durchdringt und dich von der Wolfsgestalt befreit. Endlich wirst du wieder zum Menschen.

Zantos **Nachtkristall** wird direkt in Midnas Hände transportiert. Nur durch die kleinste Berührung von Link reicht aus, um diesen wieder in einen Wolf zu verwandeln. Doch einen Vorteil gibt es: Die Verwandlung kann nun willkürlich stattfinden. Das heißt soviel, wenn Link ab sofort ein Wolf werden will, kann er sich mit Midnas Hilfe verwandeln und umgekehrt. In deiner menschlichen Gestalt kannst du nun das **legendäre Schwert** aus dem Stein ziehen. Das **Master-Schwert** ist tatsächlich Dein.

Midna führt dir nun die Fähigkeiten des Nachtkristalls vor Augen. Nach reichlicher Überlegung will sie ihn nicht mehr zerstören, sondern gegen Zanto einsetzen. Ein Geschenk sollte man ja schließlich behalten. Midna bittet dich, mit ihr nach dem **Schattenspiegel** zu suchen. Wirst du ihr helfen?

KAPITEL 23: AUF ZUR GERUDOWÜSTE

Teleportiere dich vom Heiligen Hain direkt vor die **Stadt Hyrule**, wo dich auch gleich der **Briefträger** mit Briefen überhäuft. Gehe danach direkt in **Thelmas Wirtshaus**. Sie wird dich freundlich empfangen und dich einigen Freunden vorstellen. Gehe danach zum Tisch und schau dir die Karte an. Man sagt, **Raffler** habe sich auf den Weg zum Hylia-See gemacht, um mehr über die Wüste zu erfahren. Eile wieder aus der Stadt und begib dich zum **Hylia-See**. Durch die neue Fähigkeit des Nachtkristalls kannst du dich auch dorthin teleportieren. Mach das.

Am Hylia-See gibt es auf deiner Höhe eine kleine Holzbrücke, welche du überquerst. Danach kletterst du eine Wand hinauf und eilst geradeaus bis zum großen Turm. Klettere hinauf, wo du **Raffler** finden wirst. Er erzählt dir einiges über die Wüste und überreicht dir schließlich seine **Notizen**, welche er bis jetzt über die Wüste gesammelt hat. Gehe nun zum **Clown Toby** nach unten und zeig dem mürrischen Mann die Karte.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Als du Toby die Notiz zeigst, spekuliert er ein bisschen und bietet dir dann eine Gratisrunde zur Wüste an. Nach einem aufwendigen Flug, findest du dich auf sandigem Boden wieder.

Nun beginnt ein neuer Abschnitt deiner Reise, hier in der Gerudo-Wüste. Da es dunkel ist, traut sich Midna hervor und spricht zu dir. Sie erzählt dir die Geschichte ihres Volkes und wie es von Zanto unterdrückt wird. Nur mithilfe des Schattenspiegels kann Zanto besiegt werden. Ein weiteres Mal bittet Midna dich, mit ihr diesen ausfindig zu machen. Gehe nun durch die Wüste, direkt zum **feindlichen Lager**.

Verwandle dich am besten in einen Wolf, damit du schneller durch die Wüste kommst. Denn nicht nur Wald und Gewässer birgen Gefahren, auch im Sand treiben einige Ungeheuer ihr Unwesen. Sobald du beim Feuer angekommen bist, siehst du schon ersten Gegner. Erledige die **Bulbins** gleich, bevor sie auf die Eber steigen und auf dich zureiten. Verwandle dich dann zurück und schieße mit dem Bogen den Schützen vom Gerüst. Schnapp dir danach einen **Eber** und ramme mit seiner Hilfe die Holzgerüste aus dem Weg, sodass der Eingang zum feindlichen Lager frei wird. Gehe hindurch.

Nun gibt es zwei Wege: Wenn du nach rechts gehst, wirst du auf weitere aggressive Bewohner der Wüste und einer Geisterseele treffen. Links kommst du in das Lager der Feinde. Schnapp dir also die Seele und gehe nach links. Gehe möglichst vorsichtig vor, da überall es **Wachposten** gibt, die bei Sichtkontakt sofort Alarm auslösen. Arbeite dich also so gut wie möglich mit dem Bogen voran: Schieße die Feinde ab, bevor sie dich sehen - insbesondere die **Späher auf den Gerüsten**. Schon bald wirst du an einem **Lagerfeuer** vorbeikommen: Nimm dir hier die Zeit und schlage mit dem Schwert so lange auf das gebratene Fleisch ein, bis ein **Herzteil** zum Vorschein kommt.

Bevor du weitergehst, solltest du etwas am Boden erkennen können. Es ist ein **kleiner Schlüssel**, der der besiegte Bulblin vorhin hat fallen lassen. Besser du nimmst ihm mit. Gehe nun zurück bis zum verschlossenen Tor, an dem du vorhin die Bulblins erledigt hast. Schließe es auf und tritt ein. Sofort wird sich die hölzerne Tür hinter dir verriegeln. Was... Vor dir steht scheinbar nur ein einzelner Eber.

Erst auf dem zweiten Blick erkennst du zwei leuchtende rote Augen im Schatten. Als das Wesen ins Licht tritt, erkennst du ihn sofort wieder: Es ist **King Bulblin**. Gleich zu Beginn fängt er an, wild mit seiner riesigen Axt um sich zu schlagen. Dabei erwischt er den Eber und auch dich. Gehe mit gezielten Schlägen auf ihn los und achte auf seine Bewegungen mit seiner Axt. Nach ein paar Schlägen lässt **King Bulblin** seine Axt fallen und fällt zu Boden. Das ist jedoch nicht sein Ende: Mit letzter Kraft zieht er sich nach draußen und zündet dabei den Schuppen an. Jetzt wird es knapp: Durch das Feuer ist der **Eber** wieder erwacht und aufgestanden. Deine letzte Chance, lebend aus dieser Sache herauszukommen. Der Eber zerstört nicht nur das Tor, sondern rast durch alles hindurch, bishin zum Eingang der Wüstenburg. Steige nun vom Tier und eile die Treppe hinauf. Auf der rechten Seite wirst du wieder eine Geisterseele finden. Erledige diese und füll noch deine Vorräte auf, bevor du in die **Wüstenburg** hineingehst.

KAPITEL 24: SCHREIN #4 - DIE WÜSTENBURG

Bereits am Anfang der Wüstenburg wirst du mit harten Tatsachen konfrontiert: Wohin das Auge reicht, liegt Sand. Doch nicht normaler Sand, sondern **Treibsand**. Vor dir befindet sich ein tiefes Loch, von dem du dich besser fernhältst. Ziehe dich mit dem Greifhaken an die rechte Wand. Dort befindet sich ein rundes Gitter, laufe also über die Steine und gleich links zu diesem. Hier befindet sich eine Kette in der Wand, mit der du das große Tor öffnen kannst. Tritt ein.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Hier gibt es zwei Wege: Nimm zunächst den nach links, um hier deine Laterne mit **Lampenöl** aufzufüllen. Eine zusätzliche Flasche musst du nicht füllen, soviel wirst du nicht benötigen. Gehe dann nach rechts, um einen **kleinen Schlüssel** zu kassieren. Sobald du diesen jedoch in deinen Händen hältst, stürmt eine **Masse von Käfern** auf dich zu. Sie können dir zwar nichts anhaben, doch können sie erschweren deine Bewegungen. Schüttele sie mit einer Wirbelattacke ab, bevor du durch den Sand läufst.

Schließe die Tür auf und tritt ein: Der Raum ist völlig dunkel, hol also die Laterne hervor. Auf dich werden gleich mehrere **kleine Skelette** mit Sperrern losstürmen. Erledige sie einfach mit einer Wirbelattacke. Suche danach nach **2 Fackeln**, die du entzünden kannst. Sie befinden sich genau am anderen Ende dieser Kammer. Entzünde die beiden Fackeln und tritt durch die Tür. Als du die nächste Kammer näher erkundest, eilen unerwartet **vier Geister** aus dem hinteren Gang herbei, die du nur dank ihre Laternen sehen kannst.

Schnell schnappen sie sich die **vier brennenden Flammen**, wodurch ein Mechanismus ausgelöst wird und jener Gang vor dir verriegelt wird. Anschließend verschwinden die Geister in alle Windrichtungen, wobei gleich einer dir Gesellschaft leistet. Verwandle dich in einen Wolf und schalte deine Sinne ein. Dank deiner tierischen Sinne siehst du den Geist in seiner ganzen Form. Versuche ihn anzugreifen, achte hierbei auf seine **Laterne**, die er wild schwingt, bevor er verwundbar wird. Liegt er am Boden, so kannst du ihm seine Seele entreißen. Mit dieser Tat hast du die **erste Fackel** entzündet.

Schau dir die Überreste des Geistes an und präge dir seinen **Geruch** ein. Sobald du ihn erfasst hast, erkennst du die Spuren, welche die Geister hinterlassen haben. Folge am besten gleich jener Spur, welche zwischen Wand und Boden endet. Hier kannst du eine Kette ausgraben, an der du ziehen kannst. Durch den ausgelösten Mechanismus wird ein neuer Weg frei. Eile die Treppe nach unten und öffne die Tür. In der Mitte wirst du eine Statue vorfinden. Doch bevor du die Statue im Uhrzeigersinn drehst, erledige noch die Ratten. Achte auf den **untoten Ritter**, welcher gleich aus der geöffneten Kammer tritt und erledige ihn.

Eile in die Kammer, aus der der Untote gestiegen ist und öffne die **kleine Truhe** für einen **kleinen Schlüssel**. Verwandle dich und ziele mit dem Greifhaken an die Decke an jener Stelle, an der du ein Loch erkennst. Solltest du zuvor die Statue gedreht haben, wird sich an dieser Stelle eine dicke Steinplatte befinden, weshalb du die Statue am besten nicht drehen bzw. in den Anfangszustand versetzen solltest. Sobald du oben bist, erledige die anwesenden Gegner. Gehe dann durch die Tür, die am Ende des langen Gangs folgt. Bekämpfe auch hier deine Feinde, sodass sie später nicht weiter stören. Verwandle dich und schalte die Sinne ein. Schon wird der **zweite Geist** sichtbar: Hol dir seine Seele.

Gehe nun den ganzen Weg zurück zur **Haupthalle**, in der sich die Fackeln befinden. Wenn du jetzt die Sinne einschaltetest, kannst du erkennen, wie eine Spur genau hinter einer Tür verschwindet. Gehe durch diese Tür. Der Raum sollte dir bekannt vorkommen, schließe also die verschlossene Tür auf. Du kommst in eine Kammer, in der sich eine Menge **Treibsand** befindet. Versuche also rechts über die Steinplatten zu laufen, ohne im Sand zu versinken und ohne aufgespießt zu werden.

Auf der anderen Seite angekommen, ziehe den Gitterblock nach hinten und schiebe ihn anschließend rechts in die Lücke. Springe danach über die Mauer. In der Wand neben dir entdeckst du eine weitere Kette, an der du ziehen kannst. Da du vorhin den Gitterblock in die Vertiefung geschoben hast, kannst du die Kette nun ganz strecken. Springe danach über die Mauer und unter dem runden Gestell hindurch. Passiere die große Treppe und erledige die drei Totenköpfe. Oben wirst du wieder auf eine **Statue** treffen, die du drehen kannst. Doch bevor du das tust, solltest du dir noch den **Kompass** in der Truhe weiter hinten abholen. Danach drehe die Statue im Uhrzeigersinn. Nun öffnen sich wieder zwei neue Wege.

Gehe zuerst nach rechts, wo sich das Holzgerüst befindet. Dahinter wartet ein Untoter, den du mit Schwert oder Bogen in die Knie zwingst. Schnapp dir den **kleinen Schlüssel**, der in der Truhe verborgen ist. Eile dann auf die andere Seite und öffne die Tür. Im folgenden Raum erwarten dich wieder **Treibsandgruben**.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Doch das ist nicht alles: Eine Horde von Gegnern stürzt gleich auf dich zu. Erledige sie am besten auf festem Boden, sodass du nicht im Sand versinkst. Weiter hinten wollen auch zwei weitere Zombies mit dir spielen. Verwandle dich in einen Wolf und du kannst die Geisterspur an der Wand entlang erkennen. Grabe genau da, wo die Spur endet. Eine weitere Kette kommt zum Vorschein, an der du ziehst. Links von dir öffnet sich eine weitere Kammer mit einem Geist. Erledige ihn auf die herkömmliche Art und schnapp dir anschließend die **dritte Geisterseele**. Die **dritte Fackel** wird erneut entzündet. Gehe jetzt nicht den ganzen Weg zurück, sondern gleich zur nächsten Tür. Unterwegs kommst du an der **Haupthalle** vorbei.

Im folgenden Raum scheint zunächst alles in Ordnung. Gehe dann unten und rechts, wo bereits eine **kleine Truhe** auf dich wartet. Darin liegt ein **kleiner Schlüssel**, den du benötigst, um in die nächste Kammer zu gelangen. Nun erlischt das Licht und **Geisterratten** springen umher, die deine Bewegungen erschweren. Verwandle dich in einen Wolf und befreie dich von den Biestern via Wirbelattacke. Eile in den nächsten Raum und du erreichst erneut die **Haupthalle**.

Springe über das große Holzgestell auf die andere Seite und öffne die Tür. In diesem Raum gibt es nicht nur Treibsand, sondern auch zahlreiche Feinde. Wenn du die Gelegenheit erhältst, einen Gegner im Sand zu erledigen, mach das, um späteren Angriffen vorzubeugen. Eile über die zerbrochene Treppe nach unten und schiebe den Gitterblock nach vorn. Nun kannst du auf ihn hinaufklettern, links in der Mauer die Kette schnappen und daran ziehen. Sobald das Gestell oben ist, spring genau in die Mitte der Mauer, sodass, wenn die Konstruktion nach unten kommt, du genau im Zentrum stehst. Jetzt kannst du ganz einfach zur Tür gelangen. Springe dazu einfach vom Gerüst. In dieser Kammer wirst du auf einen **Stalfos** treffen, gegen den dein Schwert nutzlos ist: Seine Knochen setzen sich immer wieder neu zusammen, kaum hast du ihn zur Strecke gebracht. Nimm also eine Bombe oder Bombenpfeile, um diesen Knochengänger zu zerstören. Gehe durch die Tür und du siehst eine große **Steinbüste der Sandgöttin**:

Vor ihr stehen **5 Fackeln**, von denen nur zwei den Mechanismus der Tür auszulösen. Entzünde also die Fackel ganz rechts im Eck (4.) und die Alleinstehende ganz vorne. Es öffnet sich ein neuer Weg, den du natürlich auch beschreitest. Nun ist Endstation: In diesem Raum wartet der **letzte Geist** auf dich. Im Gegensatz zu seinen anderen Vertretern will er dir den Kampf um seine Seele nicht so einfach machen. Er teilt sich in vier Geister auf, um dich mit seinen Abbildern in die Irre zu führen. Du kannst den richtigen Geist anhand seiner Attacke erkennen, wenn er seine hell aufleuchtende Laterne wild umherschwingt.

Hast du ihn seiner Seele entledigt und die letzte Fackel zum Leuchten gebracht, kehre wieder in die **Haupthalle** zurück. Dort brennen dank deines Heldenmuts die vier Fackeln und das verriegelte Tor öffnet sich dir. Jenseits des Tores entdeckst du im Boden riesige Zahnräder und eine Vertiefung. Merke dir diesen Umstand und gehe links zur offenen Tür. Du kommst nun zu einem Rundraum, in dessen Mitte sich eine **hohe Säule** befindet. Springe nach unten.

Wenn du die Säule gegen den Uhrzeigersinn drehst, wandert die Plattform nach oben, im umgekehrten Falle nach unten. Drehe sie ein paar Mal, bis du eine große Truhe erreichst. Dir wird jedoch der Weg versperrt. Schau dir die linke Öffnung an und schnapp dir den **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Truhe**. Drehe die Säule jetzt im Uhrzeigersinn, sodass du ganz nach unten kommst. Schließe hier die verschlossene Tür auf und tritt ein. Dieser Raum ist mit vielen Fallen ausgestattet: Gehe einfach an den Stacheln entlang, bis du an das andere Ende der Kammer gelangst, wo sich auch die Tür befindet.

Gehe zuerst nach links, wo bereits ein Untoter sein Unwesen treibt. Erledige es und gehe auf die rechte Seite. Hier findest du eine Kette zum Herausziehen. Springe danach schnell an den Stacheln entlang zum Eingang, bevor sich die **dicke Steinwand** davor geschoben hat. Sollten deine Bewegungen erlahmen, liegt das an den **Geisterratten**. Schüttle sie ab.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Laufe hier den Gang entlang und schau, dass du nicht absinkst. Vorne angekommen, siehst du rechts einen kleinen roten Topf, der sich bewegt. Hebe ihn hoch und du wirst die **Tante** finden. Gehe durch die Tür. Auf der anderen Seite befindet sich ein riesiger, mit **Stacheln versehener Pfahl**, der sich im Kreis dreht. Versuch eine Rollattacke, wenn der Pfahl über dich hinweg saust. Gehe weiter, bis du **zwei Stalfos** erreichst. Erledige die zwei Stalfos mit Bombenpfeilen.

Danach gehe über den Sand zu einem dritten Stalfos und erledige diesen ebenso. Erst jetzt wird sich das Gitter in der Kammer mit dem Pfahl heben. Eile dorthin und passiere den sandigen Weg bis nach oben (Achtung: Käfer). Springe mit Anlauf über die Grube und tritt auf der anderen Seite durch die Tür. Füll bei Bedarf noch deine Reserven auf, denn gleich begegnest du dem Miniboss der Wüstenburg, die **Todesklinge**. Zu Beginn entdeckst du in dieser finsternen Kammer in der Mitte ein **Schwert**, das im Boden steckt. Am Griff sind lauter Seile mit Bannsprüchen befestigt. Sobald du nur ein einziges Seil durchtrennst, wird der uralte Bann gelöst und die Seile gehen in Flammen auf. Um diesen Gegner zu sehen benötigst du deine tierischen Sinne. Verwandle dich also in einen Wolf und stelle dich der Todesklinge.

Nach einem einfachen Angriff wird der Geist auch ohne Sinne sichtbar. Nun heißt es ihn aus der Luft zu holen, was du rasch mit dem **Bogen** erledigen kannst. Spanne normale Pfeile bzw. Bombenpfeile und ziele direkt auf den Körper. Sobald du ihn getroffen hast, sinkt dein Gegner kreisend zu Boden und du kannst auf ihn eindreschen. Nach einigen Angriffen wird die Todesklinge wieder unsichtbar. Hast du ihn erledigt, öffnet sich weiter hinten ein Gitter, hinter dem sich eine **große Truhe** befindet.

Du erhältst nun den **Gleiter**. Vielleicht sind dir im Verlauf der Burg **spezielle Vertiefungen** an den Wänden aufgefallen. Genau an diesen Spuren wirst du nun entlanggleiten können, was du auch gleich ausprobieren kannst. Verlasse die Kammer und nimm gleich die linke Schiene bis zum anderen Ende. Versuche dabei auf die rechte Spur zu wechseln, indem du "B" drückst. Eile danach durch die Tür. Fahre nun von Spur zu Spur, indem du immer wieder "B" drückst. Lenke den Gleiter an den Dornenmechanismen vorbei und biege links in den Kreisel ab. Du kommst direkt zu einem Stalfos. Erledige diesen und schnapp dir anschließend das **Herzteil** in der **kleinen Truhe** weiter oben. Danach mach dich auf und gleite links der Wand entlang, ohne dich vom rotierenden Pfahl treffen zu lassen.

