

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Eine unheilvolle Nacht

Deinen Helden plagen mysteriöse Alpträume. Eine Prinzessin spricht zu dir. Sie bittet dich um Hilfe... Plötzlich wacht deine Figur auf. Dein Onkel sieht zu dir und spricht mit ungewöhnlicher Ruhe: Er müsse kurz fort gehen. Du sollst dir keine Sorgen machen und im Haus bleiben. Bewaffnet verlässt er das Haus - inmitten dieser stürmischen Nacht.

Sobald du die Kontrolle über Link hast, steige rechts aus dem Bett und öffne die Truhe in diesem Raum. Du erhältst eine **Lampe** - ein nützlicher Gegenstand, mit dem du dunkle Orte erhellen kannst. Im Augenblick funktioniert sie nicht, da du keine magische Energie bei dir führst (linker Balken). Gehe jetzt hinaus. Von deinem Haus springst du rechts die Anhöhe hinunter und läufst den Weg nach Norden in den nächsten Bildabschnitt.

Hier folgst dem Weg weiter nach links, an den Bäumen vorbei und anschließend über die Brücke. Eine Wache blockiert den Tor-Eingang des hylianischen Schlosses. Du sollst nach Hause gehen - aber irgendetwas stimmt nicht. Wende dich gleich nach rechts und betrete den kleinen gepflasterten Pfad, den du kontinuierlich folgst. Der Pfad endet bei einem Busch, den du hochhebst. Lass dich anschließend ins Loch fallen – der **Geheimgang zum Schloss**.

Du landest in einem unterirdischen Keller. Gehe nach links um deinen Onkel zu finden... doch er liegt im Sterben. Er bittet dich, Prinzessin Zelda zu befreien. Nachdem du **Waffe und Schild** erhalten hast, gehe an deinem Onkel vorbei und links unten durch die Tür. Erledige rechts die zwei Burgwachen und entnehme die 5 Rubine aus der Truhe. In den Krügen kannst du ein wenig deine Magieanzeige auffrischen. Gehe dann wieder zurück nach rechts und unten durch die Tür. Jetzt bist du tatsächlich im Palastgarten. Nun ist der Weg nicht mehr weit: Gehe nach links, an den Wachen vorbei und betrete das **Schloss Hyrule**.

Schloss Hyrule

In der Eingangshalle begrüßen dich die Burgwachen nicht besonders herzlichst: Bekämpfe sie und gehe direkt nach links durch die Tür. Folge dem schmalen Gang nach oben und schließlich nach links in den nächsten Raum. Setze auch hier die Wachen außer Gefecht und gehe weiter, bis du rechts durch eine weitere Tür gehen kannst. Nimm im nächsten Raum die Treppen nach unten.

Du erreichst nun den **Keller des Schlosses**. Töte die Wache vor dir, um einen **Schlüssel** zu bekommen. In der Truhe findest du die **Karte** der Burg. Öffne dann die verschlossene Türe.

Gehe in diesem Raum die Treppen runter, erledige die Wache und geh nach Süden in den nächsten Bildschirm. Folge hier dem Wegverlauf und lass die Wachen einfach in den Abgrund fallen, bis du den nächsten Abschnitt erreichst. Hier folgst du weiter dem Weg, gehst an beiden Treppen vorbei um ganz links oben durch die Tür zu gehen. Erschlage eine Wache und passiere die Tür auf der rechten Seite. Gehe weiter nach rechts, um dort eine weitere Wache für einen **Schlüssel** auszuschalten. In der Truhe dieses Raumes erhältst du den **Bumerang**. Er wird dir nützlich sein, denn mit ihnen lassen sich nicht nur Gegner betäuben, sondern auch Gegenstände einsammeln, die außer deiner Reichweite liegen.

Gehe in den Vorraum zurück und schließe die Tür oben auf. Nimm im nächsten Raum die folgenden Treppen. Gehe auch in K2 links die nächsten Treppen nach K3 runter. Unten angekommen, erledige rechts die Wache, dann gehe weiter rechts nach hinten durch den Gefängnistrakt um anschließend den **Kerkermeister** zu besiegen: Attackiere ihn, wenn er seine Kugel nicht schwingt. Tut er dies, nimm ein Stück (!) Abstand von ihm. Nach ein paar Treffern (6-8) erhältst du den **großen Schlüssel**. Begib dich nach oben zum Verließ und befreie Zelda.

