

ZWEITER KONTINENT

Kapitel 6: Die Feuchtgebiet

Willkommen im zweiten Kontinent. Gleich kommt euch eine gelbe wabernde Nebelmasse entgegen. Was das wohl sein mag? Zumindest nimmt er einem ziemlich die Sicht, deswegen sollte man das erst einmal ändern. Achtet hier auch auf die störenden Mückenfelder, die zufällig entstehen. Man verliert Rubine, wenn man in diese Felder gerät. Gehe vom Startpunkt aus erst einmal direkt nach unten, um gleich einen Bekannten im Froschkostüm zu finden. Kaufe die leere Karte für 800 Rubine.

Gehe dann gleich nach links und kartiere den großen Frosch. Danach laufe nach unten in den nächsten Abschnitt. Dort gehe nach rechts und spreche mit der Forscherin. Sie berichtet dir über ein Wespennest, das aber bewacht wird. Wenn du nun von ihr aus nach weiter unten läufst, wirst du gleich auf jenes aufmerksam. Tatsächlich wird es von Bienen bewacht, die in Wirklichkeit ihre kranke Königin schützen wollen. Da du im Augenblick ohne Leibwächter bist, kannst du im Moment das Nest nicht erkunden. Kartiere es aber trotzdem.

Gehe dann direkt am Wespennest vorbei und nach unten. Sobald du dort die Wand erreichtst, laufe nach rechts in den nächsten Abschnitt. Folge dort dem Matschweg nach oben entlang bis zur Weggabelung. Dort wird dir weiter oben nun ein Gestein auffallen, aus dem seltsames Gas entsteigt. Links oben findest du aber eine Bombenpflanze. Nehme diese und lege sie beim Gestein ab. Sobald sie explodiert, erkennst du, wie sich ein Riss unten bildet. Wiederhole dies mit der Bombe noch weitere zwei Mal, danach fällt das Gestein zusammen. Du bemerkst, wie sich deine Sicht allmählich verbessert. Vielleicht sollte man sich auch nach anderen Gesteinen umschauen, aus denen ebenfalls Gas entsteigt. Gehe nun weiter nach oben in den nächsten Abschnitt.

Gehe dort nach links oben weiter und du siehst, wie hinter einigen Pflanzen eins der weiteren Gesteinshügel ist. Aber wo ist die Bombe? Kartiere zunächst erst einmal Nördlich von diesem Hügel den Frosch. Dann gehe nach unten rechts am Gashügel entlang und du findest eine Bombe. Nehme diese und trage sie den Weg wieder nach oben Richtung Frosch, um diese gegen einen kleinen Felsen in der Mitte zu werfen. Eine weitere Bombe befindet sich darunter. Mit dieser lässt sich nun den Gesteinshügel zerstören, indem du die Bombe über das Pflanzenhindernis zum Hügel wirst. Ist auch dieses zerstört, so wird deine Sicht noch klarer.

Fast scheint es vorüber zu sein. Gehe nun vom Quakerkind direkt vorbei nach rechts oben. Jetzt wird es einen Zeit für einen Leibwächter. Die Preise sind nun erheblich gestiegen. Es lohnt sich hier einen etwas stärkeren Leibwächter zu engagieren. Die Großen lassen sich hier für etwa 1500 Rubine überreden. Hast du einen Leibwächter, gehe hinaus und nach unten. Unterhalb des zerstörten Gesteinsfelsens, nehme die Bombe und bringe sie nach rechts zu den beiden kleinen Felsen.

Nachdem sie zerstört sind, halte nun deinen Leibwächter vor dir. Hier befinden sich Eichhörnchen, die Spaß haben, Bomben zu legen. Wenn du von ihrer Wucht erwischt wirst, kostet dich dies über 50 Rubine. Lass deinen Leibwächter hier die Arbeit machen und erledige erst einmal die anderen Eichhörnchen. Dann kartiere das Eichhörnchen-Rad. Nehme nun die Bombe in der Mitte dieses Platzes und sprengt erst einmal die Felsen unten und oben weg, die die zwei Durchgänge unten und den Einen oben versperren. Gehe dann nach unten links. Dort findest du wieder eine Kugel, die Rubine spuckt. Kartiere sie.