Gleite weiter die Schiene entlang, bis du einen weiteren Stalfos erreichst. Ignoriere diesen und nutze die Spur an der Wand. In der Mitte des Raumes erkennst du zwei Schienen mit Dornenmechanismen. Es gilt, zwischen diesen abwechselnd hin und her zu springen, um diese ungehindert zu passieren. Bist du am anderen Ende angelangt, öffne die Tür. Dahinter verbirgt sich die **große Truhe** mit dem **Master-Schlüssel**.

Gleite an der Wand weiter nach vorne: Wie du schon zu Beginn gesehen hast, gibt es in der Mitte des Raumes eine **verdächtige Vertiefung** in Form eines Kreises. Stell dich davor und schnapp dir den Gleiter, sodass du das Getriebe im Boden in Gang setzen kannst. Schon öffnet sich die große Steinmauer. Tritt in die neue Kammer und gleite gleich an der Wand nach oben. Sobald du dich über der Insel in der Mitte befindest und sich vor dir Bruchstücke der Treppe befinden, springe ab. Auf der kleinen Insel wirst du wieder eine **Vertiefung** vorfinden. Setze den Mechanismus in Gang, um ein großes Gerüst aus dem Sandboden zu heben. Gleite nun nach oben, sodass du die Tür zum Endgegner erreichst. Füll bei Bedarf noch deine Reserven auf und betritt anschließend die finale Kammer. Du hast es fast erwartet, denn auch in dieser Kammer ist es verhältnismäßig finster...

Laufe nach unten zum großen Skelett. Unerwartet tritt dir **Zanto** entgegen, der über dein Kommen verärgert ist. Du bereitest ihm offensichtlich zu viel Ärger. Dem möchte er ein Ende setzen: Seine dunkle Magie erschafft eine Klinge, die er direkt in den Schädel des antiken Skeletts vor dir befördert. Anschließend verschwindet er und lässt dich mit dem wiederbelebten Monstrum allein...

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Wieder einmal hat Zanto seine Finger im Spiel: Ohne ihn wäre die Bestie nicht erwacht. Doch nach dem Stich in den Kopf des Riesen, erwacht der **Skeletulor** zum Leben und erhebt sich aus dem Sand. Nun schnappst du dir den Gleiter und fährst damit genau in die **Wirbelsäule** des Skelettes. Gleite danach wieder hinauf an den Rand, wo du neuen Anlauf bekommst. Gib jedoch Acht auf die vorbei flitzenden Dornmechanismen. Nach einer Weile werden **kleine Skelette**, um die Wirbel der Bestie erscheinen. Weiche ihnen aus und greife wieder an. Nach dem dritten Zusammenstoß fällt Skeletulor wehrlos auf den Sandboden. Doch das ist noch nicht das Ende... Der Sand fließt ab und hervor kommt der harte Steinboden. Benutze den Gleiter, um in der Mitte den Mechanismus zu betätigen. Wieder wird der Skeletulor lebendig und stößt dich von der Plattform.

Nun geht es darum, über die **Gleise** zu ihm zu gelangen. Wenn du nah genug bei ihm bist, wirft er drei Feuerbälle auf dich. Springe anschließend zu ihm hin, um ihn aus den Lüften zu holen. Am Boden kannst du auf die **verfluchte Klinge** einschlagen, die sich auf seiner Stirn befindet. Nach jeder erfolgreichen Runde, befinden sich mehr und mehr Dornenmechanismen auf den Gleisen. Wechsle also geschickt die Seiten, um ihnen auszuweichen. Nach ein paar weiteren Treffern ist der Skeletulor besiegt. Nach dem Endkampf wird eine große Steinbrücke ausgefahren und das Gittertor öffnet sich. Der Weg zur **Spiegelkammer** steht dir offen Schnapp dir noch kurz den **Herzcontainer** und es kann los gehen.

Midna kann es kaum noch erwarten...

KAPITEL 25: DER SCHATTENSPIEGEL

Kaum hast du den Kampf hinter dir, erscheinen dir weitere Gegner. Gleich **fünf Schattenläufer** wollen dir den Weg versperren. Da du im Besitz des Masterschwerts bist, kannst du sie entweder mit der heiligen Klinge vernichten, oder herkömmlich mithilfe Midnas Energiekreis. Erledige erst Drei von ihnen und die letzten beiden zeitgleich. Schnapp dir danach den Gleiter und fahre die **große Statue** hoch.

Die Schiene überführt dich genau in einen weiteren Mechanismus. Betätige ihn, indem du deinen Gleiter drehst. Aus dem Sand der Wüste erscheint nun ein riesiger und in Ketten eingehüllter Felsen. Doch Midna interessiert sich in diesem Moment eher für den **Spiegel**, der auf einer kleinen Platte erschienen ist. Doch er ist **zerbrochen**... Wie soll Midna jemals wieder in ihre Welt zurückkehren? Am Boden zerstört sitzt sie vor dem Spiegel, als plötzlich lichte Figuren auf den Spitzen der Spiegelkammer auftauchen. Sie erzählen von einer bösen Macht, die den Spiegel zerbrochen hat und stellen sich dir als die **Weisen von Hyrule** zu erkennen. Ihre Rede von der bösen Macht gilt nicht Zanto, sondern **Ganondorf**: Sie erzählen dir weiter, dass er der Anführer von Räufern war, die plötzlich über Hyrule einfielen. Er besaß die dunkle Macht und wurde weithin gefürchtet. Jedoch war er in seinem Größenwahn verblendet und schließlich gelang es den guten Kräften, Ganondorf aufzuhalten. Sie brachten ihn in die Wüstenburg, um ihn hinzurichten.

Doch... eine Laune der Götter ließ ihn nicht sterben. So begründen die Weisen die unerklärliche Macht, die in Ganondorf unerwartet zum Vorschein kam. Auf seiner Hand fand sich das Symbol der Königsfamilie, das **Triforce der Kraft**. Er riss sich von den Ketten und beförderte einen Weisen direkt ins Jenseits. Die letzte Möglichkeit, Ganondorf von Hyrule fernzuhalten, bestand darin, ihn rasch in die **Schattenwelt** zu verbannen. Die Weisen nutzten den Spiegel als letzten Ausweg und Ganondorf verschwand in der Dunkelheit der Schatten. Wie man erahnen kann, muss Zanto seine Macht von Ganondorf bezogen haben.

Die Weisen haben versagt und bezahlten ihren Fehler teuer... Der Spiegel kann nur von einem Oberhaupt der Schattenvölker vollkommen zerstört werden. Die drei gefährlichen **Splitter des Spiegels** befinden sich in den Schneebergen, im Schrein aus alter Zeit und in den Wolken. Dir ist klar, dass du sie suchen musst, um sie wieder an ihren Platz zu bringen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 26: DER OHRRING DES PRINZEN

Mit dem Wissen, was dir Weisen von Hyrule erzählt haben, solltest du deine Reise nun in Richtung der Zoras fortsetzen. Gehe dazu direkt in die **Höhle der Zoras**. Wenn du vom Wasserfall springst, kannst du am linken Ufer einen Zora treffen, der dir etwas über den **unbekannten Yeti** erzählt. Eile danach durch die Höhle hinter ihm und du entdeckst auf der anderen Seite eine große **Schneelandschaft**.

Direkt vor dir kannst du eine ungewöhnlich gekleidete Person entdecken. Als du näher zu ihr hingehst, zieht sie ihre Kopfbedeckung ab und gibt sich dir als **Ashley** zu erkennen. Sie übergibt dir eine **Zeichnung des Unbekannten**. Da du das Bild des Unbekannten aus den Bergen hast, solltest du dich nach **Kakariko** teleportieren, wo auch schon der geheilte **Prinz Ralis** auf dich wartet. Dazu gehe zum Friedhof und passiere hier den kleinen Gang. Vielleicht magst du dich noch an die Königin der Zoras erinnern, da hinter dem kleinen Schacht die Ruhestätte der Zoras liegt. Am Grab seiner Eltern wirst du Prinz Ralis antreffen.

Sobald du ihm die Zeichnung von Ashley zeigst, wird er den Unbekannten und auch den **Fisch**, den er in der Hand, hält wiedererkennen. Es ist eine **Dunstforelle**, welche eine bestimmte Korallensorte bevorzugt. Genau aus dieser Korallensorte ist der Ohrring des Prinzen gemacht. Als kleines "Dankeschön" für seine Rettung als auch die seines Volkes vermacht er dir den **Korallenohrring**. Bevor du gehst, erhältst du einen kleinen Tipp, wo du die Dunstforelle angeln kannst. Diese Art der Fische lebt direkt unter dem Wasserfall der Zoras, beim **Doppelfelsen**. Begib nun auf direktem Weg zu diesem Platz.

KAPITEL 27: AUF ZU DEN SCHNEEBERGEN

Kehre wieder zurück zum Friedhof und teleportiere dich von dort aus direkt zum Thronsaal der Zoras. Gehe nach draußen, in die **Höhle der Zoras**. Nun kannst du dich wieder zum Menschen verwandeln und nach unten ins Wasser springen. Der Prinz hat von einem **Doppelfelsen** gesprochen: Die einzige Stelle, welche auf diese Beschreibung passt, befindet sich rechts von dir. Schwimme dorthin und steige auf den Vorsprung. Werfe deine Angel (mit dem Ohrring) aus. Schon bald wirst du eine **Dunstforelle** an Land ziehen.

Verwandle dich wieder zum Wolf und wittere den **Geruch des Fisches**, bevor er wieder ins Wasser hüpfet. Schwimme danach gerade aus zu der Höhle, hinter der du Ashley getroffen hast. Als du dort ankommst, ist sie bereits verschwunden. Hier in den **Schneebergen** mach dich nun auf den Weg, indem du deine Sinne einschaltetest und über die Eisflächen springst. Springst du in das extrem kalte Wasser, verlierst du Unmengen an Energie. Schau also, dass du auf den Eisflächen bleibst. Am anderen Ende angekommen, musst du dich weiter durch den Schnee kämpfen. Folge einfach der orangefarbenen Spur, die der Fisch hinterlassen hat. Gib jedoch Acht, denn in den Bergen lauern viele Gefahren: **Eiswölfe** sind zwar leicht zu besiegen, aber sie sind schnell und kommen unerwartet. Bald kommst du an eine Stelle, wo die Spur endet. Gehe hier nach rechts und klettere an den Steinen weiter nach oben.

Folge der orangen Spur bis nach oben. Auf deinem Weg wirst du auf eine Stelle treffen, an der du scheinbar zunächst nicht weiter kommen wirst. Springe hier gegen die Eiswand und schon fällt der Schnee nach unten. Laufe weiter, bis dich der Weg zu einer schwarzen Stelle vor einer Wand führt. Grabe dich unten durch und du kommst in eine Höhle. Verwandle dich und eile den Weg bis nach oben. Kaum erreichst du das andere Ende der Höhle, wirst du von **Schattenläufern** umzingelt und angegriffen. Erledige sie alle und es entsteht ein neues Warpportal für dich und Midna. Schnell verzieht sich der dichte Nebel und du bekommst freie Sicht. Du entdeckst einen großen Baum und eine **mysteriöse Figur** darunter. Sprich sie an und du stellst fest, dass sie dir nicht feindlich gesonnen ist.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Der Fremde erzählt dir, dass er kürzlich eine der drei **Spiegelscherben** gefunden hat. Er zeigt sie dir gerne und möchte dich zu seinem Haus weiter unten führen. Dazu schlägt er kräftig gegen den Baum und stellt sich gleich auf das heruntergefallene, vereiste Blatt, mit dem den Hügel hinunter rutscht. Folge ihm: Mit einer Rollattacke geht's gegen den Baum und spring auf das Blatt. Es folgt ein kleines Rennen über Schnee.

Gleite nun die Strecke bis nach unten. Gib Acht vor **Eiskristallen**, die dir auf dem Weg begegnen. Ebenso wirst du auf Gegner treffen, denen du ausweichen kannst. Einmal mit dem Brett unter deinen Füßen vertraut, kannst du auch dein Schwert ziehen, um einzelne Gegner zu erledigen. Solltest du einmal vom Blatt fallen oder fährst du gegen etwas, wirst du sofort auf ein Neues gesetzt. Unten angekommen geht es gleich in die **Bergruine**.

KAPITEL 28: SCHREIN #5 - DIE BERGRUINE

Nach dem aufregenden Rennen gegen Yeti darfst du ihn und seine Frau in ihrer Wohnstube besuchen. Da du sowieso auf der Suche nach der Spiegelscherbe bist, kommt es dir gelegen. Im Innern der Ruine ist es kaum wärmer als draußen und Teile sind noch mit Eis überzogen. Bereits in der Eingangshalle triffst du auf eine **Geisterseele**, die du direkt einpacken kannst. Eile danach geradeaus durch die Tür.

Du wirst auf **Yeta** treffen, die Frau von Yeti. Seitdem die Scherbe im Haus ist, passieren ihrer Ansicht nach seltsame Dinge... Du bekommst gleich zu Beginn von ihr die **Labyrinth-Karte**, damit du dich in ihrem Haus besser zurecht findest. Mit der Übergabe der Karte bittet Yeta dich, ihr die Spiegelscherbe aus dem markierten Raum zu holen. Sie würde es selbst tun, doch sie fühlt sich nicht gut. Anscheinend ist sie krank geworden. Folge der Anweisung von Yeta und gehe durch die Tür hinter ihr, direkt in die **Küche**: **Yeti** bereitet hier eine **warme Suppe** zu. Gehe durch die Tür hinten rechts: Du gelangst in einen Raum, in dem **mehrere Blöcke** auf einer großen Eisfläche stehen. Es gilt, einen Block auf den **Schalter** vor dir zu schieben.

Folge hierzu unserer Beschreibung:

Schiebe den vorderen Block nach Westen (Bild 3). Eile nun nach hinten und schiebe den hinteren Block nach Osten zum vereisten Block. Von dort aus schiebe ihn weiter nach Süden, in die Nähe des vorderen Blockes (Bild 4). Nun kannst du ihn direkt zum ersten Block schieben und danach genau auf den Schalter (Bild 5).

Super! Du hast die Tür geöffnet. Gehe nun in den nächsten Raum.

Im folgenden Raum kommst du als Mensch nicht weiter, da dir der Durchgang dank eines großen Eisblocks versperrt wird. Verwandle dich zum Wolf und grab dich bei der Wandnische unten durch. Auf der anderen Seite triffst du auf **Schneewölfe**. Versuche gar nicht erst, diese zu besiegen, da auf der anderen Seite wesentlich mehr von ihnen gibt. Am Boden erkennst du den Deckel einer **Truhe**. Grabe für einen **kleinen Schlüssel**. Passiere die große Tür, die dich in einen schmalen Gang führt. Von dort aus gelangst du in die nächste Kammer: Gehe am Eisblock vorbei und überquere die längere Eisfläche. Gib dabei Acht auf die **Eisatmer**, jene kugelförmigen Gegner, die sich auf dem Eis befinden. Sie bewegen sich zwar langsam, doch wenn sie dich erwischen, erstarrst du für einige Sekunden zu Eis und verlierst auf Dauer einige Herzen.

Dank dem Schlüssel kannst du hier die große Tür aufschließen: Dahinter triffst du auf eine große Eisfläche mit weiteren Eisatmern. Die Türen sind verriegelt, heißt also, du musst zunächst die Eisklötze erledigen. Damit du nicht zuviel Schaden erleidest, kannst du entweder den Greifhaken auspacken oder mit der Wirbelattacke zuschlagen. Passiere die Tür. In der nächsten Kammer wird dir in einem kleinem Intro kurz eine Truhe gezeigt. Sie befindet sich hinter einem Gitter in einem abgeschlossenen Raum. Kurz vor dem Gitter springen **zwei Chilfos** auf dich zu: Diese Kreaturen bestehen vollkommen aus Eis, sogar ihre Speere. Erledige diese rasch mit einigen Schwerthieben.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

In der folgenden Truhe wirst du weder einen Schlüssel, noch etwas Ähnliches finden: Es ist ein **Kürbis aus Ordon**. Midna ist ganz aufgewühlt und möchte zu Yeta zurück. Wahrscheinlich hat sich Yeta vertan... Nimm die Tür rechts am Ende des Ganges, sodass du zurück in den Raum mit den verschiebbaren Blöcken gelangst. Eile zu **Yeta** und sie wird sich nicht daran erinnern können, wie der Kürbis in die Truhe gelangt ist. Sie bittet dich, das Gemüse zu ihrem Mann für die Suppe zu bringen, während sie noch einmal nachdenkt, wo der Schlüssel abgeblieben sein könnte... Dir bleibt nichts anderes über, als ihrer Bitte nachzugehen.

Yeti wird dich fragen, was wohl noch in der Suppe fehlt. Als er deinen Kürbis riecht, nimmt er ihn dir schnell weg und gibt ihn in die Suppe. Gehe nun zu Yeta zurück. Sie markiert dir die Stelle auf der Karte und bittet dich, an dieser Stelle noch einmal nachzuschauen. Dazu öffnet sie dir eine weitere Tür. Diese Tür führt dich nun in das **Herzstück der Ruine**: Gib Acht, denn im Schnee verstecken sich weitere Gefahren.

Lauf an der rechten Wand entlang. Da du momentan noch keinen Schlüssel für das Gittertor hast, eile bis ganz nach hinten. Hier entdeckst du in der Nähe einen kleinen Durchgang, der dich wieder ins Innere der Ruine führt. Du kommst in einen weiteren Abschnitt, der praktisch komplett zugefroren ist. Auf dem eisigen Boden befinden sich weitere Gegner. Wie du im Intro bereits gesehen hast, befindet sich im hinteren Teil eine **Kanone**. Weiter vor dir wirst du das passende Geschoss dafür finden. Hebe die **Kugel** auf und gehe mit ihr nach hinten. Steige auf den Vorsprung der Kanone und lege die Kugel in die Öffnung. Falls du nicht weißt, wie man die Kanone bedient, befindet sich an der Wand neben dir eine grobe Anleitung.

Drehe die Kanone und lege anschließend eine **Bombe** in die Öffnung. Mit einer großen Wucht werden nun die Eisblöcke einfach weggesprengt, wodurch ein neuer Durchgang geschaffen wird. Im folgenden Raum brauchst du eine gute Balance, denn nun geht's ab auf die Balken: Auf einigen dieser Balken lauern weitere Eisatmer auf dich, doch mit dem Greifhaken beförderst du sie rasch nach unten. Bist du am anderen Ende angekommen, kannst du nun den **Kompass** an dich nehmen. Da es hier nichts mehr gibt, was von deinem Interesse wäre, schau zurück zur Türe. Dort befindet sich ein Ankerpunkt für deinen Greifhaken. Ziehe dich zurück zur Türe.

Wieder draußen, gehe in den Schnee und verwandle dich in einen Wolf. Paar Schritte weiter befindet sich eine **schwarze Stelle**, an der du buddeln kannst (nutze deine Sinne). Du findest einen weiteren **kleinen Schlüssel**. Nun kannst du endlich das Gittertor öffnen. Dahinter befinden sich mehrere **schwere Eisenkugeln**. Es gilt, eine Kugel nach draußen zu bringen. Durch die Tür wirst du das nicht schaffen, deshalb gibt es links in der Wand einen **Mechanismus**, um die Kugeln nach draußen zu befördern.