Sobald du ihre Geschichte angehört und ihr zugestimmt hast, öffne die kleine Truhe (5 Rubine). Da es hier nichts mehr zu sehen gibt, kannst du dich auf selben Weg zurück ins Erdgeschoss machen. [Wegbeschreibung: Nimm Treppe zu K2, Treppe K1, unten, unten, an den Wachen vorbei, daneben dann rechts die Treppen hoch, rechts, oben, den Sims herspringen und rauf nach oben, Treppe zum Erdgeschoss nehmen].

Zurück im Erdgeschoss, gehe nach links in den nächsten Bildabschnitt. Dann läufst du den Korridor nach unten und nimmst die Tür am Ende rechts. Im Hauptsaal gehst du nach oben und nimmst die Treppe zum ersten Stockwerk. Zelda wird dich darauf hinweisen, dass ein **Geheimgang zur Kathedrale** existiert. Entledige dich vorher der Wachen, bevor du mit ihr zum Thron eilst. Wieder spricht Zelda dich

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

an und erklärt dir die Funktionsweise des Geheim-Mechanismus: Schiebe den Stein mit dem Wappen hinter den beiden Thonsesseln von linker Seite aus nach rechts (einfach dagegen laufen) und trete ein.

Auf der anderen Seite ist es richtig finster. Aber du besitzt ja die Lampe deines Onkels, daher kannst du zumindest deine eigenen Füße erkennen. Die Lampe verbraucht keine magische Energie, solange du keine Fackel anzündest. Besiege die Ratten insofern sie deinen Weg kreuzen und laufe nach rechts zur Wand; dann nach oben, bis du einen Weg nach rechts erkennst. Nimm diesen und geh nach wenigen Schritten nach oben, bis du Treppen zu einem nächsten Stockwerk erkennst. Unten, zünde die Fackel vor deiner Nase an und zerschlage dann die Schlangen links deines Weges, um weitere Treppen zu nehmen.

Hier unten gehst du nach oben (Achtung Schlangen) und läufst dann nach rechts, um die Truhe zu öffnen (**kleiner Schlüssel**). Gehe zurück zur Kreuzung (die du soeben passiert hast) und laufe nach oben (links ist nur ein Krug mit magischer Energie). Öffne die Tür mit dem erworbenen Schlüssel. Dahinter gehst du nach links und durch die Tür. Laufe dann nach oben zur Wand und von dort nach links bis du die Tür findest. Im folgenden Raum besiege die drei Ratten. Eine von ihnen trägt einen **kleinen Schlüssel**. Öffne damit die Tür rechts oben. Im kommenden Raum gehe einfach nur nach oben.

Schiebe den Stein in der Mitte nach oben und nimm die Treppe. Oben angekommen, gehe durch die folgende Tür. Betätige den rechten Hebel, um den Türmechanismus zu aktivieren. (Der andere zaubert nur Schlangen herbei). Gehe durch die Tür und - Tada: Du bist der Kathedrale angekommen. Der Priester und Zelda halten nun einen längeren Vortrag und fassen schließlich einen Plan. Sobald du einverstanden bist, diesen Plan durchzuführen, öffne die Truhe neben dem Priester: Ein **Herzcontainer** gehört dir - dieser Gegenstand erweitert deine Lebensenergie um ein volles Herz!

Verlasse dann die Kathedrale nach unten.

Kakariko

Endlich Tag, Zeit für die heldenhafte Tat. Dein nächstes Ziel ist **Kakariko**, ein kleines hylianisches Dorf. Kakariko liegt im Westen des Landes. Verlasse also die Gärten der Kathedrale und sobald du den Weg betrittst, gehe nach links. Folge im nächsten Bildschirm dem Weg und laufe nach links in den nächsten Bildabschnitt. Hier steht links das Haus eines Wahrsagers (der für 10 Rubine dir predigt, dass du Sahasrahla treffen wirst) und unten siehst du bereits das Dorf.

Wenn du magst, kannst du erst nach oben gehen und den verlorenen Wald für ein Herzteil betreten. Gehst du hier geradeaus, wirst du 9 Büsche in einem Quadrat sehen. Zerschneide sie und lass dich hinab fallen. Nimm das Herzteil an dich und verlasse den Wald wieder.

