

ERSTER KONTINENT

Kapitel 2: Hamakko Küste

Sobald du die Kontrolle über dich hast, gehe erstmal in die Stadt zurück. Spreche mit dem verzweifelten Torwächter, der über seine kranke Frau klagt. Gehe weiter und spreche mit dem dicken Jungen. Dann gehe weiter rechts zum Rastplatz, wo auch Chiko war. Dort triffst du auf ein Mädchen. Sie verlangt nach Hackfleisch und Bröselschalen.

Gehe nun zum Turm zurück und fliege zur Hamakko Küste. Nachdem Pingle dich mit Infos versorgt hast, siehst du einen glatzköpfigen Typen. Folge ihm nach Süden und kaufe ihm für 50 Rubine die Karte ab. Diesen Typen wirst du fortan in jedem Szenario finden, bei dem du Karten kaufen kannst. Gehe zurück zum Startplatz um dort wieder auf Aba zu treffen. Absolvier auch hier ihr Kampftraining. Gehe dann nach links um dort auf einen Muschelhaufen aufmerksam zu werden. Wenn du auf sie klickst, spukt sie Strand-Tank. Kartiere anschließend diesen Muschelhaufen.

Gehst du weiter nach links, wirst du oben auf zwei Steinkrabben aufmerksam. Allerdings sind diese viel zu stark – du kannst sie jetzt noch nicht besiegen. Gehe weiter also nach links und nach unten. Du triffst auf Dauer einen Angler. Daneben auf den Bauarbeiter Duke, der Brücken repariert. Allerdings rate ich davon ab, seinen Dienst in Anspruch zu nehmen. Gehst du von ihm aus weiter nach links, triffst du auf den Jungen vom Chefkoch, der nicht gesehen will. Folge ihm heimlich. Wenn er dich sehen sollte, geh ein Stück weit weg, damit er wieder losläuft. Folge ihm soweit bis zum Ufer des Meeres. Sobald er sich bückt, spreche ihn an. Er gibt dir eine Flasche.

Gehe nun von hieraus nach Süden, um zwei kleine Käferchen zu entdecken. Bekämpfe sie für Bröselschalen. Gehe zu Duke. Von ihm aus gehe nach Norden. Du findest eine Felsen mit einem Seestern. Tippe ihn an, damit die kleinen Seesterne tanzen und Geld fallen lassen. Anschließend kartiere diese Stelle.

Gehe weiter nach links und stelle dich unten vor der Klappmuschel. Wenn sie sich öffnet gehe auf die Perle, um dir sie zu holen. Gehe nun zum Muschelhaufen. Eile davon nach Süden durch die zwei Palmen und dann nach linksunten. Du findest eine Schildkröte vor. Tippe sie an, um einen Riesenpanzer zu bekommen. Kartiere dann die Schildkröte.

Lauf vom Muschelhaufen nach Norden. Folge dem Pfeilschild in den nächsten Abschnitt. Hier gehst du erstmal nach links um von der Klappmuschel eine weitere Perle zu ergattern. Eile zurück und ganz nach Norden um auf eine seltsame Kugel aufmerksam zu werden. Klicke auf sie stets ganz schnell, damit sie sich öffnet und Rubine spukt. Wie viel sie spukt, ist abhängig davon, wie lange und wie schnell du weiter auf sie klickst. Kartiere sie anschließend. Nun hast du zu 100% diese Insel kartiert.

Eile zurück zum Schild, das einen Pfeil nach links zeigt. Gehe nach links, dann nach unten. Schau dir dort den Felsen an, an dem etwas ungewöhnliches sich bewegt. Klicke es an, damit sich ein Ninja sich dir zeigt. Er verschwindet empört. Wenn du nun nach oben gehst, triffst du auf einen Salooner. Er empfiehlt dir einen Leibwächter zuzulegen, was du gleich rechts tun kannst. Gehe hinein. Du findest dort drei Eingänge. Um mehr über Leibwächter zu erfahren, besuche die übrigen zwei, die keinen Schild über der Tür tragen. Ansonsten besuche nun den Saloon. Nun engagier dir einen Wächter. Ich empfehle mit dem Kleinen anzufangen, da er im nächsten Dungeon auf der nächsten Insel dir nützlich sein wird. Es bleibt dir überlassen.

Nachdem du einen angeheuert hast, gehe hinaus. Begebe dich zurück zu der Stelle, wo die beiden Steinkrabben gewesen sind. Bekämpfe sie nun. Hol dir anschließend die Schnapp-Perle. Jetzt fliege nach Hause. Gehe in die Stadt zum Rastplatz, um dort mit der Tochter zu reden. Sie gibt dir anschließend das Rezept „Tinkel“, was dein erster Muntermacher ist. Stellst du ihn her, kannst du deinen Leibwächter auffrischen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zelda-europe.de

Gehe wieder nach Hause und mixe dir etwa 2 dieser Muntermacher. Gehe dann wieder in die Stadt und spreche mit dem Torwächter. Überlasse ihm die Medizin (Tinkel), damit er seine Frau heilen kann. Anschließend will er sich bei dir revanchieren. Lass dir 960 Rubine auszahlen. Nun geh zur alten Dame und zeige deine fertige Karte. Sie zahlt dir auch noch mal 584 Rubine.

Jetzt eile zum Turm. Werfe 1000 Rubine rein, damit der Turm wächst. Nun sind es 11 Meter. Der Rubin-Opa meldet sich kurz wieder zu Wort. Er vermachst dir ein Rubin-Item. Nun kannst du in den folgenden Ländern weitere Rubin-Items finden. Speichere Zuhause und ab geht's zum Schatz-Kap.