Ziehe zuerst den Hebel nach unten und setze danach eine Kugel in den Halter. Laufe danach durch die Tür nach draußen und betätige auch hier auf der anderen Seite den Hebel. Schon rollt die Kugel von der anderen Seite zu dir und du kannst sie zur **Kanone** tragen, welche sich nicht weit von dir befindet. Lege die Kugel in die **Kanone** und noch eine Bombe oben drauf: Schon ist das Monster vor der Tür Geschichte.

Fülle bei Bedarf an dieser Stelle deine Herzen auf, ansonsten besorg dir etwas Suppe für den nächsten Kampf. Als du durch die nächste Kammer läufst, entdeckst du zwei Eisenrüstungen. Doch eine davon birgt ein dunkles Geheimnis. Kaum hast du das andere Ende der Kammer erreicht, fällt die Rüstung hinter dir in sich zusammen. Grund dafür wird wohl der **Armoralfos** sein, der seinen Morgenstern schwingt.

Armoralfos ist rundum mit einer Rüstung umgeben, außer an einer Stelle: An seinem Schwanz. Dort wirst du ihn verwunden können. Jedoch bekommst du nicht viele Chancen dazu, denn dein Gegner schwingt eine mächtige Wumme um sich herum: Beginne mit einer Rollattacke und weiche so der Kugel aus, um hinter ihm zu gelangen. Lass dich nicht von dem schweren Gerät treffen und schlafe auf sein Schwanzende ein.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Nach paar Treffern fällt er zu Boden und hinterlässt dir eine kleine Aufmerksamkeit, nämlich den **Morgenstern**! Und den kannst du gleich in der folgenden Kammer ausprobieren. Er zertrümmert nicht nur Eisblöcke, sondern auch noch alte und verstaubte Rüstungen. Gehe hier zur Truhe hin und öffne sie. Auch diesmal ist kein Schlafzimmerschlüssel zu finden. Stattdessen findest du einen **Ziegenkäse aus Ordon**.

Eile mit dieser Delikatesse wieder zu **Yeta**. Yeta wird dich ein weiteres Mal bitten, Yeti den Käse für die Suppe zu bringen. Dank deiner Hilfe wird die Suppe verfeinert und wird zur **Luxussuppe**, von der du dir gleich eine Flasche bei Bedarf füllen solltest. Yeta wird dir nun einen weiteren Raum angeben, wo sie den Schlüssel vermutet. Ein weiteres Mal öffnet sie dir eine Tür. Passiere auch sie. In der folgenden Kammer müssen Kugeln hin und her geschleppt werden. Zerstöre gleich zu Beginn die Eisblöcke, welche vor dir liegen. Eile danach zu Tür im Westen, wo sich wieder ein **Kugelmechanismus** in der Wand befindetet.

Auf der anderen Seite musst du lediglich einen Block geradeaus schieben, damit du an das Geschütz kommst. Schnapp dir eine **Kugel** und transportiere sie in den Raum. Gehe damit nach oben: Das Monster im Gitter kannst du mit dem Morgenstern erledigen. Warte bis sein Eisatem für kurze Zeit versiegt, dann laufe schnell vor das Loch und erledige ihn. Oben angekommen, kannst du gleich die großen Eisblöcke zertrümmern. Lauf danach zur linken Tür und passiere diese.

Dahinter wirst du auf einen Chilfos treffen, den du rasch erledigst. Nun musst du über die **Schaukel** in der Mitte an das andere Ende der Kammer. Dazu werfe einfach den Morgenstern Richtung Schaukel, welche sich nun umgehend in Bewegung setzt. Springe darauf und schon hast du die nächste Truhe erreicht. Öffne die Truhe und du wirst einen **kleinen Schlüssel** finden. Weil es hier nichts mehr gibt, kehre zurück, indem du dich einfach mit dem Greifhaken zum Eingang ziehst. Laufe nun auf die andere Seite, über den roten Teppich und gleich durch die verschlossene Tür. Nun kommst du zurück in die **Eingangshalle**, aber diesmal ein Stockwerk darüber. Zerstöre hier die **Eisfläche an der Wand**, hinter der du einen Greifpunkt freilegen kannst. Solltest du in Zukunft einmal herunterfallen, hast du so eine Abkürzung geschaffen.

Folge deiner bewährten Taktik und erledige auf der anderen Seite den einsamen Chilfos, ehe du durch die Tür gehst. Die nächster Kammer ist komplett vereist: Erledige zunächst die Eisatmer und zerstöre die Eisblöcke. Ferner triffst du auf eine weitere **Geisterseele**, die du gleich ins Jenseits schickst und seine Überreste einpackst. Eile weiter durch die offene Tür. Du kommst nun in einen dir alt bekannten Raum, nur einen Stock weiter oben. Links an der Wand kannst du den Block für eine Abkürzung nach unten schieben. Springe auf die Eisfläche nach unten und folge dieser Beschreibung:

*Zerschmettere zuerst den Eisklumpen in der Mitte und befreie anschließend den anderen Block vom Eis. Ziel ist es nun, den frei gewordenen **Schalter** in der Mitte dauerhaft zu betätigen. Dazu hast du jetzt ganze 3 Blöcke zur Verfügung. Bewege die Kiste im Süden nach Norden und danach die Kiste im Nordosten nach Süden, dann nach Westen und dann nach Norden, sodass beide genau aufeinander gereiht vor dem Schalter stehen. Nun schiebe wieder die erste Kiste, welche sich momentan nördlich befindet, im Raum rundherum. Das heißt zuerst nach Osten, dann nach Süden, danach nach Westen und schlussendlich nach Norden.*

Und schon öffnet sich die Tür: Steige über den Block an der Wand wieder nach oben und gehe hindurch. Du kommst wieder nach draußen, wo bereits mit Eisspeeren auf dich geschossen wird. Eile über die zerstörte Mauer und erledige dort deine Feinde. Anschließend kannst du dich mit Hilfe des Greifhakens durch die Spalte an die dahinter liegende Mauer ziehen. Passiere dort die Tür und du gelangst wieder in eine Kammer. Erneut musst du zwei Schaukeln passieren. Als Belohnung erhältst du einen **kleinen Schlüssel**. Gehe nun gleich durch die Tür, an der Wand links von dir. Du kommst erneut in den Block-Raum, wo du nach oben klettern kannst. Nimm jedoch nicht die linke Tür, sondern die Andere. Du erreichst wieder die Kammer mit der Eisfläche und den Eisatmern. Nimm hier die linke, verschlossene Tür.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Du kommst in einen Raum mit zwei **großen Eisatmern**. Erledige diese gleich zu Beginn mithilfe des Morgensterns. Ein Gegner befindet sich an der Tür, während das Andere zwei Blöcke verdeckt. Nachdem du sie erledigt hast, schiebe diese zwei ganz nach unten. Gehe durch das neu entstandene Loch. Schnapp dir die **Kanonenkugel**, die du nach oben getragen hast und lege sie in die **Kanone**. Danach drehe sie um 90 Grad nach links (sofern du das nicht schon gemacht hast), sodass du genau auf das Loch zielst, wo du hergekommen bist. Lege danach eine Bombe hinein und schon liegt die Kugel im letzten Raum.

Gehe dorthin zurück und hebe die Kugel wieder auf. An der Wand wirst du einen weiteren **Mechanismus** finden, mit welchem du die Kugel nach draußen transportieren kannst. Nimm dir draußen im Hof die Kugel wieder und laufe zur Kanone in der Mitte. Dein Ziel ist der Eisatmer in der Ferne. Drehe dazu die Kanone nach links und schieße die Kugel ab. Nun kannst du direkt in den Hof hinab springen und durch das Gittertor gehen. Eile nach links und die Leiter hoch. Oben, nimm die Tür an der rechten Wand.

Du gelangst in eine Kammer, in denen mehrere Bänke stehen. Scheint so, als befändest du dich in einer kleinen **Kapelle**. Bevor du weiter gehst, schließen sich die Türen. Schau nach oben an die Decke und du erkennst einige Eiszapfen. Näherst du dich ihnen, fallen sie herunter und formen sich zu Gegnern. Versuche gleich zu Beginn die Zapfen mit dem Morgenstern abzubreaken. Andernfalls musst du dich mit paar Chilfos vergnügen. Nach deinem Sieg öffnet sich dir die Tür zur gesuchten Truhe. Tatsächlich: Endlich findest du den lang ersehnten **Master-Schlüssel**. Jetzt aber schnell zu **Yeta**.

Als du die Tür öffnest und nach draußen willst, steht plötzlich **Yeta** vor dir. Sie hat von der Suppe gegessen und ist nun wieder einigermaßen fit. Sie hat sich schon Sorgen um dich gemacht und dich gesucht. Da du so nett warst und den Schlüssel gesucht hast, will sie dich auch gleich weiter oben in das **Schlafzimmer** führen. Du kannst jedoch vorgehen, da sie sehr langsam ist. Öffne einfach die Tür und schon ist sie bei dir. Im Schlafzimmer schaut sie gedankenlos in die Scherbe, bis diese ihren Geist verwirrt und dunkle, ungeahnte Kräfte sie komplett in ihren Bann ziehen. Yeta mutiert nun zu **Matronia**. Das herrschaftliche Zimmer wird zu einem einzigen Eisgefängnis.

Yeta ist von der Magie der Spiegelscherbe besessen und wächst zu Beginn des Kampfes zu einer riesigen Eisstatue: **Matronia**. Triff sie mit deinem Morgenstern, sobald sie durch den Raum gleitet. Mit jedem Treffer wird ihre Erscheinung kleiner. Sobald sie auf ihre normale Größe geschrumpft ist, sendet sie kleine Eisstatuen aus. Weiche ihnen aus und kontere mit weiteren Morgenstern-Angriffen.

In der **zweiten Phase** umgibt sich Matronia mit **Eisdornen** und schwebt über dir her. Der Boden ist spiegelglatt, sodass du sie über dir sehen kannst. Sie wird versuchen, die Dornen einzeln auf dich fallen lassen. Weiche ihnen deshalb schnell aus. Nachdem die Dornen auf den Boden gefallen sind, richten diese sich wieder auf und bilden einen Kreis, der sich über dir hinab senkt. In diesem Kreis solltest du jetzt auf keinen Fall weiter bleiben, denn Matronia wird sich an dieser Stelle fallen lassen. Nimm daher deinen Morgenstern und zertrümmere einzelne Dornen, um zu entkommen. Sobald Matronia sich am Boden befindet, wirf den Morgenstern aus. Nach ein paar Treffern ist sie besiegt.

Nach dem anstrengenden Kampf erhältst du endlich die **Spiegelscherbe**. Yeta liegt einfach auf dem Boden und regt sich nicht, bis ihr Mann hereinstürmt und sie in den Arm nimmt. Nach einigen lieben Worten fließen die Herzen im Überfluss und ein weiterer **Herzcontainer** gehört dir.

Lass dich jetzt von Midna besser nach draußen teleportieren.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 29: GEHEIMNISSE DER WÄLDER

Nach der ganzen Aufregung landest du vor den Toren der Bergruine. Es gilt den nächsten Spiegelsplitter zu finden. Dazu kannst du entweder nach Stadt Hyrule gehen, um Thelma nach dem Weg zu fragen oder du lässt dich gleich von Midna in den **Wald von Phirone (Nord)** teleportieren, denn hier wirst du deine Suche fortsetzen. Wenn du nun in Richtung Waldtempel läufst, siehst du rechts auf einem Hügel eine Person: Es ist **Moe**. Nach einem kleinen Gespräch zwischen alten Freunden erzählt er dir, dass es hinter diesem Tal einen Wald geben soll, in dem sich ein Schrein verbirgt.

Da du Midnas Kräfte in der Lichtwelt nicht nutzen kannst, um die Schlucht zu überqueren, stellt dir Moe freundlicherweise sein **goldenes Huhn** zur Verfügung: Es kann dich tragen. Schnapp dir das **goldene Huhn** und springe gleich vom nahegelegenen Hügel hinaus. Steuere den kleinen Steg an, dessen entlang laufende Wurzel wie ein Höhleneingang aussieht. Von da aus kannst du weiter zum kleinen Vorsprung weiter vorne gelangen. Springe und lauf durch die Höhle. Bevor du weiter springst, solltest du die **Brücke** mithilfe des Sturmbumerangs in deine Richtung drehen. Fliege mit dem Huhn direkt auf die Brücke. Drehe sie wieder zurück und schon kannst du weiter. Noch ein letzter Sprung über eine kleine Schlucht und du gelangst in die Tiefen des Waldes, wo bereits ein anderer alter Freund auf dich wartet.

Auch das Horror Kid lässt nicht lang auf sich warten und begrüßt dich gleich am Eingang. Mit seiner Flöte ruft es seine Skelett-Schergen. Da der Wald heute recht finster ist, kannst du die Laterne des Horror Kids besser sehen. Dieser Umstand erleichtert deine Jagd. Erledige seine Schergen und lauf durch die erste Höhle. Dank dem Licht siehst du das Horror Kid immer wieder vorbei springen. Das erste Mal findest du es hinter einem Baumstamm. Dieser liegt auf einer Anhöhe in einer größeren Wandnische.

Wie gewohnt, wird das Kind des Waldes flüchten und dir einen weiteren Weg öffnen. Springe durch den neuen Tunnel. Du wirst an eine Kreuzung kommen, wo du den rechten Weg nimmst. Folge einfach dem Licht. Inzwischen hat sich das **Horror Kid** oberhalb eines Gewässers versteckt, wo du nicht hinkommen wirst. Greif zu deinem Bogen und schieße einen Pfeil auf ihn ab. Falls du keine Pfeile vorrätig haben solltest, kommen die Schergen gerade richtig. Sie bringen dir praktisch alles mit, was du brauchst - du musst es nur aus ihnen herausholen. Lauf weiter hinter dem Licht her.

Du kommst an eine Stelle, an der der Boden für kurze Zeit hell aufleuchtet. Eile hier nicht weiter, sondern schwenke deinen Blick in die Höhe, denn diesmal sitzt das **Horror Kid** auf einem Ast. Schnapp dir den Bogen. Die Jagd neigt sich dem Ende zu: Das **Horror Kid** führt dich tiefer in den Wald hinein, bis du schließlich an eine Stelle kommst, an der du nicht mehr umkehren kannst.

Das Horror Kid wird nun versuchen, dich mit mehreren Attacken (Schergen) außer Gefecht zu setzen. Erledige zuerst die Schergen und feuere rasch einen Pfeil auf das Waldkind. Spaßeshalber wird es immer wieder an anderer Stelle auftauchen und weitere Schergen rufen. Nach 3-4 Treffern mit dem Bogen gibt sich das **Horror Kid** endlich geschlagen und verschwindet diesmal endgültig. Für das Kind des Waldes war die Jagd nur ein kleines Spiel. Der Wald wird nun wieder so hell, dass man das Tageslicht sehen kann. Jetzt kannst du deine Reise in den Wald fortsetzen.

KAPITEL 30: DER SCHLÜSSEL ZUM ZEITSCHREIN

Das Horror Kid öffnet dir den Weg zu einem verborgenen und geheimen Ort. Gehe durch den Tunnel und du gelangst in ein Gebiet, das dir bekannt vorkommen sollte. Schiebe den Steinblock links nach unten. Du erhältst einen kurzen Überblick über diesen Ort.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Auffällig ist eine **große Steinstatue**, die vor einem Tor steht. Springe herunter, wo du den Stein versenkt hast. Vorne kannst du nicht nach unten, da die Treppe fehlt. Laufe am Triforce und den beiden Statuen (mit denen du letztes Mal gespielt hast) vorbei und direkt zur **Stätte des Masterschwerts**. Um den Eingang zum Schrein zu finden, musst du das Masterschwert in den Stein stecken, wo du es einst herausgezogen hast. Die Statue vor dem großen Tor am Eingang verschwindet nun langsam. Tritt ein.

Als du über das Symbol des Triforce läufst, erscheint eine magische Barriere. Es sind wieder **Schattenläufer**, die hinter dir her sind. Diesmal musst du mit 5 von ihnen fertig werden. Sind sie erledigt, entsteht auch an dieser Stelle ein Portal, an dem du dich künftig teleportieren kannst. Gehe zurück zu jenem Punkt, wo du vorhin runter gesprungen bist und klettere über den Steinblock nach oben. Tritt durch den Eingang. Die Tür öffnet sich und dir erscheint ein graues Bild aus alter Vorzeit.

Langsam trittst du durch den Eingang und gelangst Stück für Stück in die Vergangenheit des heiligen Schreins. Alles scheint ein bisschen farblos, doch es ist real. Lauf die Treppe nach unten und schau dich um: Der Ort ist offensichtlich derselbe wie jener in den Ruinen, doch du befindest dich in der Vergangenheit. Eile durch die Halle. Du erreichst die **alte Ruhestätte des Masterschwerts**. Als du das Schwert ein weiteres Mal in den Stein schlägst, verschwindet keine Statue, sondern vor dir entsteht eine Treppe aus purem Licht. Auch die Tante und ihr Junges flitzen an dir vorbei und wollen unbedingt in den Schrein. Gehe nach oben und besuche in den **Zeitschrein**.

KAPITEL 31: SCHREIN #6 - DER ZEITSCHREIN

Schon am Eingang des Schreins wirst du mit neuen Instrumenten vertraut gemacht. In der Mitte der Raumes siehst du ein goldenes Glocken-ähnliches Gebilde, doch dazu später. In der kurzen Vorschau wird schnell auf ein **großes Tor** fokussiert, welches ein wichtiger Bestandteil des Schreins ist. Im Moment kannst du es nicht öffnen. Eile nach vorn: Wenn du zum Tor schaust, befindet sich auf der linken Seite eine kleine, **dunkle Figur**. Heb diese hoch und leg sie auf der anderen Seite auf den Schalter. Du siehst, wie weiter vorne ein Steinblock angehoben wird. Lauf dorthin und klettere über den Block nach oben.

Oben an der großen Treppe wirst du auf die **Tante** und ihr Junges stoßen. Sie wollten unbedingt in diesen Schrein, um mehr über ihre Vorfahren zu erfahren. Tante ist sich sicher, ihrem Volk ganz nahe zu sein... Nimm sie also gleich mit. Geh weiter nach vorne, die Treppe wieder nach unten (auf der anderen Seite) und entzünde die zwei Fackeln. Es erscheint eine **kleine Truhe**, in der du einen **kleinen Schlüssel** findest. Nutze ihn gleich am Ende der Treppe, dort wo du die Tante gefunden hast.

Du gelangst in einen Raum, in dem sich ein dir unbekannter Gegner aufhält. Mit wenigen Schlägen setzt du die **Mini-Armogohma** außer Gefecht. Nun gilt es, die Gitter bei den Durchgängen zu entfernen. Nimm dazu eine Vase und stell ihn auf den goldenen Schalter in der Mitte des Raumes. Jetzt öffnen sich die Gitter und eine weitere Spinne kommt hervor. Erledige diese und geh anschließend hindurch.

Zerstöre hier mit einem gezielten Schuss die Vase und es öffnet sich das Gitter weiter oben. Lauf die Treppe hoch und erledige den **Dynalfos**, der auf dich zu stürmt. Weiter oben gilt es drei weitere Artgenossen zu beseitigen. Hier gibt es noch einen weiteren Gegner: Den **Armos**. Kommst du ihm zu nahe, erwacht er zum Leben und greift dich an. Auf seinem Rücken befindet sich ein Kristall, der mit drei Treffern zersplittert - du kannst diesen im aktivierten oder im deaktivierten Modus zerstören. Auf jeden Fall bekommst du dafür die **Labyrinth-Karte**.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Schnapp dir gleich die **zwei kleinen Figuren**, die sich auf einer Anhöhe befinden und platziere sie direkt auf die zwei goldenen Schalter vor dem Gitter. Passiere die Treppe bis nach oben und öffne die Tür. Dahinter befindet sich ein Raum, der viele Gefahren birgt. Schalte zu Beginn gleich den **weißen Beamos** in der linken Ecke aus, indem du einen Pfeil ins leuchtende Auge abfeuerst. Die ganze Kammer wimmelt voller Dynalfos. Erledige diese und passiere danach die Treppe. Die **Spinnenlarven** kannst du ignorieren.