Nun gehe nach unten durchs Tor. Im Dorf angekommen, solltest du ein paar Häuser und die Stadt erkunden, bevor du dich auf die Suche nach dem Ältesten machst. Denn wenn du die Dorfälteste fragst, befindet sich Sahasrahla nicht in Kakariko ...

a) Der Flaschenhändler

Sammel 100 Rubine und begib dich zum Flaschenverkäufer. Er befindet sich links unweit von der Vogelstatue in der Mitte des Dorfs. Kaufe die **Flasche**, du wirst sie fortan immer brauchen.

b) Die verängstigte Frau

Vor den Häusern links und rechts neben der Vogelstatue halten sich jeweils eine Frau auf. Komme ihnen nicht zu nahe. Sie rufen nur die Burgwachen und schließen sich in ihr Haus ein. Die Burgwache ist jedoch kein Problem für dich... aber sinnlos.

c) Geheimnisvoller Brunnen

Oberhalb des linken Hauses neben dem Flaschenverkäufer wirst du sicherlich auf eine Höhle aufmerksam. Gehe auf die Anhöhe über die Höhle und spring dort runter, dass du in den Brunnen darunter fällst. Hier findest du **70 Rubine, ein Herzteil** und **Bomben**. Das erspart dir den Bombenkauf.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

d) **Blinds Haus**

Von der Höhle aus geh nach rechts, bis du oben ein graues schmales Haus vorfindest. Gehe hinein und die Treppen herunter. Unten findest du 80 Rubine in 4 Truhen. (Schiebe zunächst den rechten Stein der Truhe unten links nach unten, bevor du den linken Stein der rechten oberen Truhe wegschiebst.) Lege dann eine Bombe an die Risse der oberen Wand und spreng sie. Dahinter findest du **30 Rubine** und **ein Herzteil**.

e) **Ein paar Pfeile**

Gehe von dem Flaschenverkäufer aus nach Süden, bis du auf ein blaues Haus antriffst. Gehe dort hinein. (Den Mann auf der Straße beachte jetzt nicht. Ihn kannst du später mit den Pegasus- stiefeln fangen). Bist du im Haus, so lege eine Bombe vor der rechten Wand an den Rissen an. Dahinter findest du eine Truhe mit **10 Pfeilen**. Sie nützen dir aber im Moment noch nichts, da noch keinen Bogen besitzt.

f) **Das Schmetterlingsnetz**

Von dem blauen Haus aus, wo du die Pfeile gefunden hast, gehe nach rechts zu dem nächsten etwas kleinerem blauen Haus. Gehe hinein um dich dort mit dem Jungen zu unterhalten. Er überlässt dir sein **Schmetterlingsnetz**. Damit kannst du nun kleine Feen fangen und sie in einer Flasche aufbewahren. Solltest du keine Herzen mehr haben, beleben sie dich wieder.

g) **Die zweite Flasche**

Von dem Haus aus, wo du das Schmetterlingsnetz gefunden hast, laufe direkt nach unten gegen das gegenüberliegende Haus. Du trittst automatisch ein. Innen drin findest du eine weitere leere **Flasche** in einer Truhe.

h) **Der Dorfschuppen**

Ganz im Südwesten wird dir ein brauner Schuppen ohne Eingang auffällig werden. Lege eine Bombe an die Vorderwand um einen Eingang zu sprengen. Darin findest du außer zwei Ratten ein paar nützliche Gegenstände.

i) **Das 15 Sekunden Minispiel**

Im Süden Kakarikos, außerhalb des eigentlichen Dorfes, kannst du links ein großes Haus ausmachen. Vielleicht ist es dir schon einmal aufgefallen. Spreng die Wand, um zum Garten zu gelangen. Ein Junge bietet dir an, in 15 Sekunden sein Labyrinth zu durchqueren. Gelingt es dir, winkt dir ein Herzteil als Hauptgewinn entgegen. Tipp: Nutze die Abkürzung unterhalb des Schilds, indem du über den Zaun springst.

j) **Kakarikos Laden**

Ein kleiner Laden befindet sich im Süden des Dorfes links neben dem Schuppen in einem weiteren kleinen Schuppen, direkt neben einem Jungen, der Hühner füttert. Du kannst dort für 150 Rubine ein Rotes Elixier, für 10 Rubine ein Herz und für 50 Rubine 10 Bomben kaufen.

k) **Hinweis auf Sahasrahla**

Neben dem Shop im Südwesten befindet sich ein kleiner Junge, der die Hühner füttert. Er sagt dir, dass der Dorfälteste in den Osten gegangen ist. Wo er genau ist, zeichnet er dir in deine Karte ein.