Gehe dann wieder zurück wo die Eichhörnchen gewesen waren und nehme den anderen Durchgang rechts unten und dann direkt nach rechts, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Dort gehe nach unten in den nächsten Abschnitt. Laufe auch hier weiter nach unten, dann nach rechts an dem Koch vorbei. Schon bald wirst du hier auf den dritten und letzten Gesteinshügel aufmerksam, der auf einer Anhöhe oben sein Gas ausschüttet.

Unten Links sieht man in diesem Abschnitt eine Bombe. Nimm diese und gehe rasch nach oben zum rissigen Stein. Wenn Tingle diesen gesprengt hat, findet sich darin eine weitere Bombe. Wenn er nun auch diese nimmt und weiter nach oben geht, sieht er rechts wieder einen Stein. Ist dieser gesprengt, findet sich darunter die nächste Bombe. Nimm auch diese und eile schnell nach rechts, dort ist ein weiterer kleiner Stein, und Welch ein Wunder: Mit einer Bombe.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zelda-europe.de

Mit dieser geht es nach unten rechts - rechts an der Wand der Erhebung findest du einen Stein. Wenn dieser gesprengt wurde, nimmst du die Bombe darunter und gehst ganz schnell zu dem Stein, der Tingle den Aufgang zur Anhöhe versperrt.

Zerstöre jetzt den letzten Gesteinshügel. Nun lichtet sich die Welt, das Gas verschwindet. Das Blumenfeld, was du vielleicht am Anfang gesehen hast, blüht nun wieder auf und die Vespen suchen sich ihren Nektar. Das Gas hat wohl die Vegetation dieser Insel vernichtet. Vielleicht kann man nun das Vespennest betreten? Spreche erst einmal unten mit dem Koch. Der sucht nach einem Rezept aus Mampffleisch, Baby-Hai und Bittermolch. Im Moment kannst du noch nicht alle Zutaten zusammensuchen, daher behalten wir dies im Hinterkopf. Gehe nun vom zerstörten Gesteinshügel nach oben in den nächsten Abschnitt. Gehe weiter nach oben bis zum Ufer und dann nach rechts, bis du eine Holzleiter findest, mit der du auf die Ebene weiter unten klettern kannst. Gehe erstmal nach links und kartiere die Blume. Fange dann mit einer Flasche den blauen Falter ein.

Gehe dann wieder die Leiter nach oben und gehe weiter um die Senke herum bis du unten in den nächsten Abschnitt gehst. Dort gehe einmal links um die Bäume herum und wieder nach oben in den vorherigen Abschnitt. Grabe an der grünen Fläche, um dort ein Loch freizugeben. Dort findest du die Spezialität Feucht-Öl. Gehe nun zurück zur Startposition und kartiere dann das Blumenfeld. Nun ist deine Karte zu 100% kartiert. Gehe zum Vespennest. Diese halten dich allerdings immer noch für einen Eindringling. Besiege alle Wespen, die sich dir in den Weg stellen wollen. Anschließend bekommst du zum Dank 3000 Rubine von einem Forscher. Betrete dann das Vespennest. Lasse dir von der Königin 11000 Rubine auszahlen.

Fliegen wir nun nach Hause zurück. Wir erinnern uns daran, dass der Professor der Piraten einmal von einem Rezept für Bomben gesprochen hatte. Fliege also zum Schatz-Kap und begebe dich zum Steg der Piraten. Benutze die Knochenocarina, sodass deine knochigen Freunde erscheinen. Spreche mit dem Maat, damit er den Professor holt. Spreche dann mit ihm und er übergibt dir das Rezept „Tingle-Bombe“. Sprengkrallen, Gelatine und Bombenfrüchte sind notwenig, um deine eigenen Bomben herzustellen. Dinge, die du nun alle durch Kämpfe beisammen haben müsstest. Nun geht's ab nach Hause und direkt an den Herd. Bastele dir mindestens 2 Bomben.

Verkaufe danach die Karte, um etwa 10000 Rubine zu bekommen. Kaufe dann direkt auch gleich den größeren Kochtopf für etwa 1500 Rubine. Von dem Chefkoch erhältst du gleich auch die Fleischsuppe. Am Turm, werfe 27000 Rubine hinein, damit dieser auf 1180 Meter wächst. Nun kannst du das nächste Level erreichen.