Auf deinem Weg nach oben gelangst du an einen Punkt, wo ein Teil der Treppe weg- gebrochen ist. Dafür gibt es an der Wand eine Gleiterspur. Pack also deinen Gleiter raus und fahr nach oben. Da du die verschlossene Tür aufgrund eines fehlenden Schlüssels nicht passieren kannst, eile zum **Aufzug** und dreh den Hebel im Uhrzeigersinn, damit du in das untere Geschoss gelangst. Nimm hier die Figur, die vor dir liegt und dreh danach den Hebel gegen den Uhrzeigersinn, um nach oben zu gelangen. Folge hier der Spur, auf der die Dornmechanismen ihre Runden drehen. Geh mit der Figur bis nach hinten, wo du nun zwei weitere goldene Schalter findest. Leg gleich die Figur auf einen der Schalter und hol danach die andere Figur, die sich im selben Stockwerk befindet, ein Stück weiter auf einem Steg. Stell nun die Figur so auf den Schalter, dass du dich zeitgleich auf der aufsteigenden Plattform befindest.

Geh jetzt durch die Tür und du kommst in eine Kammer, die sofort nach deinem Eintritt verriegelt wird. Es gilt die **zwei Armos-Statuen** in der Mitte außer Gefecht zu setzen. Zur Belohnung gibt es eine **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Verlass die Kammer wieder und geh den Weg zurück bis zu dem Punkt, an dem du die verschlossene Tür passiert hast. Der folgende Raum gleicht einem kleinen Labyrinth: Links siehst du einen **Kristallschalter**, welcher für die vergitterten Passagen zuständig ist. Aktiviere ihn gleich zu Beginn. Eile weiter und erledige hier den großen Beamos.

Lauf anschließend in den ersten Abschnitt: Am Boden befindet sich ein kleiner Kreis; stell dich darauf und ziele mit dem Bogen vorne auf den Kristallschalter. Aktiviere ihn, damit der Durchgang frei wird. Schalte auch hier den Beamos aus und eile in den nächsten Abschnitt. In einer Ecke findest du auch gleich den **Kompass**. Eile wieder zurück zum Kreis und schieße einen weiteren Pfeil nach vorn, damit sich die nächste Passage öffnet. Lauf die Treppe hoch und erledige den Dynalfos, der dir entgegen springt. Du gelangst in eine weitere Kammer, die der Letzten sehr ähnlich ist. Diesmal ist der **Kristallschalter** weiter oben an der Wand, sodass du ihn leichter erreichen kannst. Sobald du ihn aktiviert, springt dir ein gerüsteter Dynalfos entgegen.

Solange dich deine Feinde noch nicht entdeckt haben, kannst du sie mit einem Bomben- pfeil außer Gefecht setzen. Hat der Dynalfos dich bereits gesehen, nutze dein Schild, um seinen Attacken zu widerstehen. Attackiere, wenn er zum Schlag ausholt. **Zwei Dynalfos** erwarten dich hier, betätige noch ein paar Mal den Schalter und der Weg nach oben ist frei. Öffne die Tür und besuche die nächste Kammer.

Die nächste Kammer beherbergt viele **Spinnenlarven**. Du kannst sie spaßeshalber alle vernichten, deine Mühen werden mit einem **violetten Rubin** entlohnt. Eile die Treppe hoch und du siehst zwei große Goldplatten. Es handelt sich um eine **riesige Waage**. Sobald du dich auf die erste Platte stellst, wandert diese Platte nach unten und die andere Platte steigt. Nimm nun die Figur mit auf deiner Platte und wirf sie auf die Andere, so dass dein Gewicht verlagert wird. Eile über die Platte der Waage und tritt durch die Tür. Du kommst in einen Raum mit einem Beamos und mehreren Dornmechanismen, die ihre Runden drehen. Schalte zuerst den Beamos aus.

Weich den Dornmechanismen aus und eile die Treppe hinauf. Oben wirst auf drei größere Gegner treffen, die du besser gleich aus dem Weg schaffen solltest. Lauf danach gen **Truhe** und achte auf die rotierende Klinge. Greif dir den **kleinen Schlüssel**. Gehe weiter an der Wand entlang und schnapp dir die Figur aus einer Nische, bevor du zum Schalter gehst. Sobald du dort die Figur ablegst, schwindet die Kraft der Barriere. Eile die Treppe nach oben und du triffst auf weitere Spinnenlarven. Wesentlich wichtiger sind hier die Armos-Statuen. Erledige sie und dein Abenteuer kann weiter gehen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Du erreichst eine finstere Kammer, in der bereits jemand auf dich wartet. Weiter oben auf einem Vorsprung kannst du die vermisste Statue sehen. Doch zuerst musst du deinen Gegner - eine **Nimbusgarde** - besiegen. Die Nimbusgarde ist extrem gut gerüstet: Im folgenden Kampf zeigt sich gut, ob du die **okkulten Schwerttechniken** gemeistert hast. Falls nicht, keine Sorge: Der Ritter kann auch ohne spezielle Technik besiegt werden: Prinzipiell geht es darum, immer in Bewegung zu bleiben. Seine Schwerthiebe sind wuchtig und schwerfällig zugleich, dass er bei einem Fehlschlag einen Augenblick nicht auf dich reagieren kann. Das ist deine Chance, ihn von der Seite anzugreifen.

Nach einigen Hieben wird er **seine Rüstung verlieren** und das große Schwert nach dir werfen. Beim ersten Mal weichst du automatisch aus, doch beim nächsten Treffen mit diesem Gegner wirst du es selbst tun müssen. Dein Gegner zieht eine leichtere und edlere Klinge. Seine Bewegungen sind nun zügiger, da er die schwere Rüstung abgelegt hat. Deine Angriffe müssen also gezielt und rasch erfolgen. Nach einem weiteren kurzen Kampf gibt sich der Ritter endgültig geschlagen und gibt dir den Weg frei.

Du erhältst den **Kopierstab**, ein antikes Item. Dieser erzeugt eine Energiekugel, mit der du in der Lage bist, bestimmte Arten von Statuen bewegen. Leider funktioniert dieser Gegenstand nur innerhalb des Zeitschreins. Eile ein Stück zurück und **aktiviere die Statue** weiter oben: Solange eine Statue aktiv ist, kannst du keine andere steuern. Ziele mithilfe des Kopierstabs auf die Statue und aktiviere sie. Mit "B" kannst du ihr befehlen, mit dem Hammer auf den Boden zu schlagen. Achte darauf, dass du nicht Opfer deiner Statue wirst. Mit der Statue im Gepäck, eile weiter zur großen Glocke weiter vorne. Platziere die Statue so, dass sie genau **unter der Glocke** steht, damit sie aus diesem in den nächsten Raum teleportiert werden kann. Eile weiter in die Vorkammer.

Bringe die Statue wieder in deine Gewalt und bewege sie bis zum Gitter. Betätige jetzt den "B"-Knopf und schon ist das Gitter beseitigt. Auch die **zwei Armos** sind nun kein Problem mehr. Mit nur einem Schlag des Riesen ist der Kristall auf ihrem Rücken rasch zerbrochen. Schnapp dir eine Vase und leg ihn wieder auf den goldenen Schalter in der Mitte. Stell danach die Statue auf die weiße Stelle, die sich nach unten bewegt hat. Schieße einen Pfeil auf die Vase, um sie zu zerstören. Jetzt kannst du mit der Statue diesen Raum verlassen und die Treppe bis nach unten gehen. Stell die Statue auf den Goldschalter am Boden vor der **elektrischen Barriere**, damit du diese passieren kannst. Kämpf dich durch die Walzen, indem du die Statue einfach davor stellst. Gerätst du in Schwierigkeiten, drück einfach den "A"-Knopf und aktiviere die Statue neu. Eile die Treppe weiter runter zu den Dornmechanismen.

Mit dem Riesen kannst du auch hier alles kurz und klein schlagen, sodass **unter dem Beamos ein Schalter** zum Vorschein kommt. Platziere die Statue wieder auf der weißen Markierung am Boden, die sich vor der Glocke befindet. Hol mit dem Kopierstab eine der Figuren oben von der Wand runter und halte auf diese Weise den Schalter gedrückt, während du die große Statue unter die Glocke führst.

In der Kammer mit der **Goldwaage**, aktiviere die Statue und führe sie gleich auf die Waage. Nutze die Tatsache, dass die andere Waagschale sich oben befindet, um dich mit dem Greifhaken hinauf zu ziehen. Spring von der Schale und lauf über die Treppe wieder hoch. Auf der Kuppel kannst du nach vorne gehen und mit dem Gleiter an der Wand entlang fahren. Auf dieser Etage findest du auch noch eine verirrte **Geisterseele**, die du gleich einsacken kannst. Tritt durch die Tür.

Erledige zunächst die beiden Helmasaur mithilfe des Greifhakens, danach den Armos vor dem Gittertor. Mit dem Greifhaken gelangst du weiter nach oben. Hier befinden sich **vier goldene Schalter**: Auf zwei kannst du die beiden Figuren platzieren, die sich in deiner Nähe befinden. Für die anderen beiden Schalter nutze die beiden Eisenmasken der Helmasaur, die du vorhin besiegt hast. Wurden alle Schalter betätigt, öffnet sich das Gitter. Spring nach unten und öffne die Truhe: Du erhältst den **Master-Schlüssel**. Verlasse diese Kammer und spring gleich nach unten auf die Waage.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Hier auf der **goldenen Waage** sollte auf einer Seite die große Statue stehen, auf der anderen zwei kleine Figuren und du selbst. Die Waage gleicht sich aus und kannst die Statue auf deine Platte kommandieren. Wirf anschließend die zwei kleinen Figuren auf die leere Platte herüber. Springe von der Waage runter und geh wieder die Treppe hoch. Stellst du dich jetzt vor die Waage, findest du rechts an der Wand (oben) drei kleine Figuren, die du mit dem Kopierstab herunterholen kannst.

Hast du **alle Figuren** (4-5) auf der anderen Waagschale platziert, gleicht sich das Gewicht wieder aus. Natürlich musst du vorher von der Platte herunter, damit du auch die Statue steuern kannst. Führe sie nun die Treppe nach unten und erledige die kleinen Spinnen mithilfe der Statue. Platziere sie unterhalb der Glocke in der Mitte des Raumes und lauf in die letzten Kammer zurück.

Geh die Treppe bis nach unten: Du entdeckst die Statue neben dir, hinter einem Gitter. Doch die Energiekugel des Kopierstabs durchdringt sogar Wände. Aktiviere die Statue und führe sie zuerst nach vorne und dann nach links und direkt vor die Mauer, die dir den Weg versperrt. Mit einem Schlag kannst du sie jetzt pulverisieren. Eile kurz die Treppe nach unten und du gelangst in einen Raum mit noch mehr **Schiebewänden**. Schlag dich durch, kommandiere die Statue unter die Glocke und geh weiter zurück.

Du erreichst die Kammer mit dem Aufzug. Die Statue erscheint hingegen ganz oben. Eile zuerst nach oben und dann nach unten. Kommandiere die Statue in den **Aufzug** und transportiere sie bis nach unten. Hier vernichte alle Spinnenlarven, damit sich die Barriere auflöst. Eile mit der Statue zur Glocke. Auf dem Weg werden diverse Gegner versuchen, dich aufzuhalten. Benutze der Einfachheit halber den großen Hammer der Statue und mach sie platt. Die Statue wird anschließend in den letzten Raum teleportiert.

Verlass also diesen Abschnitt. Hier hast du **zwei Möglichkeiten**, um an dem Gitter vorbei zu kommen, welches deinen Weg versperrt. Entweder du benutzt den Greifhaken für den Punkt über dir oder du beorderst die Statue durch die Wand zu dir. Eile danach die Treppe nach unten und zerstöre ein weiteres Gittertor. Wenn du magst, kannst du auch gleich noch die Mini-Gohma zerquetschen. Bring anschließend die Statue zur Glocke und lass sie teleportieren. Eile zur **Haupthalle des Schreins**: Hier kannst du gleich von der Mauer springen und die Statue in der Mitte unter der Glocke aktivieren. Bring sie auf ihren rechtmäßigen **Platz** zurück und öffne auf diese Weise die **große Tür**, die dir zu Beginn gezeigt wurde. Weil du die Statue an ihren rechtmäßigen Platz zurück gebracht hast, fließt die Energie direkt zur Tür, die sich dir öffnet. Dahinter verbirgt sich jedoch noch nicht der Wächter des Schreins, sondern noch ein paar **letzte Fallen**.

Passiere die große Tür, um zu schauen, was es damit auf sich hat: Im folgenden Raum versperren dir einige Folterinstrumente den Weg. Spring zuerst über den Abgrund, ohne vom Dornmechanismus getroffen zu werden. Denn wenn du irgendwo in einen Abgrund fallen solltest, startest du wieder ganz am Anfang des Raumes. Bevor du weiter gehst, solltest du den Beamos zu deiner Rechten ausschalten.

Passiere eine Walze und schalte zwei weitere Beamos aus. Schnapp dir jetzt eine kleine Figur, damit du sie auf den Schalter zwischen den zwei großen Messern setzen kannst. Spring anschließend über den Graben und eile hinter das erste Gitter. Zück den Kopierstab und kommandiere die Figur vom Schalter. Jetzt kannst du noch schnell die Mini-Gohma erledigen und schon ist der Weg zum Endgegner frei. Sollte deine Lebensenergie zur Neige gehen, befindet sich in einem der Töpfe eine Fee. Bist du bereit, tritt durch die Tür des Wächters, um dir eine weitere Spiegelscherbe abzuholen.

Sie ist groß, hat acht Beine und kann an der Decke laufen: **Armogohma** ist eine Riesenspinne aus dem alten Reich. Sie lässt Unmengen an Spinneneier fallen und feuert einen Laserstrahl aus ihrem Auge auf dich ab. Besiegest du die kleinen Biester, kannst du wertvolle Herzen und Pfeile ergattern. Sobald sich Armogohma vor einer **Statue** platziert hat und **ihr Auge öffnet**, feuere rasch einen Pfeil darauf.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Schnell fällt sie von der Decke und ist für einen kurzen Moment außer Gefecht. Eile zur Statue und nutze die Macht des Kopierstabs, um den Arm dieser zu kontrollieren. Sobald du Armogohma getroffen hast, krabbelt sie wieder die Wände hoch und es geht von vorne los. Wiederhole deine Taktik paar Mal und sie ist erledigt. Fast... Sie hinterlässt ihr Auge und einen **Haufen Spinnenlarven**. Diese rennen nun mit dem Auge in ihrer Mitte vor dir weg. Mach es kurz und schmerzlos und schieß einen weiteren Pfeil direkt ins Auge. So werden auch gleich die Spinnenlarven erledigt.

Du erhältst nach diesem Kampf eine weitere **Spiegelscherbe**. Midna wird sie dir gleich entreißen, da diese Scherbe einfach zu böse Kräfte in sich birgt; besonders für Wesen der Lichtwelt. Greif dir noch kurz den **Herzcontainer** ab und lass dich dann nach draußen, in die Vorhallen des Zeitschreins, teleportieren.

KAPITEL 32: ILYAS ERINNERUNGEN

Um an die letzte Spiegelscherbe zu kommen musst du eine Reise gen Wolken machen: Deine Suche beginnt in **Kakariko**, im Haus von Leonard. Als du ankommst ist die Gruppe bereits beisammen: Grogor, Don Corone, Leonard und Ilya warten auf deine Ankunft.

Es geht darum, **Ilya ihre Erinnerungen** wieder zu geben. Du bekommst einen Brief von Leonard an **Thelma**, der einiges klären soll. Bringe diesen Brief direkt nach Hyrule zu ihr ins Wirtshaus. Sie erklärt dir, dass der **Arzt** Ilya hergebracht hätte. Doch sie warnt dich zugleich... er sei ein etwas schwieriger Mensch. Du erhältst eine **Rechnung von Thelma** an den Arzt, welche ihn zum Reden bringen soll. Schließlich ist der Betrag noch offen und inzwischen fällig. Das Haus des Arztes liegt am Westtor der Stadt. Statte ihm am besten gleich einen Besuch ab, um mehr Licht in die Sache zwischen ihm und Ilya zu bringen.

Als du in sein Haus kommst, beginnt **der Arzt** mit dir ein Gespräch. Doch als du ihm die Rechnung zeigst, wird er wütend. Er hätte das Geld fast beisammen... Hätte er die **Schnitzerei** verkauft, wäre mehr Geld in die Kasse gekommen. Weil er eine stinkende Medizin über die Schnitzerei verschüttet hat, hatte er sie draußen trocknen lassen. Doch dann wurde sie ihm vor seinem Haus einfach gestohlen.

Als er das Gespräch beendet und sich in sein "Büro" zurückzieht, hast du die Gelegenheit, dich ein wenig in seinem Haus umzusehen. Gehe nach hinten und in das linke Abteil des Hauses. Du findest eine Kiste, schiebe sie zur Seite und schon entdeckst du eine Pfütze der angeblich **verschütteten Medizin**. Wittere sie als Tier und geh der Spur nach. Hast du den Geruch gewittert, folge der Spur durch die Stadt. Sie wird dich nicht weit führen, da du direkt zu **Thelmas Wirtshaus** geführt wirst. Der Dieb wartet schon auf dich: Sprich mit **Luise** und schon erzählt sie dir die ganze Geschichte.

Die **Knochenhunde** befinden sich auf der **Ebene hinter dem Südtor**. Eile dorthin und warte, bis es dunkel wird. Schon bald bekommst du Gesellschaft. Deine Gegner liefern dir einen unerbittlichen Kampf, um die Figur nicht hergeben zu müssen. Sind sie allesamt erlegt, springt die Figur aus dem Boden hervor. Schnapp sie dir und verstau sie in einer deiner Taschen. Kehre danach nach **Kakariko** in Leonards Haus zurück und übergib **Ilya** dort ihre Schnitzerei. Als **Ilya** die Figur zu sehen bekommt, erinnert sie sich an Fragmente.

Die Schnitzerei hat sie von einer Person bekommen, die noch immer in Gefahr ist. Plötzlich fällt **Don Corone** ein, dass es sich bei der Schnitzerei und eine heilige Statue handelt, welche von einem Volk stammt, dass in früheren Zeiten Hyrule gedient hat. Es handelt sich also um eine Person im **Vergessenen Dorf**, hinter der Brücke von Eldin. Da der Eingang zum verlassenen Dorf von einem Felsen blockiert wird, schickt Don Corone gleich **Grogor** auf den Weg zum Eingang. Mach dich ebenfalls auf den Weg dahin.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Falls du den **fehlenden Teil der Eldin-Brücke** bereits teleportiert hast, kannst du diesen Abschnitt überspringen. Andernfalls kannst du das Brückenfragment schnell beschaffen: Teleportiere dich zum Hylia-See und frag Toby, ob er dich erneut (kostenlos) zur Oase katapultiert.