Jetzt hast du im Dorf alles erledigt.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Auf zu Sarasrahla

Insgesamt solltest du nun mit zwei Flaschen, Schmetterlingsnetz, Bomben und der Information, das **Sahasrahla sich im Osten** aufhält, tatsächlich zu seinem Versteck aufmachen.

Benutze folgenden Weg ab der Vogelstatue im Dorf, um zu ihm zu finden:

Gehe von der Statue aus nach Osten zur letzten Wegstraße vorm Screen und lauf dann gemütlich durch das Südtor des Dorfs hinaus. Laufe nach unten (springe den kleinen Wall ruhig hinab) zum roten Haus, wende dich nach rechts zu den Bäumen, um das Haus geschickt zu umgehen und setze deinen Kurs nach unten fort, bis du den Weg findest, dem du dann nach rechts in den nächsten Screen folgst. Hier laufe einfach dein einzigen Weg entlang nach unten. Halte dich bequem weiter an den Weg und verlier nicht den Kurs und gehe weiter nach rechts. Folge weiter dem Weg (nach oben in den nächsten Screen). Auch hier: Gehe kontinuierlich nach rechts zum nächsten Bildabschnitt.

Dir dürfte dieser Ort bekannt vorkommen. Richtig hier steht dein Haus. Gehe nun nach rechts, der Weg in den Osten des Landes ist nun dir nicht mehr verwehrt:

Folge dem altbekannten Weg weiter nach rechts und nimm anschließend die Brücke, die sich direkt über dir befindet. Dreh dich, nachdem du diese Brücke mitsamt einigen Wachen hinter gelassen hast, direkt nach rechts und betrete den nächsten Bildabschnitt. Gehe nun nach Oben in einen weiteren Abschnitt. Hier marschierst du durch die beiden Torbögen und nimmst dahinter die Treppe. Du erreichst die **alten Ruinen**.

Gehe immer weiter nach Oben, bis du vor dir ein kleines Ruinenhaus in einer Senke entdeckst. Springe den kleinen Wall hinab und betrete das Gebäude.

Du findest nun **Sahasrahla**, den du ansprichst. Er hält einen kleinen Dialog und lässt dir nicht viele Optionen, um Nein zu sagen. Die Erkundung dreier Dungeons steht dir nun bevor. Der erste finstere Ort ist nicht weit von hier. Aber bevor du gehst, schau dir hinter Sahasrahla die rissige Wand an. Lege an der brüchigen Stelle eine Bombe. Dahinter findest du **100 Rubine** und **5 Bomben**.

Verlasse Sahasrahlas Versteck und nehme dahinter die ersten Treppen. Habe keine Angst vor den erwachenden Armosstatuen sondern weiche ihnen geschickt aus. Eile nach rechts, dann nach unten, bis dir eine dieser Statuen den Weg nach Rechts versperrt. Diese musst du kurz weglocken (alternativ besiegen). Gehe nach Rechts, dann nach unten und vertreibe auch hier die Armosstatue, die dir den Weg versperrt. Nimm die Treppen, halte dich gleich nach rechts und laufe nach oben. Besteige die vier Treppen, atme noch einmal tief ein und betrete dein erstes Dungeon.

Tempel 1: Der Ost-Palast

Willkommen im ersten Labyrinth: gehe hier gleich geradeaus und heb die Vase hoch, um den Schalter darunter zu aktivieren. Gehe durch die mittlere Tür. Laufe über die hervorgehobene Bodenplatte und passiere einen weiteren Durchgang. Laufe die Treppen runter, eile geradeaus und weiche dem Kugelhagel aus. Wenn du willst, kannst du erst nach links gehen, um am Ende des Gangs eine Truhe mit **100 Rubinen** einzusacken. Gehe anschließend oben durch die Tür. Du erreichst einen neuen Raum. Eile nach rechts und hebe die Krüge hoch. Lauf über die dahinter liegende Bodenplatte, dann gehe durch die von dir geöffnete Tür.

Auf der anderen Seite gehst du nach oben rechts, um die offene Tür zu passieren. Hebe in der folgenden Kammer den Krug in der Mitte hoch, dann lauf über den Schalter und nehme unten die Tür. Hole dir in diesem Raum die **Karte** in der kleinen Truhe. Sie wird dir helfen, dich zurecht zu finden. Benutze sie, um einzusehen wie viele Räume noch vor dir liegen - und wo du vielleicht etwas vergessen haben könntest. Spring den kleinen Abgrund runter, um dann links durch die untere Tür zu gehen.