In der **Gerudo-Wüste** angekommen, siehst du die Brücke schon von Weitem. Laufe einfach fast stetig geradeaus und du stehst bald vor einem Hügel. Zieh dich mit dem Greifhaken an den oberen Baum und danach an die fliegende Pflanze. Frag Midna, ob sie den Teil der Brücke an ihren rechtmäßigen Ort zurück teleportiert. Im Handumdrehen ist das Brückenfragment wieder dort, wo er hingehört. Überquere die Brücke von Eldin und laufe bis nach hinten. Du wirst auf Bulblins stoßen, die dich natürlich angreifen werden. Du kommst der Sache also immer näher: Dank dem **roten Punkt auf deiner Karte** kannst du erkennen, dass sich der Eingang zum Dorf rechts an der Wand befindet.

In der Höhle triffst du auf **Grogor**, der gerade dabei ist, das letzte Stück des Felsens zu zerschmettern, welcher den Durchgang blockiert. Er erzählt dir, dass es im Dorf nur so von Bulblins wimmelt und schätzt ihre Anzahl etwa auf 20 bis 30. Er verschwindet wieder, während du das **Vergessene Dorf** besuchst.

KAPITEL 33: DAS VERGESSENE DORF

Genau **20 Bulblins** haben sich im ganzen Dorf verschanzt und warten auf Frischfleisch. In einem kurzen Vorspann siehst du bereits einige von ihnen: Einige sind mit Bogen und Feuerpfeilen bewaffnet, andere lediglich mit einem Knüppel. Sie sind sowohl in den Häusern, als auch auf den Häusern. Die mit einem **X gekennzeichneten Fässer** enthalten explosives Schwarzpulver, was du gut gebrauchen kannst, um das Gesocks auszuräuchern. Mach dich nun auf die Suche: Die Jagdsaison ist eröffnet!

Bereits vorne in den Häusern links und rechts verstecken sich einige **Bulblins**. Erledige jedoch zuerst den auf der Straße. Widme danach deine Aufmerksamkeit dem Bulblin hinter der Scheibe im ersten, rechten Haus. Wenn du nun näher zu den Kisten gehst, kannst du auf dem Balkon desselben Hauses einen weiteren Bulblin abschießen. Gegenüber befindet sich auf dem Balkon ein weiterer Bulblin. Zerschlage rechts unten die Scheibe des Hauses und lauf die Treppe nach oben. Hier auf dem Balkon kannst du gleich einen mehr erledigen. Auf dem Dach weiter vorne lässt sich noch einer sichten.

Springe vorne über den Balkon und direkt durch die Scheibe ins Haus. Hier verstecken sich zwei weitere Bulblins. Einer befindet sich am Boden hinter den Kisten und der andere wartet eine Etage höher auf dich. Eile auf die Straße, denn von hier aus kannst du auf die **X-Fässer** schießen. Allein die Explosion erledigt einige Bulblins. Auf einem Holzgerüst findest du einen weiteren Gegner, den du aber schnell erledigt hast. Auf der linken Seite entdeckst du eine weitere Scheibe, hinter welcher ein Bulblin steht. In diesem Haus befindet sich zudem noch ein weiterer Bulblin, den du erlegst.

Als einzige Überlebende des Dorfes, öffnet nun **Grayna** ihre Haustür und tritt ans Tageslicht. Sie kann es kaum glauben, dass das Geheule dieser Kreaturen endlich aufgehört hat. Nach einem kurzen Gespräch mit ihr übergibt sie dir **Ilyas Halskette**. Als du den **Kopierstab** zückst, gerät Grayna ins Staunen und beginnt dich zu fragen, ob du der heilige Herold bist. Da du diesen Gegenstand besitzt, übergibt sie dir das **Kumulaner-Dokument**. In diesem Dokument sind wichtige Dinge niedergeschrieben, unter anderem auch **der Standort von Kumula**. Kehre zurück in das Haus von Leonard und überbringe **Ilya** die Halskette.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 34: EINE HIMMLISCHE OFFENBARUNG

Als du **Ilya** in Leonards Haus die Halskette zeigst, gelangt sie ihre **Erinnerung** zurück: Es muss wohl Epona gewesen sein, die ihre Erinnerung zurückgebracht hat. Nun weiß sie wieder, wer du bist. Nach einer kurzen Sequenz verlassen die anderen Anwesenden den Raum. Ilya wollte dir bereits vor ihrer Entführung ein Geschenk geben: Es ist die **tönerne Flöte**, mit der du **Epona** von überall (auch wenn es keine Gräser gibt) zu dir rufen kannst. Springe neben Ilya in das Loch. Laufe hier nach vorne und sprich mit **Jargo**. Zeig ihm das **Dokument der Kumulaner**.

Als du **Jargo** das Dokument zeigst, liest er darin eine Passage vor, in der Hoffnung, eine Statue in Bewegung setzen zu können. Doch als sich nichts bewegt gibt dir Jargo enttäuscht das Buch zurück. Bevor er den Raum verlässt, markiert er dir auf der **Karte** insgesamt 6 Punkte. Diese Punkte stellen die **Standorte der anderen Statuen** dar. Kaum ist Jargo fort, nimmst du den **Kopierstab** hervor, welcher kraftvoll aufleuchtet. Es muss wohl der Zauberspruch gewesen sein, der ihm wieder Kraft eingehaucht hat. Da die Statue vor dir ein **Portal** darstellt, ist diese der letzte Punkt. Mach dich auf den Weg zu den einzelnen Punkten, um mehr in Erfahrung zu bringen.

Das **erste Zeichen** für das Dokument findest du direkt bei der Eldin-Brücke. Laufe einfach in die nördliche Richtung und du kommst vor dem Torbogen rechts an die Stelle, wo du eine Statue siehst. Klettere nun nach oben und aktiviere sie mit dem Kopierstab. Sobald du sie von ihrer Plattform kommandiert hast, wird das gesuchte Zeichen endlich sichtbar. Notiere es in dein Buch und eile in südöstlicher Richtung zur nächsten Statue. Hier liegt die Statue zwischen Felsen. Aktiviere sie mithilfe des Kopierstabs und bewege sie nach vorne. Die Plattform leuchtet in einem grellen Licht auf und zeigt dir das **zweite Zeichen**. Mach dich jetzt auf zu den zwei roten Punkten nahe **Stadt Hyrule**. Die zwei Zeichen liegen so nah beieinander, dass du sie gleich beide rasch einsammeln kannst. Bewege die erste Statue von der Steinsäule so, dass du danach über sie bis zur leuchtenden Plattform springen kannst. Hier ist das **dritte Zeichen**.

Das **vierte Zeichen** findest du gleich um die Ecke. Kommandiere die Statue vom Felsen und damit von der Plattform herunter. Du musst sie jedoch so hinstellen, dass du dich von oben mit dem Greifhaken herablassen kannst. Darüber befindet sich ein Geflecht aus Gestrüpp, an den du dich festhalten kannst. Nachdem du nun bereits vier Zeichen hast, fehlen dir noch zwei. Diese findest du in der **Gerudo-Wüste** und im **Wald von Phirone**. Lass dich in die **Gerudo-Wüste** teleportieren, wo du das **fünfte Zeichen** erhältst. Das letzte Zeichen ist hingegen im Wald hinter einem Felsen. Das Gebiet ist für dich bisher unentdeckt. Am Ende des Gebiets findest du jedoch die Statue in einer Wand. Bewege sie aus ihrer uralten Form und gehe zum **letzten Zeichen** hin.

Nun ist deine Sammlung komplett: Teleportiere dich nach Kakariko und gehe zu **Jargo** in die Katakomben. Der erneuten Versuch, die Statue durch einen Zauberspruch zu aktivieren, gelingt diesmal: Der Mittelteil verschwindet, damit die Statue aus ihren Fugen bewegt werden kann. Betritt zusammen mit Jargo die von euch neu entdeckte Höhle. Zusammen mit Jargo machst du eine große Entdeckung: In der Höhle findet ihr eine **Kanone von den den Kumulanern**. Der einzige Haken an der Sache ist, dass der Zahn der Zeit an ihr genagt hat und sie bereits kaputt gegangen ist. Es gilt, diese wertvolle Erfindung reparieren zu lassen.

Vielleicht jemand, der selbst eine Kanone besitzt...? Genau, bring sie zu **Toby am Hylia See**. Als du die Kanone teleportieren willst, weigert sich Midna, da Jargo euch beiden zuschaut. **ACHTUNG: Speichere deinen Spielstand auf keinen Fall in dieser Höhle. Hierbei kann ein Bug auftreten, der verhindert, dass man nach dem Speichern die Kanone teleportieren kann, da Jargo den Raum nicht mehr verlässt.**

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Gehe zu Jargo und sprich mit ihm. Er zeigt Verständnis und wird sich schnell aus dem Staub machen. Zum Schluss gibt er dir noch den hilfreichen Tipp, dass man die Kanone zuerst reparieren muss, damit sie wieder funktioniert. Eile zur Kanone und lasse sie von Midna aus der Höhle zum **Hylia-See** teleportieren.

Gehe gleich rüber zu **Toby** und sprich mit ihm. Dieser weiß sofort, was Sache ist. Er will sich das Prachtstück aus der Nähe ansehen und stellt natürlich fest, dass die Kanone kaputt ist. Er bietet dir eine **Reparatur** an, für die er **300 Rubine** sehen will. Hast du das Geld parat, so repariert er dir das Gerät innert ein paar Tagen. Nun endlich ist die Kanone abschussbereit: Die Zündvorrichtung fehlt, doch das macht nichts. Zieh dich einfach mit dem Greifhaken in die Kanone. Kurz vor dem Abschuss kommt auch noch die **Tante** und ihr Junges dazu. Jetzt geht's ab in die Wolken.

Du landest direkt in einem kleinen Wasserbecken. Gleich zu Beginn fliegt ein **riesiger Drache** über dir hinweg. Dank deiner Mühen kann die Tante endlich in ihren Shop zurück, um nach dem Rechten zu sehen. Achte hier oben in den Wolken auf die hiesigen Winde und mach dich auf zur großen Tor, über dem sich ein **Kristallschalter** befindet. Zeit, an diesem Ort nach der letzten, verbliebenen Spiegelscherbe zu suchen.

KAPITEL 35: SCHREIN #7 - WOLKENREICH KUMULA

Hier oben in den Wolken hast du zwei Möglichkeiten: Entweder du gehst gleich zum Tor, wo du zum eigentlichen Schrein gelangst, oder du gehst vorerst noch in den **Laden der Tante** und kannst diese gleich mitnehmen. Eile zum großen Tor und aktiviere den Kristallschalter darüber. Achte auf den **starken Wind**, der dich zügig nach hinten drückt. In einem anschließenden Intro erhältst du eine kleine Übersicht über die ganze Stadt: **Kumula**. Tritt durch die Tür in die erste Kammer, um mit der Suche zu beginnen.

In diesem Abschnitt gibt es viele Abgründe und **brüchige Bodenblöcke**. Du solltest auf keinen Fall auf den **blauen Blöcken** stehen bleiben, da sie aufgrund deines Gewichts langsam absinken werden. Schnapp dir auf der rechten Seite eine umherlaufende Tante und fliege mit ihr auf das Mittelstück nach unten. Hier begrüßt dich gleich ein Helmasaur. Zieh ihm die Maske ab und erledige ihn. Zücke wieder den Greifhaken und ziele auf das Gestrüpp an der Steinsäule in deiner Nähe. Oben angekommen, kannst du dir mit dem Greifhaken locker den Kumulaner an der Wand schnappen. Fliege mit diesem über den zweiten Abgrund und eile auf dieser Seite durch die Tür. Kaum gelangst du in diese Kammer, erwartet dich bereits ein **großer Hemasaur**. Er ist wesentlich größer als seine Artgenossen, besitzt dieselbe Schwachstelle: Sein Hinterteil. Sobald er auf dich zu gerannt kommt, weiche ihm einfach aus und schlage dann auf sein Hinterteil ein.

Nach drei Hieben segnet er das Zeitliche. Gehe zur Eingangstür zurück: Wenn du dich wieder so hinstellst, als wärest du durch die Tür gekommen, gibt es auf der rechten Seite weiter oben **ein Gitter**. Visiere es mit dem Greifhaken an und zieh dich nach oben. Geh nun durch das Loch nach draußen. Springe draußen wieder nach unten und betätige den Schalter im Boden per Gleiter. Die Zahnräder drehen sich nun und schon kurze Zeit später kannst du erkennen, wie eine **große Steinbrücke** ausgefahren wird.

Sobald die Brücke ausgefahren ist, klettere wieder durch das Gitterloch nach innen. Gehe vorne die Treppe hoch, schnapp dir eine Tante und gleite mit ihr über die blauen Blöcke. Gehe durch die Tür und du erreichst jenen Part, an der die Brücke ausgefahren wurde. In der nächsten Kammer, am anderen Ende der Brücke, ist eine **kleine Truhe** versteckt: Eile links und ziehe dich mithilfe des Greifhakens an den Ankerpunkt an der Decke in die hintere Ecke. Lass dich herab und schnapp dir die Truhe. Nimm aus der Truhe den **kleinen Schlüssel** an dich und verlasse die Kammer, indem du das große Gitter an der Wand dir gegenüber nutzt. Als du die Brücke überquert hast, erscheint plötzlich der **große Drache** und zerstört die ganze Brücke. Um künftig das andere Ende zu erreichen, wirst du spezielle Hilfsmittel benötigen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Kehre in den **Hauptraum** zurück: Ziehe dich über den Abgrund, indem du dich mit dem Greifhaken an das Gewächs an einer der Säulen hakst. Laufe zur entgegengesetzten Tür, bei den blauen Blöcken solltest du nicht lange trödeln. Draußen angekommen, musst du zuerst links an der Fassade entlang. Erledige dort gleich die zwei Killerdekuranhas und aktiviere dann die **Zahnradschaltung** mit dem Gleiter.

Erneut wird eine **Brücke** ausgefahren und ermöglicht dir den Zugang zu einem anderen Teil dieser Anlage. Passiere die Brücke und öffne am Ende die verschlossene Tür. Im folgenden Raum wird es windig: Erledige gleich zu Beginn die Helmasaur. Zieh danach die **Eisenstiefel** an und häng dich an die Kletterpflanze an der Säule weiter vorne. Du kannst um die Säule herum klettern und dich auf den Boden fallen lassen. Öffne auf dieser Seite die Tür und hole dir gleich die **Labyrinth-Karte** aus der Truhe.

Kehre in den vorherigen Raum zurück: Die blauen Blöcke verhindern nun, dass du mit den Eisenstiefeln zurück kannst. Doch auch wenn du diese nicht trägst, driftest du in den Abgrund. Nutze also hier wieder den Greifhaken und schwinde dich an die andere Säule. Gehe dazu so nah wie möglich an die blauen Blöcke heran. Eile auf die andere Seite, wo du paar Töpfe findest.

Wenn du jetzt deinen Blick zu der Säule beim Abgrund richtest, wirst du einen **Kristallschalter** entdecken. Da deine Pfeile einfach vom Luftstrom weggeblasen werden, musst du ihn mit dem Haken betätigen. So deaktivierst du den **Luftstrom** im hinteren Teil des Raumes. Gehe wieder nach hinten, wo der Luftstrom deaktiviert wurde und tritt durch die Tür hinter den blauen Blöcken.

Du kommst nun in eine Kammer, wo dein Leben an einem seidenen Faden hängt: Überall sind Abgründe und du kannst dich nur auf einer kleinen Spur bewegen. Hinzu kommen Gegner und **Windböen**. Eile zuerst nach links, wo dein Weg beginnt: Warte stets, bis die Winde aufgehört haben und springe dann über den Abgrund. Du wirst auf dir bekannte Gegner aus dem Waldtempel stoßen - die **Würmer unter den Platten**. Visiere sie mit dem Sturmbumerang an und ziehe sie auf diese Weise aus dem Boden. Wenn du Glück hast, fallen sie danach genau in den Abgrund. Auf der anderen Seite, öffne die Tür.

In der nächsten Kammer kannst du rasch erkennen, was deine Aufgabe ist. Zu Beginn siehst du **zwei gerüstete Dynalfos** in den hinteren Ecken. Nun heißt es leise den Bogen zücken, sodass diese Kerle nichts bemerken. Nun noch mit einer Bombe abgerundet und das Gefecht kann starten. Jedem der beiden solltest du einen Bombenpfeil entgegenkommen lassen. Sind beide erledigt, öffnet sich weiter oben ein Tor. Zieh dich mit dem Greifhaken an die Pflanze und klettere hinein.

Du bekommst hier zwar nichts (außer ein paar billigen Rubinen), kannst aber etwas aktivieren: Und zwar einen **Schalter in Form einer großen Kugel**. Um ihn zu aktivieren, musst du dich mit deinem ganzen Gewicht daran hängen. Ist er aktiv, entsteht in der Mitte des Raumes ein **großer Luftstrom**, den du gleich gut gebrauchen kannst. Schnapp dir eine Tante und fliege auf den Luftstrom zu. Du erreichst eine andere Tür. Schnapp dir in diesem Raum gleich eine weitere Tante und düse los: Fliege mit ihr direkt in den **Windstrom** und lass dich nach oben tragen. Optional kannst du auf anderen Seite ein paar Rubine einsammeln. Ansonsten fliege durch das Loch in der Wand, das sich auf der linken Seite befindet.

Fliege zum **Schalter** rechts. Betätige diesen und schon wird ein weiterer Luftstrom frei. Fliege erneut durch den Raum und ganz oben durch das Loch der Mauer. Auf dieser Seite kannst du dich fallen lassen und durch die Tür gehen. Du gelangst in einen extrem windigen Raum. Das Ziel: Ganz nach unten zur Tür. Fliege am besten mit einer Tante von einem Ufer bis zum nächsten Ufer. Auf einigen befinden sich Gegner.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Das größere Problem dürfte die Luftströmung sein: Solltest du in einen solchen Strom, wirst du einfach umher geschleudert. Halte dich also von den Luftströmungen fern. Sobald du unten angekommen bist, kannst du die nächste Kammer betreten. Über einem **großen Ventilator** hängt ein **Schalter**. Dein normales Gewicht reicht jedoch nicht aus. Ziehe deshalb die Eisenstiefel an und schon steht der Ventilator still. Lass dich per Greifhaken weiter nach unten.

Du kommst in einen Abschnitt, welches von einem sehr angriffslustigen Gegner bewacht wird. Er trägt Schild und Schwert und kann dazu noch fliegen: Ein **Aeralfos**. Dein Ziel ist es, ihn aus der Luft zu holen und am Boden zu bekämpfen. Er wird eine Zeit lang in der Luft umher fliegen, bis er das **Schild** zückt. Das bedeutet soviel für dich, dass er zum Angriff übergeht - deine Chance, mit dem Greifhaken sein Schild zu packen und ihn zu dir zu ziehen. Bearbeite ihn mit dem Schwert, bis er deine Angriffe mit seinem Schild abwehrt. Begib dich rasch auf Distanz, denn sonst erwischt dich sein Angriff.

Nach zwei Abläufen wechselt Aeralfos seine Taktik. Er fliegt nicht mehr oben wild durch den Raum, sondern verschwindet über die **Löcher in der Wand** nach draußen. Kurze Zeit später taucht er an einem der Löcher wieder auf und versucht dich im Sturz zu attackieren. Lauf also zu einer Wand und warte dort, bis du ihn siehst. Visiere ihn an und zieh ihn wieder zu dir. Nach ein paar Treffern ist Aeralfos besiegt:

An der unbeschädigten Wand öffnet sich ein großes Tor. Dahinter befindet sich eine **große Truhe**, die du dir schnappen solltest. Du erhältst einen weiteren Greifhaken: Herzlichen Glückwunsch, kombiniert mit dem anderen Greifhaken hast du nun einen **Doppelhaken**. Visiere gleich von dieser Höhe aus an der Decke den Ankerpunkt in deiner Nähe an. Sobald du oben bist, kannst du einen weiteren Punkt anvisieren, ohne loslassen zu müssen. Klettere über die Pflanze zurück und gelange so wieder in die Kammer mit den tobenden Windböen. Da du jetzt den Doppelhaken besitzt, kannst du dich an der Wand entlang nach oben bewegen. Du gelangst hier an eine Stelle, wo du erneut einen großen **runden Schalter** entdeckst. Hänge dich gleich dran und das große Tor weiter unten wird sich öffnen.

Du kannst dich locker bis nach unten abseilen und dann direkt den Ankerpunkt neben der Tür anvisieren. Denn: Sobald du den Schalter loslässt, schließt sich die Tür wieder. Im folgenden Raum solltest du schnell sein, denn einiges ist nicht für die Ewigkeit gemacht. Schwinge dich hier schnell mit dem Doppelhaken von Säule zu Säule - bald beginnen sie zu zerbröckeln. Das Ganze läuft im Zick-Zack-Manöver ab, sodass du immer hin und her springen musst. Nach ein paar Säulen bist du bereits am anderen Ende angelangt. Kleiner Tipp: Visiere besser die **Ankerpunkte** an, damit du schneller vorwärts kommst.

Durch die Tür gelangst du nach draußen: Du befindest dich **unterhalb der Brücke**. Visiere gleich das erste Gitter unter der Brücke an. Beim zweiten Gitter hat sich eine Dekurahna eingenistet, die du zuerst entfernen musst. Visiere sie einfach an und ziele auf den Kopf und Stiel. Schwing dich bis ans andere Ende und klettere am Gestrüpp hoch. Du erreichst wieder den **Hauptraum von Kumula**: Es gilt wieder auf die Seite zu gelangen, auf welcher der Drache vorhin die Brücke zerstört hat. Schnapp dir also eine Tante und fliege mit dieser zur Tür. Draußen kannst du die Brücke zwar nicht mehr passieren, jedoch kannst du dich an du dich an den **Pflanzen in der Luft** festhalten.

Zieh dich von einer zur anderen und du gelangst ans andere Ende. Betrete die Kammer und lauf nach vorne links. Diesmal musst du nicht nach oben, sondern nach unten. Ziele auf den Ankerpunkt, pass jedoch auf: Es ist wieder eine brüchige Säule. Beeile dich, um heil an den **brüchigen Säulen** vorbei zu kommen. Bist du hinten angelangt, geht's durch das Loch in der Wand. Auch wieder gilt es, von Punkt zu Punkt zu schwingen. Nimm einfach immer den Greifpunkt, der gerade in deiner Nähe liegt. Solltest du einmal nicht an einen drankommen, lauf einfach etwas näher hin. An einer Stelle wirst du auf weitere Dekurahnas treffen, die zuerst von den Greifgittern geholt werden müssen. Ziehe dich zum Greifpunkt hin und seil dich ab. Du hängst zwischen Tor und Schlüssel: Aktiviere zuerst den **Kristallschalter**. Danach kannst du dich durch das Tor an den nächsten Punkt ziehen.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Schwinge dich bis ganz nach oben und passiere dort die Tür. Du erreichst einen weiteren schachtförmigen Raum: In der Mitte befindet sich eine **große Pflanze**, die du bereits aus dem Waldtempel kennst. Näherst du dich der Mitte, tauchen noch mehr Pflanzen auf. Besiege eine nach der anderen und fange mit der Kleineren an.

Schlage mit dem Schwert auf die **Riesendekurahna** ein, sobald sie ihn nach dir ausstreckt. Ein paar Hiebe und der Kopf stirbt ab, doch die Wurzel bleibt zurück. Wirf eine Bombe in das Gewächs hinein. Zieh dich gleich nach oben: Vergiss nicht, dass hier überall **brüchige Säulen** sind, also beeile dich. Gehe weiter nach oben, besiege die Gegner, laufe auf dem dünnen Pfad entlang und zieh dich schlussendlich an den Greifpunkt in der Mitte ganz oben. Lass dich auf die Bühne hinab, auf der bereits jemand auf dich wartet.

Erledige den Dynalfos mit einem Bombenpfeil und passiere die Tür: Du erreichst draußen einen neuen Abschnitt. Erledige gleich zu Beginn die Killerdekuranha. Wenn du die Mauer hinauf schaust, fällt dir auf, dass hier einige **fliegende Pflanzen** ihre Runden drehen. Halte dich gleich an der Ersten fest und lass dich mitnehmen. Sobald die Nächste in Griffweite ist, wechsele die Pflanze. Folge diesem Prinzip.

Du gelangst an eine Pflanze, die über eine Wand ohne Loch fliegt. Dafür hat die Wand einen **senkrechten Riss**. Seil dich einfach weiter runter, sodass nur die Kette des Doppelhakens durch die Mauer geht. Auf der anderen Seite musst du die Pflanze wechseln, diesmal geht's sogar durch ein Loch. Löse dich, sobald du über festem Boden schwebst und passiere die Tür. Du ahnst, was du hier bald finden wirst?

Du erreichst einen riesigen Abgrund. Um diesen zu überqueren, musst du auch hier die **fliegenden Pflanzen** nutzen. Zieh dich von Pflanze zu Pflanze, bis du die andere Seite erreichst. Öffne die Tür und tritt ein. Ein Garten liegt vor dir: Begrüße die beiden gerüsteten Dynalfos gleich am Anfang, bevor sie dich bemerken, mit Bombenpfeilen. Geh hier noch nicht zum Turm in der Mitte. Ziehe dich am Pflanzengewächs an der Mauer weiter oben hinauf. Auch hier solltest du schnell die **Gargoraks** aus dem Weg räumen. Verwandle dich zum Wolf und lauf über die Seile. Weiter hinten erreichst du einen Eingang. Geh rein und erledige dort den großen Helmasaur. Ziehe die Eisenstiefel an und lauf über das Gitter. Dahinter findest du eine **große Truhe** mit dem **Master-Schlüssel**.

Häng dich an den **großen Schalter** über dir. Sobald er aktiviert wurde, schaltet der **Ventilator** sich weiter unten ab und ein Durchgang wird frei. Springe auf dieser Ebene durch das kleine Loch im Boden (am Rand außen links). Unten angekommen, visiere das obere Gitter an und seile dich langsam durch den Ventilator hinab. Lass auf keinen Fall los, denn du musst noch einen **Schalter** betätigen, damit der große Ventilator sich wieder zu drehen beginnt: Sobald du durch den Ventilator bist, siehst du vor dir einen weiteren Schalter in der Decke. Schwinge dich zu ihm und betätige ihn mit dem Gewicht der Eisenstiefel. Endlich dreht sich auch der **große Ventilator**.

Gleite zu Boden und gehe durch die Tür vor dir. Draußen angekommen, siehst du, wie sich die einzelnen Platten nun drehen. Fokussiere die Gitter auf den Platten an und schwinge dich so ans andere Ende. Passiere hier die Tür. Im kommenden Raum machst du erneute Bekanntschaft mit gleich **zwei Aerialfos**. Behalte sie beide im Auge und nach ein paar gezielten Schlägen sind auch sie erledigt.

Schwinge dich an das große runde Gitter über dem Eingang. Von dort aus kannst du dich zur ersten Platte in der Mitte oben ziehen. Aktiviere den Schalter über dem runden Gitter, sodass sich die Platten zu drehen beginnen, an denen du hängst. Von dieser Platte aus erreichst du auch gleich die Nächste, zu der du dich herüber ziehst. Aktiviere einen weiteren Schalter, damit sich weitere Platten drehen. Folge diesem Prinzip, bis du nah genug am Gitter mit dem Ventilator bist. Von dort aus erreichst du die **große Tür** zum Endgegner. Bei Bedarf kannst du in den Töpfen deine Lebensenergie mit paar Herzen auffrischen. Draußen fegen dir sturmartige Windböen entgegen...

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Schaust du nach rechts, siehst du eine **große Säule**. Ganz oben befindet sich eine Stelle, an der du dich festhaken kannst (lauf ansonsten ein wenig um die Säule herum, wenn du diese nicht sofort siehst). Von dort aus erreichst du rasch die Kletterpflanze. Tritt nun dem **Endgegner** auf dem großen Platz entgegen.

Jetzt wo du den Hort des Drachen betreten hast, wirst du **Argorok** richtig kennen lernen: Seine Schwachstelle ist zu Beginn sichtbar, da eine **schwere Rüstung** ihn schützt. Um die Rüstung zu entfernen, nutze den Doppelhaken und schwing dich von einer Säule an die andere - immer weiter hinauf - bis du schlussendlich oben angekommen bist. Jetzt kannst du einen Punkt an seinem Schwanz anvisieren und dich daran festhaken. Noch kurz die **Eisenstiefel** anziehen und der Riesendrache gleitet langsam auf den Boden.

Wiederhole dieses Spiel solange, bis Argorok seine Rüstung verliert: Jetzt steigen **schwebende Pflanzen** aus dem Boden hervor. Zieh dich wieder nach oben auf eine Säule und visiere eine der Pflanzen an. Argorok wird versuchen, dich mit seinem **Feueratem** einzuheizen. Beweg dich im Kreis um ihn herum, von Pflanze zu Pflanze. Kaum bist du einmal hinter ihm, kannst du seinen Rücken anvisieren und dich auf diese Weise an ihn heranziehen. Deine Chance, ihm mit deinem Schwert ordentlich eins überzubraten.

Bleibe hartnäckig und selbst Argorok ist nach einigen Manövern besiegt.

Du erhältst die **letzte Spiegelscherbe**. Midna spricht dich auf die Weisen an und will nicht wahrhaben, dass Zanto der Herrscher über das Schattenreich ist. Schließlich konnte er den Spiegel nur in Teile zerbrechen und nicht gemäß der Legende zerstören. Es gilt, dich demnächst auf den Weg zur Spiegelkammer zu machen, um mehr herauszufinden. Lass dich von Midna teleportieren und kehre nach Hause zurück.

KAPITEL 36: DIE SCHATTENPRINZESSIN

Nach dem Abenteuer im Himmel geht's direkt in die Gerudo-Wüste zur **Spiegelkammer**: Als du zum Spiegel hinaufgehst, setzt Midna die fehlenden Stücke langsam zusammen. Der Spiegel gewinnt seine alte Macht zurück und sendet sogleich die ersten Strahlen aus. Auch die Ketten, die um den großen Steinblock geschnürt sind, zerfallen nun. Der Block war also indirekt der **Zugang zur Schattenwelt**. Durch die Strahlen des Spiegels öffnet sich das Portal zwischen Licht und Schattenwelt... erneut.

Als Midna dir von ihrer Heimat erzählt, erscheinen die Weisen und bekennen sich schuldig am alten Problem mit den dunklen Mächten. Sie hätten nicht so leichtsinnig damit umgehen dürfen. Nun wird auch deutlich, dass Midna die eigentliche **Schattenprinzessin** ist. Jene Prinzessin, welche verflucht und verjagt wurde.

Da Link in Form eines Wolfes (ein heiliges Tier in der Schattenwelt) aufgetaucht ist, wollte Midna ihn zunächst für ihre eigenen Zwecke benutzen, um ihre Welt zu retten. Doch dabei hat nie an ihn und seine Welt, die Lichtwelt, gedacht. Erst mit Zelda und ihrem edlem Willen, alles für ihre Welt zu tun, begann Midna zu verstehen, was es heißt, königliche Verantwortung zu tragen. Sie möchte dir jetzt helfen, die Welt vor Zanto zu bewahren. Zusammen mit Midna musst du beide Welten retten. Geh dazu auf das hell leuchtende Zeichen am Boden. Sofort erscheint eine Treppe nach oben zum **Teleportationspunkt**.

Du reist mit Midna direkt in die **Schattenwelt**, wo das Böse seinen Ursprung fand.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 37: SCHREIN #8 - DER SCHATTENPALAST

Du wirst nun direkt in die **Schattenwelt** teleportiert. Gleich zu Beginn sucht Midna Schutz in deinem Schatten, da sie sich in ihrer aktuellen Gestalt unwohl fühlt und sich nicht zeigen möchte. Lauf nun zur Mitte, wo du gleich grotesken Gestalten begegnest. Es sind jedoch keine Monster sondern verfluchte Bewohner der Schattenwelt.

In der Mitte entdeckst du **drei Kreise**: Die beiden kleineren Kreise enthalten Vertiefungen, in denen du jeweils einen Gegenstand ablegen musst, die du in den zwei Türmen links und rechts findest. Da der Weg links versperrt ist, nimm den Rechten. Öffne die Tür weiter unten, am Ende der Passage. In der ersten Kammer triffst du auf Schattenläufer, die du bereits aus der Lichtwelt kennst. Zudem befindet sich weiterhin hier eine **Maske Zantos**: Zanto ist im ganzen Schattenpalast durch diverse Gegner und Konstruktionen vertreten ist. Erledige die Maske mit ein paar gezielten Schwerthieben und eine **Truhe** wird sich dir offenbaren. Schnapp dir den **kleinen Schlüssel**.

Mit dem Doppelhaken kannst du dich bis zur Tür hinaufziehen, indem du die runden Gitter mit den roten Punkten anvisierst. Öffne die verschlossene Tür mit dem kleinen Schlüssel und du gelangst in eine Kammer, die großteils mit einem schwarzen Nebel überzogen ist. Wie dir Midna gleich erklärt, handelt es sich hierbei um den **schwarzen Nebel der Schattenkristalle**. Sobald du mit ihm in Berührung kommst, verwandelst du dich wieder in einen Wolf. Im Nebel wirst du nicht lange allein sein: Erledige die Maske Zantos und schon werden **zwei Truhen** erscheinen. Verlasse den Nebel und untersuche ihren Inhalt.

Du findest je eine Truhe hinter und vor dem schwarzen Nebel. In der Hinteren kannst du den **Kompass** an dich nehmen, in der Vorderen einen weiteren **kleinen Schlüssel**. Zieh dich wieder mithilfe des Doppelhakens auf die höhere Ebene und gehe durch die Tür, welche du hier mit dem kleinen Schlüssel öffnen kannst. Du kommst in einen Raum, dessen Tür sofort hinter dir verriegelt wird. Als du diese Kammer näher erkundest, wird eine magische Barriere aufgebaut. Ganz vorne entdeckst du eine **große Hand**, die eine helle Kugel hält; Eine **Sola der Schattenwelt**. Diese Kugel solltest du aus diesem Turm nach draußen tragen. Zuerst gilt es jedoch, das **Phantom von Zanto** zu besiegen.

Widme deine Aufmerksamkeit gänzlich dem **Phantom des Schattenkönigs**: Eile ihm nach und verhindere, dass dieser eine Energiekugel erstellt, mit dem er ein schwarzes Portal schafft, aus dem mehrere Kreaturen des Bösen hervorkommen. Sobald sich das Phantom materialisiert hat, schlag auf ihn ein. Die Verfolgungsjagd wird mit der Zeit schwieriger: Zantos Abbild wird sich immer rascher durch den Raum teleportieren, sodass es dir schwerfällt, ihn weiter zu treffen. Hast du ihn besiegt, explodiert er und hinterlässt eine große Nebeldecke aus Schattenkristallen. Jetzt beginnt erst der knifflige Teil deiner Aufgabe:

Wie bereits erwähnt, musst du die Sola durch die vorherigen Räume bis nach draußen tragen, ohne dass dich der **Wächter der Sola**, die Hand, dabei erwischt. Lauf zur Hand und schlag mit dem Schwert zu: Schon rollt die **Sola** zu dir und du kannst sie dir greifen. Eile nun in die Mitte des Raumes (unter dem schwarzen Nebel) und lege die Kugel in die **runde Vertiefung**. Sobald du das gemacht hast, erhebt sich eine Treppe aus dem Boden, die du passierst. Lass jedoch fürs Erste die Sola auf ihrem Platz, sodass die Treppe nicht wieder verschwindet.

Während deines Tuns wirst du feststellen, dass sich **die Hand** aktiviert hat und hinter dir bzw. der Sola her ist. Lauf die Treppe hoch und visiere die Sola mit dem Doppelhaken an. Sobald du sie wieder in den Händen hältst, solltest du rasch durch die Tür gehen. Kaum bist du hier die ersten Meter voran gegangen, erscheint bereits die Hand. Beeil dich! Renne zum schwarzen Nebel hin und lege die Sola in die **runde Vertiefung**, die sich darunter befindet. Sofort bilden sich wieder Stufen, die du rasch passieren solltest.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Um Zeit zu sparen, stelle dich bereits zuvor auf die Treppen, sodass du nach oben befördert wirst. Die Kugel kannst du dann einfach wieder mit dem Doppelhaken an dich ziehen. Sollte sich die Hand die Sola bereits geholt haben, visiere einfach die Hand an und schon hast du die Sola wieder. Klettere die hohen Stufen hinauf und springe hinten nach unten, dann gehe durch die Tür.

Auch in der nächsten Kammer wird dich die Hand verfolgen. In diesem Abschnitt musst du nur noch an den Gegnern vorbei laufen und die Tür nach draußen nehmen. Allerdings ist das nicht so einfach: Fällt dir die Kugel einmal aus den Händen, rollt sie bis nach unten. Lasse es nicht soweit kommen.

Sobald du draußen bist, erhält der erste Schattenbewohner dank der Sola wieder seine ursprüngliche Form. Eile weiter zum großen Platz nach oben und erlöse alle Bewohner vom dunklen Fluch. Lege danach die Sola in den kleinen Kreis ganz rechts. Auf der linken Seite bildet sich ein **helles Quadrat im Boden**, das dir den nächsten Schritt offenbart. Stell dich auf das **leuchtende Viereck** und lass dich auf die andere Seite bringen. Besuche hier den neuen Abschnitt. Diese Kammer sieht kompliziert aus, da sie im Gegensatz zur Letzten wesentlich größer ist. Schnapp dir den Doppelhaken und visiere einen Punkt an der rechten oder linken Wand an. Von dort aus sollte es reichen, den Ankerpunkt an der Decke zu erreichen:

Lass dich langsam an der Kette herunter, sodass du genau auf der **fahrenden Platte** landen kannst. Von hier aus kannst du leicht weiter springen, bis du alle Plattformen überwunden hast und auf der anderen Seite angekommen bist. Es gilt, eine weitere Maske in den Abgrund zurückzuschicken. Hast du das getan, so erscheint eine **kleine Truhe** auf der linken Seite vor der Tür. Nimm den **kleinen Schlüssel** an dich und eile durch die Tür. Wie beim letzten Mal ist der halbe Raum vor dir von schwarzem Nebel bedeckt, in dem sich diesmal jedoch feindliche Kreaturen verstecken.

Lauf in den Nebel und versuche mit Hilfe von Midnas Energiekreis die **Schattenläufer** zu erledigen. Ist das getan, erscheint eine Maske Zantos auf. Vernichte auch diese, sodass drei weitere Masken dazukommen und wild mit Energiekugeln um sich schießen. Erledige auch den Rest deiner Feinde und es erscheint für deine Mühen eine weitere **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Zieh dich wieder an den leuchtenden Punkten zur Tür hinauf. Hier gilt es, an der Decke entlang zu schwingen und die einzelnen Ebenen zu nutzen. Du entdeckst auf deinem Weg **zwei große Truhen**: In der Truhe auf der linken Seite befindet sich die **Labyrinth-Karte**, auf der rechten Seite kannst du den kleinen Schlüssel einsacken.