Gehe in diesem, dir bereits bekannten Raum wieder nach Links durch die Tür. Halte dich weiter links und zerstöre am Ende beide Krüge. Laufe über die dahinter liegende Bodenplatte und gehe durch die entriegelte Tür. Eile nach unten links und besuche den folgenden Raum: Hier musst du alle Gegner besiegen (werfe die Krüge auf ihren Kopf), dann renne nach oben durch die Türe.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

In der folgenden Schatztruhe findest du den **Kompass**: Auch dieser Gegenstand wird dir bei deiner Orientierung helfen, denn er zeigt die Position des Endgegners an. Anschließend wende dich nach links, gehe die wenigen Stufen hinab und passiere die Tür auf der anderen Seite.

Verlasse nicht deinen Kurs und gehe wieder durch die rechte Türe. Lasse hier die große Truhe erst mal stehen und gehe nach rechts weiter. Im Nächsten Raum eilst du nach unten. Jetzt wird's dunkel: Gehe nach rechts, dann nach unten, besiege den Gegner zügig um über die Bodenplatte zu laufen und nehme dann rechts die Türe. Im nächsten Raum findest du unter einem der Krüge einen **kleinen Schlüssel**. (Genauer: Der Krug an der rechten Wand, oben). Gehe zurück, halt dich gleich nach links und öffne mit dem Schlüssel die Tür.

Halte dich weiter links und passiere so die Brücke. Im folgenden Raum musst du wieder alle Gegner besiegen: Für den grünen einäugigen Koloss nehme einen Krug, um es gegen sein Auge zu werfen, sobald er es öffnet. Sobald alle Gegner besiegt sind, geben die Antifeen (im Moment unbesiegbar) einen Krug frei. Unter dem befindet sich ein Schalter. Es erscheint eine Truhe oben auf dem Podest, in ihm ist der **große Schlüssel** versteckt: Mit ihm bist du in der Lage, Türen zu öffnen, wofür kleine Schlüssel versagten. Auch die großen Truhen lassen sich mit diesem Schlüssel öffnen. Eile nun nach oben durch die Tür, welche mit einem solchen großen Schloss markiert ist.

Schiebe den rechten Stein nach oben, um das Hindernis zu beseitigen. Entscheide dich anschließend für die rechte Tür. Zurück im großen Truhensaal schnappst du dir die große Truhe mit dem **Hyliabogen** - endlich kannst du auch die Pfeile benutzen, die du in Kakariko gefunden hast. Mit diesem Bogen werden manche Gegner wesentlich leichter zu besiegen sein. Aber achte auf deinen Pfeilvorrat.

Gehe jetzt nach oben zur Türe - aber halt: lass dich vorher in die großen Krüge fallen, indem du vom Sims hinunter springst. Du landest in einem versteckten Raum. Hier kannst du mit dem Schmetterlingsnetz Feen einfangen und in deine Flasche tun. Sie werden deine Herzen auffüllen, sollten diese dir einmal ausgehen. Um in den Truhensaal zurück zu kehren, benutze einen der hiesigen Teleporter zu beiden Seiten.

Hinter der Türe hast du die Wahl nun links die Treppen zu nehmen oder rechts dein Geldbeutel aufzustocken: Wie deine Wahl auch fällt - es ist dunkel und ein paar unangenehme Gegner erwarten dich. Nutze deine Lampe, um die Fackeln anzuzünden. Besiege deine Gegner für einen **kleinen Schlüssel**. Weiter rechts befindet sich ein Raum mit einigen blauen Rubinen - aber gib Acht: Die Antifeen haben es in sich. Solche Räume wirst du in künftigen Dungeons wieder finden. Hast du alles eingesackt, begib dich ins erste Stockwerk.

Zerstöre den Krug links unten, um die Tür links zu öffnen. Locke den untersten Wächter weg, um über die Bodenplatte die nächste Tür zu öffnen. Im nächsten Raum weichst du dem Kugelhagel aus, läufst über die Bodenplatte links oben und gehst durch die Tür. Besiege in den letzten zwei Räumen deine einäugigen Feinde und gehe durch die große Türe. Wappne dich - es folgt jetzt der Endgegner des Spiels:

Endgegner: Die 6 Armosritter

Strategie: Du kannst sie mit Pfeilen, Schwert oder Bomben treffen. Mit den Pfeilen brauchst du sogar jede Statue nur dreimal Treffen ehe eine von ihnen besiegt ist. Der Bumerang ist dagegen nutzlos. Sobald du 5 von ihnen besiegst, wird der letzte wütend und ändert seine Farbe (Rot). Diesen kannst du entweder 12 Mal mit dem Schwert treffen, indem du seinem Sprung ausweichst und dann zuschlägst, oder du erledigst ihn mit 6 Pfeilen. Dieser Gegner dürfte keine große Schwierigkeit darstellen. Du kannst sie am besten ins Visier nehmen, wenn die Ritter sich in einer Reihe aufstellen.