Betrete nun den nächsten Raum: Du triffst ein erneutes Mal auf **Zantos Phantom**. Erledige gleich zu Beginn alle **Schattenpflanzen** und gehe dann auf das Phantom los. Wie bereits beim letzten Mal, teleportiert sich das Phantom durch den ganzen Raum. Du kannst an einer Stelle warten und zuschlagen, sobald das Phantom in deiner Nähe erscheint, oder du rennst ihm gleich nach. Bereits nach ein paar Schlägen ist das Phantom besiegt und hinterlässt dir wieder eine schwarze Nebelschicht. Dein Ziel ist die **Sola**, die du dir gleich holst. Befreie die **Sola** mit Hilfe deines Schwertes aus den Klauen der Schattenhand und lauf damit zur Mitte des Raumes.

Sobald du in den schwarzen Nebel eindringst, wird er sich dank der leuchtenden Kugel schnell entfernen. In der Zwischenzeit haben sich jedoch böartige Kreaturen im Nebel gebildet. Lege also die Kugel in den kleinen Kreis. Jetzt kannst du über die neue Treppe zur Tür eilen und bevor du die Kammer verlässt, die Sola per Doppelhaken mitzunehmen. Wie immer ist Eile geboten, denn die Hand folgt dir.

Natürlich wird es auch im nächsten Abschnitt nicht einfacher: Passiere die Mitte des Raumes und erledige gegebenenfalls die Monster. Im Boden entdeckst du **große leucht- ende Quadrate**. Stelle dich auf ein Quadrat, wobei du zur Mitte, also zum Kreis, schaust. Wirf nun die Kugel auf den Kreis: Schon erheben sich die einzelnen Quadrate und bilden eine Treppe. Eile nach oben und ziehe von dort aus die Kugel zu dir.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Springe schnell zum Eingang hinunter und besuche die nächste Kammer. Hier brauchst du nur über die zirkulierenden Plattformen zurückspringen, bis du auf das andere Ende erreichst, auf der sich **zwei Kugeln** befinden. Nach einer kurzen Zeit werden sich die Kugeln dank der Sola mit Licht füllen und es entsteht eine weitere Plattform, die dich direkt zum Ausgang führt. Solltest du von einer Plattform gefallen sein, lauf zurück zum Eingang, wo du hergekommen bist. Im Nebel versteckt sich eine weitere Kugel, füll auch diese mit Licht und du wirst wieder nach oben gebracht.

Wieder außerhalb des Schattenpalastes, gehe mit der Sola zurück zum **zentralen Podest** und lege sie in die zweite, runde Vertiefung. Die Kräfte der beiden Solas werden nun auf dein **Schwert** übertragen. Es beginnt hell zu leuchten, was wiederum heißt, dass du damit in der Lage bist, die Dunkelheit in dieser Welt zu spalten. Versuch dein Glück gleich weiter oben beim nächsten Eingang ins finstere Gemäuer.

Erledige hier gleich zu Beginn die **drei Schattengargorak** und tritt danach durch den Nebel. Das geht ganz einfach: Stelle sich auf die **rot-leuchtende Markierung** vor dem Nebelfall und erzeuge eine Wirbelattacke. Der Nebel spaltet sich dank deines Schwertes für einige Sekunden und du kannst auf die andere Seite gelangen. Passiere die Tür: Dieser Raum sollte dir bekannt vorkommen und natürlich ist er gefüllt mit Feinden. Lauf zur dunklen Nebelwolke und schwing dein Schwert, sodass dieses den Nebel vertreibt.

Weiter hinten entdeckst du **zwei Kugeln**, die wieder in die Vertiefungen am Boden platziert werden müssen. Nimm die Erste und wirf sie von ihrem Platz geradeaus in den Nebel. Sie wird gleich an ihren Platz gezogen. Wiederhole Selbiges mit der zweiten Kugel, sodass eine Treppe erscheint. Oben angekommen, erledige zunächst den einsamen Gegner. Da du keine Sola bei dir hast, um die **Kugel zu erhellen**, musst du dein Schwert dazu verwenden: Mit ein paar Schwerthieben bringst du die Kugel zum Leuchten und erzeugst ein Quadrat im Boden. Stell dich rasch darauf und schon wirst du weiter nach oben transportiert. Oben auf der nächsten Ebene bekommst du gleich Gesellschaft:

Zantos Spione sind im ganzen Schrein verteilt. Erledige alle Masken und es erscheint eine **kleine Truhe** mit dem **kleinen Schlüssel** zur nächsten Tür. Nachdem du den kleinen Schlüssel eingesackt hast, eile in die Mitte der **drei schwarzen Kugeln**: Bringe sie mit einer Wirbelattacke zum Leuchten und eine weitere Plattform erscheint. Mit ihr kommst du direkt zur verschlossenen Türe. Gehe hindurch: Du stehst auf einer großen Platte, die man auch als Balkon bezeichnen könnte.

Doch hier wimmelt es nur so von Monstern: Erledige ein paar und eile danach zur **großen Nebelwand**. Erschaff dir einen Durchgang mithilfe einer Wirbelattacke und springe über den Abgrund. Erledige auch hier die **drei Schattengargoraks**. An den Wänden wirst du leuchtende Punkte finden, an denen du dich mit dem Doppel- haken festhaken kannst. Zieh dich stets weiter nach oben, bis du eine **große Truhe** erreichst. Öffne sie und nimm den **Master-Schlüssel** an dich.

Mit diesem Fund wird es Zeit, nach dem wahren Zanto zu suchen: Springe also wieder hinab und tritt wieder durch die Nebelwand. Eile hier vorne zu den zwei schwarzen Kugeln und aktiviere diese per Wirbelattacke. Die Plattform bringt dich auf die rechte Seite, wo du gleich von Zantos Masken beschossen wirst. Hier hinten musst du nichts weiter tun, als **Zantos Masken** zu erledigen. Aktiviere danach die schwarzen Kugeln und kehre auf die große Platte zurück, wo jetzt weitere Masken auf dich warten. Hast du alle Schergen des Schattenkönigs erledigt, erscheint auf der Seite der verschlossenen Tür eine **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Nimm diesen an an dich und öffne die Tür. Zanto ist nicht mehr fern...

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Gleich zu Beginn erhältst du am Boden eine nette Begrüßung: Erledige zuerst die Schattenläufer und gehe danach in den hinteren Teil des Raumes, wo du weitere **vier schwarze Kugeln** finden wirst. Mit einer Wirbelattacke aktivierst du auch hier eine schwebende Plattform. Diese bringt dich nun nach oben. Bald musst du **zwischen drei Plattformen wählen**: Nimm die, welche sich geradeaus befindet. Schon bald wirst du ein zweites Mal eine Plattform wählen müssen. Nimm diesmal die linke Platte, die dich weiter nach oben führt. Auf festen Boden angekommen, solltest du zuerst die Schattenpflanze erledigen und danach auf die rechte Plattform springen. Nimm den Doppelhaken und ziehe dich an die dir gegenüberliegende Wand.

Zieh dich von dieser Stelle aus an den anderen Punkt der Wand. Von da aus erreichst du den Greifpunkt an der Decke. Bist du soweit, kannst du dich langsam auf die rotierende Plattform hinunter lassen. Sie bringt dich nun zu einer weiteren Station: Dort gilt es wieder eine Maske zu erledigen. Ist das getan, wartet die nächste **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** auf dich. Spring auf die letzte Plattform vor dir, die dich nun direkt zur verschlossenen Tür bringt. Schließe sie auf und gehe hindurch.

In der letzten Kammer wirst du noch einmal auf die Probe gestellt: Im Nebel verstecken sich einige **Schattenläufer**, die etappenweise auf dich zu gestürmt kommen. Nach dem Gemetzel erhältst du freies Geleit: Der Nebel verschwindet und du kannst bei Bedarf deine Energie auftanken, indem du die Krüge nach ihrem Inhalt untersuchst. Bist du bereit, betritt den **Thronsaal des Endgegners**.

In den folgenden Minuten wird dir **Zanto** erzählen, wie er zu seiner Macht gekommen ist. Sein Gott und er teilen denselben Wunsch, was sie beide zusammengeführt hat. Wenn du aufgepasst hast, wird dir bereits klar, welcher Gott das sein muss... anschließend fordert Zanto dich zum Kampf heraus. Zanto ist ein außergewöhnlicher Endgegner. Er bestreitet seine Kämpfe in ganz verschiedenen Territorien.

Insgesamt liegen **6 Kampf-Phasen** vor dir:

- **1. Phase:** Der erste Kampf findet in der Boss-Arena des Waldschreins statt. Wirf den Sturmbumerang auf Zanto, sodass er die Kontrolle verliert und an Land springt. Dort kannst du ihn mit dem Schwert attackieren.
- **2. Phase:** Der zweite Teil spielt sich in der Mine der Goronen ab. Die riesige Magnetscheibe ist auch hier wieder eine Herausforderung. Halte für den Fall der Fälle die Eisenstiefel bereit. Renne auf Zanto zu, um ihn mit dem Schwert zu attackieren.
- **3. Phase:** Der dritte Teil des Kampfes findet unter Wasser statt. Vergiss nicht das Zora-Gewand anzuziehen und dich mit dem Greifhaken auszurüsten. Zanto wird dich aus der Distanz heraus beschießen. Weiche diesen geschickt aus und ziehe ihn mit dem Greifhaken zu dir. Bearbeite ihn mit dem Schwert, bevor er davon kommt. Danach versteckt er sich in einem der 4 Helme. Gib Acht und bleibe bei deiner Taktik.
- **4. Phase:** Wieder zurück im Waldschrein, befindet ihr euch jetzt im Raum von Ook, dem Affenhäuptling. Erinnerung dich daran, wie du den Pavian erledigt hast. Sobald Zanto also auf einer Säule zum Stehen kommt, ramme den Pfahl zweimal per Rollattacke, um ihn zu Boden zu werfen. Anschließend kannst du ihn mit dem Schwert attackieren.
- **5. Phase:** Nun wird es kalt: In der Boss-Arena der Bergruine wird der nächste Kampf ausgetragen. Zanto wird zum Anfang zum Riesen mutieren. Schnappe dir den Morgenstern und verfare so, wie du es bereits im Kampf gegen Matronia getan hast: Sobald er auf dich fallenlassen will, weiche aus und wirf den Morgenstern auf seinen Fuß. Anschließend springt er davon und schrumpft, sodass du ihn locker mit dem Schwert angreifen kannst.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

- **6. Phase:** In der letzten Phase des Kampfes greift er zu anderen Mitteln: Vor dem Schloss von Hyrule geht Zanto mit zwei Klingen auf dich los. Nutze deine okkulten Schwertfähigkeiten und natürlich deine Klinge; auch eine Wirbelattacke hilft, um ihn aufzuhalten, sodass du ihn attackieren kannst. Bleibe stets in Bewegung und achte auf seine Angriffe. Nach einigen gezielte Schwertstreichen ist auch Zanto besiegt.

Nach Zantos Untergang wirst du wieder in den Schattenpalast gebracht. Auch Midna erhält ihre **Schattenkristalle** zurück. Doch das ist noch längst nicht alles: Mit letzten Kräften spricht Zanto davon, dass er immer weiter leben wird, solange sein Gott lebt. Daraufhin konzentriert Midna ihre ganze Kraft und vernichtet Zanto endgültig. Plötzlich stellt Midna fest, dass sie durch Zantos Tod nur einen kleinen Teil ihrer Kraft zurück erhalten hat. Also sind Zantos Worte wahr... . Schnapp dir schnell den **Herzcontainer** und lass dich von Midna nach draußen teleportieren.

KAPITEL 38: DIE MACHT DER SCHATTENKRISTALLE

Dein Ziel ist klar und deutlich: Prinzessin Zelda zu retten. Eile hierzu zurück in die **Lichtwelt**. Von dort aus kannst du dich direkt zum **Schloss Hyrule** teleportieren lassen. Eile direkt in die Stadt und zum Eingang von Schloss Hyrule. Midna wird dir nun helfen, die magische Barriere zu zerstören, die Zanto erschaffen hat.

Dank der **Schattenkristalle** kann **Midna** die antike Macht ihres Volkes zu Nutze machen. Mit aller Kraft versucht sie die Barriere zu zerstören, was ihr nach einem großen Spektakel auch schließlich gelingt und dir endlich Zutritt zu jenem Schloss verschafft. Mach dich nun auf den Weg, zum letzten Schrein und natürlich auch zum Herrscher des Bösen, der bereits deine Ankunft erwartet: Ganondorf.

KAPITEL 39: SCHREIN #9 - SCHLOSS HYRULE

Zu Beginn siehst du gleich einige Gargoraks am Himmel. Eile dem Weg entlang nach vorn und dann nach rechts, wo bereits zwei Bokoblins vor dem Tor auf dich warten. Als du näher zu ihnen hingehst, erscheint eine magische Barriere. Erledige deine Gegner, sodass diese wieder verschwindet und du in den **Hinterhof** gelangen kannst. Hast du die vielen Bokoblins erledigt, wird die zweite Runde eingeläutet: Hinter dem Tor kommt eine weitere Gruppe von Feinden auf dich zu gerannt. Wieder gilt es, alle aus dem Weg zu räumen, bevor du weiter kommst. Nach deinem Sieg eile weiter durch das Tor. Lauf den Weg entlang und du erreichst ein weiteres Tor, das jedoch verschlossen ist. Betätige hier den Schalter in Form einer eisernen Kette, die sich rechts an der Wand befindet. Im nächsten Abschnitt triffst du auf ein dir bekanntes Gesicht: **King Bulblin**. Ein letztes Mal fordert er dich zum Kampf heraus: Steige mit ihm in die Barriere und kämpfe um den kleinen Schlüssel, der an seiner Hüfte baumelt.

Seine Angriffstaktik sollte dir aus früheren Auseinandersetzungen bekannt sein: Mit seiner großen Axt versucht er auf dich einzuschlagen. Sollte dich also der wuchtige Schlag erwischen, kostet dich das einige Herzen. Spring deshalb um ihn herum und mach Gebrauch von deinen okkulten Künsten. Nach einigen Treffern gibt er auf und überreicht dir den **kleinen Schlüssel**. Entschlossen setzt er sich auf Lord Bullbo und reitet davon. Eil nun den ganzen Weg zurück, bis du wieder vorne vor dem Schloss stehst. Diesmal gehst du nach links. Hier warten bereits weitere Bokoblins auf dich: Zuerst zwei und sobald du dich ihnen näherst, kommen mehrere Gegner auf dich zu. Nachdem du diesen Kampf gemeistert hast, öffne die Tür und besuche den **Hinterhof**: Vor dir siehst du Gerüste und Hindernisse aus Holz.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Auf den Holzgerüsten stehen bereits Bulblins, die mit Feuerpfeilen auf dich schießen. Hol diese also zuerst runter. Dein Ziel ist es, an die **Eber** weiter hinten zu gelangen, um die großen Hürden zu durchbrechen. Ziele mit dem Bogen auf die Bulblins auf den Holzgerüsten. Sobald du diese erledigt hast, kannst du an den Türmen vorbeigehen. Weiter hinten entdeckst du rechts einen **kleinen Durchgang**. Genau hinter dieser Wand befinden sich die Eber. Klettere auf einen der beiden und reite los: Die **Barrikaden** sollten keine Schwierigkeit mehr darstellen. Am Besten reite dort, wo die Eingänge am Stärksten verriegelt wurden.

Nachdem du mit dem Eber durch die ganzen Holzbarrikaden gerast bist, steige ab. Vor dir entdeckst du ein Rätsel. Eile zunächst zum verschlossenen Durchgang weiter vorn. Pack den Sturmbumerang aus, um den Dreck vor einer **Zeichnung** auf dem Boden hinfort zu fegen. Sobald du dich durch das Laub gekämpft hast, zeigt dir die Zeichnung den **Lösungsweg für die Wind-Mechanismen**. Die Pfähle mit den Mechanismen sind im Dreieck, in diesem Sinne nach dem Schema des Triforce angeordnet. Wirf den Bumerang gemäß der eingezeichneten Mechanismen und der Weg wird sich dir öffnen.

Im folgenden Abschnitt findest du neben einer **Truhe** mit der **Labyrinth-Karte** auch eine kleine Holzleiter rechts an der Wand. Sie ist jedoch nicht weiter interessant, da du oben nur paar Rubine finden kannst. Verwandle dich in den Wolf und stell dich auf die Triforce-Zeichnung. Schau in Richtung der Steinsäulen und geh an der linken Wand entlang. Schalte deine Sinne ein und du entdeckst eine Stelle im Boden, wo du dich hindurch buddeln kannst. Das Loch führt direkt auf den **Friedhof von Hyrule**.

Auf der anderen Seite verwandle dich wieder zum Menschen: Bereits nach paar Metern kommen Skelette auf dich zu. Weiter vorne rechts bekommst du Besuch von Stalfos-Rittern. Schnapp dir den Morgenstern und lass es so richtig krachen. Du entdeckst in diesem Gelände Fackeln, doch dank des Regens gelingt dir es nicht, sie zu entflammen. Eile weiter nach vorn und erledige weitere Stalfos-Ritter. Auf einem der großen Grabsteine wirst du etwas von einem **verwunschenen Krieger** lesen können. Auf dem Anderen liest du etwas von **Statuen der Zeit**. Folge der Anweisung und suche den **großen Baum**.

Natürlich gibt es auf dem Friedhof viele Bäume, doch der **große Baum** wurde mit einem alten Holzgerüst umzäunt. Links von ihm stehen mehrere kleine Grabsteine. Vor dem Baum wirst du einen Stein sprengen müssen, um an den **Schalter** darunter zu gelangen. Es öffnet sich dir ein Durchgang: Eile dorthin und fülle deine Reserven (Öl, Geldbörse, Energie) auf. Bevor du die Fackel entzündest, solltest du Folgendes beachten: Sobald sie brennt, hast du nur wenige Sekunden Zeit, um weiter vorne die beiden anderen Fackeln vor dem Tor zu entzünden. Ist die Zeit abgelaufen, so beginnt es wieder zu regnen. Hast du schließlich auch diese Prüfung bestanden, stehen dir die **zwei Statuen** zur Verfügung.

Die **freigewordenen Statuen** wirst du brauchen: Genau dort, wo du dich zuvor hindurch gebuddelt hast, befinden sich zwei Vertiefungen. Setze die Statuen dort ab, dann klettere links die Steinblöcke hoch und spring über die beiden Statuen. Folge dem kleinen Gang, bis du zu einem weiteren Gitter gelangst. Um es zu öffnen musst du den Schalter links von dir aus der Wand ziehen. Du erhältst einen **kleinen Schlüssel** für die Schlosshallen. Grab dich wieder unter der Mauer durch und nutze die kleine Holztreppe (dort, wo du die Labyrinth-Karte gefunden hast). Eile zurück zum Eingang und tritt in die **Schlosshallen**.

Willkommen in den **Hallen von Schloss Hyrule**: Gleich nach deiner Ankunft erscheint eine magische Barriere und eine Reihe von Gegnern versuchen dir das Leben schwer zu machen. In der ersten Runde bekommst du es mit Bokoblins zu tun, in der zweiten Runde folgen zur Abwechslung paar gerüstete Dynalfos. Sobald du sie allesamt erledigt hast, wird das Licht in der Halle entzündet. In einer kurzen Sequenz erscheint eine **Truhe**, die sich auf einem Balkon weiter oben befindet.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Nach der kleinen Aufwärmübung geht's weiter: Gehe links, über eine kleine Treppe zu einem Podest. Von hier aus kannst du dich mit dem Doppelhaken an einen **Kronleuchter** heften. Einmal in der Luft, kannst du dich langsam auf den Balkon darunter hinablassen, wo du auch gleich die **Truhe** mit dem **Kompass** findest. Bei der nächsten Leuchte folgst du demselben Prinzip. Lass hier nicht etwa los, sondern seil dich ab und ziele dann mit dem zweiten Haken auf den nächsten Leuchter in deiner unmittelbaren Nähe.

Von dort aus erreichst du den Balkon, wo du von dort aus die Tür erreichen kannst. Passiere diese und du kommst in eine Kammer mit einem dir altbekannten Gegner aus dem Zeitschrein. Sofern du einige okkulte Künste erlernt hast, wirst du mit der **Nimbusgarde** schneller fertig sein. Nach dem Kampf mit der Garde geht's zum Rätsel in diesem Raum: Insgesamt befinden sich hier **vier Fackeln**, von denen eine brennt. Schnapp dir etwas Öl für deine Laterne und schon kann's losgehen. Du kannst zwar die hinteren zwei Fackeln anzünden, dieser Schritt ist jedoch nicht nötig. Lauf nach hinten zu den **Steinblöcken**: Stell dich auf den Block, der sich im Boden in einer Vertiefung befindet und an der Wand liegt, sodass du zeitgleich die brennende Fackel im Auge hast. Nimm jetzt den Sturmbumerang und lösche mit dessen Hilfe das Feuer der Fackel. Da die Fackeln für die Höhenunterschiede der Steinblöcke verantwortlich sind, wirst du eine Ebene hinaufgefahren. In der **Truhe** findest du ein paar Rubine.

Hier kannst du dich entscheiden, auf welcher Seite der Kammer du fortfahren willst, unabhängig davon führen beide zum Ziel. Wir gehen den Weg für die rechte Seite. Zunächst einmal stürmen zwei weitere Dynafos auf dich zu: Schaff dir die beiden bereits aus Entfernung vom Hals, indem du sie mit Bombenpfeilen bespickst. So ersparst du dir lästige und zeitraubende Kämpfe. Verwandle dich anschließend in einen Wolf und nutze dessen Sinne: Vor einem Bild stehen die Geister einiger **hylianischer Soldaten**.

Sobald du auf sie zu gehst, zeigen sie dir, was in diesem Raum nicht stimmt. Das Mysterium befindet sich **hinter dem Bild**. Schieß das Bild an den Schnüren ab und aktiviere den Kristallschalter dahinter. Der Durchgang weiter vorne wird geöffnet. Gehe hindurch. Auch die nächste Kammer wird kein Vergnügen: In der kurzen Sequenz werden dir **zwei Ritter der Schattengarde** präsentiert.

Da du gegen beide gleichzeitig keine Chance hast, solltest du sie trennen: Schieß dazu einen Bombenpfeil auf einen der Ritter, damit dieser auf dich zukommt. Wie immer gilt, deinen Gegner aus seiner schweren Rüstung zu helfen. Paar gezielte Schwertstiche und okkulte Künste sollten ausreichen. Sobald du sie beide in die ewigen Jagdgründe geschickt hast, öffnen sich die Türen. Geh gleich zur Tür weiter vorne. Dein Weg führt dich nach draußen, wo dir in einer kurzen Vorschau die **Truhe zum Master-Schlüssel** gezeigt wird. Kaum hebt sich das Gitter, stürmen deine Gegner auf dich los und auch im Turm erscheinen Bulblins mit Feuerpfeilen. Das sieht nicht gut aus, wären da nicht **deine Freunde aus Hyrule**.

Mit Hilfe des Falken werden die beiden Bulblins ausgeschaltet und mit einer großen Explosion auch die beiden Echsen, die auf dich zugerannt kommen. Als du durch das Loch in der Mauer nach unten schaust, siehst du deine Freunde, welche gleich weiter gen Innenhof eilen. Weiter vorne kannst du dir den **Master-Schlüssel** in der Truhe schnappen. Mit ihm ist auch diese Seite des Schlosses abgeschlossen. Geh zurück in die Kammer mit den Fackeln und lauf auf die andere Seite.

Du kommst in einen finsternen Raum. Das hat auch seine Gründe. Um diesen Raum zu erhellen und gleichzeitig die Tür zu öffnen, gibt es nur einen Weg: An der linken Wand hängt im Viereck der Fackeln ein **Bild**. Es verbirgt die **Reihenfolge**, in der die Fackeln entzündet werden müssen. Wenn du zur Wand schaust, ist die rechte Fackel die Erste der Vier. Lauf danach diagonal zur Zweiten, dann nach rechts zur Dritten und diagonal zur vierten Fackel. Der Raum wird erhellt und du kannst durch die Tür.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Weitere maskierte Gegner warten auf dich: Mach dem Spaß ein Ende, indem du die beiden aus der Ferne mit Bombenpfeilen bombardierst. Hier kannst du dich zwischen **zwei Türen** entscheiden. Nimm zuerst die linke Tür, um in die Schlosshalle zu gelangen. Dort stellst du dich auf den Bodenschalter, der einen Kronleuchter herabsenken lässt. Damit ersparst du dir künftig lästige Umwege. Lauf auf die andere Seite und öffne dort die Tür: Du kommst zu einer ähnlichen Brücke wie vorhin. Diesmal sind deine Freunde nicht vor Ort. Erledige also den Aeralfos und du erhältst als Belohnung einen **kleinen Schlüssel**. Eil zurück zur Tür, woher du gekommen bist. Gehe diese nicht hindurch, sondern rechts nach oben. Du kommst zu einer verschlossenen Tür, die du aufschließen kannst.

Dieser Abschnitt ist mit einigen Fallen versehen. Verwandle dich in einen Wolf und spüre mithilfe deiner Sinne die **hylianischen Soldaten** auf. Doch bevor du über die Abgründe springst, solltest du noch die lästigen **Geisterratten** abschütteln. Folge den Anweisungen der Wachen, sie zeigen dir den richtigen Weg.

Anschließend kannst die brüchige Treppe hinauf gehen. Hierbei gilt es, von Insel zu Insel springen. Oben warten bereits zwei weitere Gegner auf dich. Schaff sie aus dem Weg und eile zur nächsten Treppe. Weil diese stark beschädigt wurde, nutze die **Gitter der Fackeln**. Mit dem Doppelhaken geht es von Wand zu Wand zum anderen Ende. Erledige auch hier deine Gegner. Als du zur Treppe kommst, siehst du einen großen Graben: Keine einzige ganze Stufe ist mehr vorhanden. Stattdessen zirkulieren Dornmechanismen an den Wänden hin und her. Das bedeutet, dass du mit dem **Gleiter** an der Wand nach oben fahren musst. Spring also von einer Seite zur anderen.

Weiter oben wirst du Krüge und Kisten finden, mit denen du deine Lebensenergie auffrischen kannst. Eile weiter und ein letzter Ritter stürmt auf dich zu. Ist auch dieser erledigt, solltest du noch kurz den kleinen Raum hinter der verschlossenen Tür erkunden. In der **kleinen Kammer** findest du paar nützliche Dinge, hauptsächlich Rubine und eine kleine Fee, die du in der hinteren Ecke einsammeln kannst. Bist du hier fertig, verlass die Kammer und öffne das große Tor. Du befindest dich auf der **Spitze des Schlosses**, wo sich das Unheil bereits in Form von dunklen Wolken formiert. Eile die Treppen nach oben, um nach dem **Ursprung allem Bösen** zu suchen.

KAPITEL 40: FINALE - DER SCHATTENFÜRST

Du erreichst den **Thronsaal von Schloss Hyrule**: Überall liegen zerbrochene Statuen und in der Mitte des Raumes ist er, der Großmeister des Bösen: **Ganondorf**, auf dem Thron - über sich, Prinzessin Zelda. Nach einem kurzen Gespräch demonstriert Ganondorf seine Macht und versetzt sich direkt in den Körper von **Prinzessin Zelda**. Nach einem vergeblichen Versuch von Midna, die Prinzessin zu schützen, wird diese direkt aus dem Saal geworfen. Eine magische Barriere verhindert ihre Rückkehr.

Hat Ganondorf von Zeldas Körper Besitz ergriffen, schwebt sie in der Luft vor dir. **Prinzessin Zelda** ist nicht mit gewöhnlichen Waffen zu schlagen. Du musst ihre eigenen Attacken zu Nutze machen und sie damit in ihre Schranken weisen. Behalte sie stets im Auge, dann sollte sie dir nicht allzu große Probleme machen. Zeit, ihre Attacken zu studieren. Die besessene Prinzessin hat **drei Angriffe** auf Lager. Allerdings nur eine Art davon ist für dich hilfreich. Die erste Form ist ein Sturmangriff: Zelda greift dich frontal mit ihrem Schwert an, in der Hoffnung dich zu erwischen. Weiche ihr einfach aus, indem du zur Seite springst. Alternativ kannst du einfach deinen Schild benutzen, um ihren Angriff abzuwehren.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Die zweite Form ist ein Energiefeld in Form eines goldenen Dreiecks auf dem Boden. Beginnt der Boden unter dir zu aufzuleuchten, so spring einfach zur Seite, damit dir das Energiefeld nicht schaden kann. Die letzte Angriffsform ist für dich entscheidend: Die Prinzessin lädt eine **Energiekugel** auf, um sie dir entgegen zu schleudern. Zelda Fans sollte diese Angriffsform aus früheren Teilen bekannt sein. Halt dich bereit und bleib auf Distanz zu ihr, während du sie in der Zielerfassung beobachtest. Schleudert sie die Energiekugel auf dich, schlag mit dem Masterschwert rechtzeitig zurück, damit du ihre eigene Attacke auf sie zurück lenken kannst. Dieses Spiel vom Hin- und Her dieser Energiekugel wird etwas Geduld von dir abverlangen. Schon nach wenigen Schlägen ist sie besiegt.

Nach einem kurzen aber harten Kampf gegen Ganons Marionette kann dieser seine Kontrolle über Zeldas Körper nicht länger aufrecht erhalten. Auch Midna ist nach dem Sturz inzwischen aufgewacht und erledigt mit den Schattenkristallen den Rest. Ganondorf wird aus Zeldas Körper herausgeschleudert. Während sie auf dem Thron sitzen bleibt, sammelt sich **Ganon** im Hintergrund und formt sich zu einer neuen Kreatur. Nimm gleich den Bogen zur Hand, damit du nicht unvorbereitet in den nächsten Kampf ziehst.

Ja, Ganondorf wird zum Tier! Riesig, so zertrümmert diese Bestie alles, was sich ihm in den Weg stellt. Die **Schattenbestie Ganon** teilt sich in **zwei Phasen**: In der ersten Phase, unmittelbar nach Beginn, muss Link die Bestie mit einem Pfeil an der **Stirn (seinen Kopfschmuck)** treffen, die hell aufleuchtet. Ein guter Zeitpunkt ist jener, wenn Ganon auf dich zugerannt kommt. Wurde er getroffen, fällt er mit Krämpfen zu Boden. Eile zur **weißen Narbe** zu, welche sich an der Bauchseite der Bestie befindet und schlag mit dem Masterschwert ordentlich zu. Danach wird Ganon wieder aufspringen und sich wegteleportieren.

Es erscheinen **gläserne Warpfelder**, aus einem er auf dich zustürmen wird. Behalte also die Felder im Auge. Aus dem Feld, welches rot und blau aufleuchtet, wird die Schattenbestie als Nächstes erscheinen. Schieß dann wieder einen Pfeil auf seine Stirn und bring den Koloss zu Fall. Nach paar Treffern, wird Ganon seine Taktik ändern. In der **zweiten Phase** ist es dir nicht mehr möglich, seine Stirn zu treffen. Midna rät dir, das wie Tiere zu klären und dich auf ihre Magie zu verlassen. Verwandle dich in einen **Wolf** und warte, bis Ganon aus einem Warpfeld zu dir herausspringt.

Nun erhältst du kurz die Möglichkeit per Knopfdruck Ganon zu packen (erscheint auf dem Bildschirm). Hast du ihn, halte den Knopf gedrückt und Midna wird Ganon zur Seite rammen. Nun kannst du auf **seine Narbe** losgehen und ihm Schaden zufügen. **Tipp**: Wenn du dich nun schnell in einen Menschen zurückverwandelst, kannst du ihm mit dem Masterschwert sogar mehr Schaden zufügen als mit einfachen Bissen. Wiederhole deine Taktik ein paar Mal und die Schattenbestie ist rasch besiegt.

Ein weiteres Mal geht Ganon zu Boden. Der Körper der Kreatur beginnt langsam in einem gelben Feuer zu verbrennen. Midna beginnt plötzlich zu leuchten - doch das sind nicht etwa ihre Kräfte, die zurück gekommen sind. Das ist Zeldas Energie, die sie Midna damals geliehen hat, als sie von Zanto angegriffen wurde. Durch die Kraft von Midna erwacht **Prinzessin Zelda** wieder. Euch bleibt keine Zeit für lange Gespräche, denn der Fürst des Bösen sammelt bereits seine Kräfte. In gelben Flammen zeigt er sein wahres Gesicht. Unerschrocken wie **Midna** ist, will sie das Ganze zu einem Ende führen. Sie teleportiert dich und Zelda aus dem Schloss.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Midna hat euch beide zur Ebene von Hyrule teleportiert. Kaum danach fliegt das Schloss in die Luft und aus der großen Wolke tritt **Ganondorf** hervor. In seiner Hand hält er Midnas Maske, welche er nun zerbricht und zu Boden wirft. Es scheint, als wäre der vorherige Kampf auf Kosten von Midna ausgegangen.

In seinem schieren Wahnsinn geht Ganondorf gleich auf euch los, mitsamt Pferd und Verstärkung aus der Unterwelt. Doch die Lichtgeister retten euch in letzter Sekunde. Durch die vereinigten Kräfte der Lichtgeister erhältst du und Prinzessin Zelda die **Lichtpeile**, die Ganondorf vernichten sollen. Der nächste Kampf beginnt. Gleich zu Beginn findest du dich mit Zelda auf deinem Pferd Epona wieder. Ziel ist es, nah genug an Ganondorf heranzukommen, damit Zelda ihn mit den Lichtpfeilen verwunden kann. Allerdings ist Ganondorf als Banditenkönig ein Meister zu Pferd und schickt seine **Geisterreiter** auf dich.

Das Schwierige in diesem Teil ist es, tatsächlich an Ganondorf heranzukommen. Doch je näher du an Ganondorf bist, desto besser trifft Zelda. Der Wüstenkönig wird nun versuchen, mit geschickten Manövern dich direkt in die Seite zu rammen und vom Pferd zu stoßen. Alleiniges Nachreiten hilft dir nicht, denn er ist schneller als du - nutze also seine Strategie: Zwischendurch holt er seine Geisterreiter zur Hilfe, die auf dich zukommen. Treffen sie dich, wirst du vom Pferd geholt. Du kannst aber bereits beim Ruf erkennen, wo sich die **Lücken zwischen den Geisterreitern** befinden. Presche also durch die freie Nische und sie werden an dir vorbeizischen. Kommst du nahe genug an **Ganondorf** heran, hat Zelda die Chance, ihn zu treffen. Trifft sie, wird dein Gegner kurz von der Energiewelle erfasst und betäubt. Deine Chance, mit Epona auf ihn zuzustürmen und ihn mittels Zielerfassung anzugreifen.

Schon bald hat **Ganondorf** genug vom Spielen und beendet die Reiterei. Er fordert dich zum **Schwertkampf** heraus. Nun liegt es an dir, deine Fähigkeiten im Schwertkampf und in den okkulten Künsten unter Beweis zu stellen. Du musst **mindestens zwei okkulte Schwerttechniken** (den Fangstoß und den Rundumhieb) erlernt haben, ansonsten wird Ganondorf ein harter Brocken und schwierig zu erledigen. Der Herr der Finsternis ist ein meisterlicher Schwertkämpfer, mit einer starken Verteidigung und guten Angriffen. Zudem ist seine Klinge länger als Deine. In diesem Kampf gilt es besonders auf deine Verteidigung zu achten. Nur dein Masterschwert kann ihm schaden, alle anderen Waffen wird er unbeeindruckt abwehren*. Halt dich im Kampf von der magischen Barriere fern, da du Platz brauchen wirst, um Ganondorf rechtzeitig auszuweichen.

Fokussiere ihn mit der Zielerfassung an und umkreise ihn, weiche seinen Angriffen aus. Versuch ihn gezielt mit dem Rundumhieb zu überraschen und ihn an der Seite oder am Rücken zu treffen. **Ganondorfs Attacken** sind häufig Ausfallschritte und Sprungangriffe. Setzt er zur Letzteren an, wird er aus dem Bild verschwinden und hinter dir erscheinen. Du kannst versuchen, ihn mit einer Wirbelattacke zu überraschen und seinen Schlag abzuwehren. Besser ist es jedoch vor ihm wegzulaufen.

Manchmal setzt er nach einem Ausfallschritt eine Wirbelattacke ein: Weiche rasch aus, denn wenn du ihn blockst, trifft dich der Folgeangriff. Hältst du kontinuierlich etwas Abstand zu Ganondorf, kann es passieren, dass Ganondorf einen Ausfallschritt macht und im Bildschirm das Wort » **Zufall** « erscheint. Drücke rechtzeitig den Knopf, damit eure beide Schwerter aufeinander krachen. Drücke so oft wie möglich den "A"-Knopf, um das Kräftemessen zu gewinnen. Schaffst du es, betäubst du deinen Feind und kannst ihm ordentlich zusetzen. Ist er bereits geschwächt, wirft ihn dies zu Boden. Deine Chance, den Kampf zu beenden und Ganondorf mit einem Fangstoß zu durchbohren.

Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

www.zeldaeurope.de

Obwohl du **Ganondorf** durchbohrt hast, steht dieser trotzdem auf. Er ist sich sicher, niemand kann das Böse aufhalten, solange er über göttliche Macht verfügt und schwört ewige Rache. Jedoch erlischt in diesem Moment das Triforce der Kraft und Ganondorf wird zum Sterblichen. Weil Zanto von Ganondorf betrogen wurde, aber ihre Seelen immer noch miteinander verbunden sind, bricht er ihm im Geiste das Genick. Nur seine menschlichen Überreste bleiben zurück. Jetzt, wo das Böse ein Ende gefunden hat, erscheinen die **Lichtgeister**, die deine Begleiterin **Midna** wieder ins Leben rufen. Als du den Hügel hinauf rennst, siehst du **Midna**. Sie ist nun wieder im vollen Besitz ihrer Gestalt und auch ihrer Kräfte. Verblüfft über ihre gegenwärtige Form bleibt dir nur ein Lächeln über. Es folgt der Abspann mit den Credits.

Midna kehrt mithilfe des **Schattenspiegels** wieder in ihre Welt zurück. Sie bedankt sich bei euch für eure Hilfe und macht sich davon. Doch bevor sie geht, zerstört sie den ganzen Spiegel mit einer Träne. Rechtzeitig geht sie durch das Portal, bevor der Spiegel vollständig zerstört wird.

Nun können eure Welten für immer Frieden finden.

Herzlichen Glückwunsch, du hast Twilight Princess durchgespielt.