Treffer:

Blaue: 6x Schwert oder 3x Pfeil pro Statue

Roter: 12 Schwert oder 3x Pfeil

Gewinn: Ein **Herzcontainer** und das **Amulett des Mutes**.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Die Pegasusstiefel, Buch Mudora

Sobald du wieder aus dem Tempel bist, kehre zu Sahasrahla zurück. Red ihn wieder an, er schenkt dir automatisch die **Pegasusstiefel**. Weiter schenkt er dir eine Karte, wo du nun auch die restlichen Standpunkte der verbliebenen 2 Amulette einsehen kannst.

Begib dich nun wieder nach Kakariko. Genauer: Zum Südtor Kakarikos. Im Süden von diesem Tor findest du drei rote Häuser. Eines ist davon die Bibliothek. Gehe hinein. Auf einem Regal liegt ein grünes Buch. Remple das Regal mit deinen Schuhen an und das Buch fällt hinunter. Es ist das **Buch Mudora**.

Der Eisstab, Goldene Biene

Jetzt bleibt kurze Zeit für Kleinigkeiten, die aber nicht zwingend zu diesem Zeitpunkt gemacht werden müssen. Du wirst im späteren Verlauf des Spiels den Eisstab benötigen. Um den Eisstab zu finden, begib dich zunächst zu deinem Haus. Von dort besuchen wir den **Hylliasee**: Du benötigst für diese kleine Suche ein paar Bomben und die Pegasusstiefel. Folge dem beschriebenen Weg:

Vom Haus aus laufe direkt nach rechts in den nächsten Screen. Gehe hier nach Süden in den unteren, nächsten Abschnitt. Ändere deinen Kurs nicht und bleib auch hier auf deinem Weg nach Süden. Im folgenden Bildabschnitt läufst du weiter nach Süden, springst auf die gelbe Wiesenfläche und hältst dich rechts. Eile stets weiter nach Rechts zum nächsten Abschnitt. Folge dem Wegverlauf wieder nach Rechts und anschließend nach Norden.

Im folgenden Screen bewegst dich nach oben, bis du eine saftige grüne Fläche erkennst. Hier findest du auf der Felsseite oben eine Höhle (die wir jetzt erst mal auslassen). Uns interessiert eine rissige Felsstelle direkt links in der Ecke. Platziere dort eine Bombe und betrete die freigelegte Höhle. Dort findest du bequem den **Eisstab** in einer kleinen Truhe.

Um die goldene Biene zu finden musst du nicht weit laufen. Sie wird dir dein ganzes Leben leicht machen - denn mit ihr lassen sich herrlich viele Gegner bezwingen. Sobald du den Eisstab geschnappt hast, gehe aus der Höhle hinaus. Wende dich nun zur Höhle rechts neben dir, die bisher uninteressant war und betrete sie. Lege an der Eiswand eine Bombe und gehe weiter durch den neuen freigelegten Weg.

Der folgende Raum ist zwar eine kleine Feenquelle, aber wir sind wegen der Biene hier: Remple die Statue in der Mitte mittels deinen Pegasusstiefeln an und schau was passiert. Nimm dein Schmetterlingsnetz zur Hand und fang die **goldene Biene** ein. Wenn du sie nun freilässt, geht sie in den meisten Fällen auf deine Feinde los. Du kannst sie immer wieder in dieser Höhle einfangen.

Abenteuer Wüste

Sand, soweit das Auge reicht... gut mit sehr viel Fantasie könnte es hinhauen. Starten wir bei Links Haus und folge diesem Weg:

Vom Haus aus läufst du direkt nach unten in den nächsten Screen. Ändere deinen Kurs nicht und bleib auch hier auf deinem Weg nach Süden. Dreh dich in diesem Screen nach links und weiche nicht vom Kurs ab. Folge hier nach Süden und dann nach links in den nächsten Bildabschnitt. Passiere die Steine und halt dich südlich, um weiter links in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Ignoriere hier den seltsamen Kauz - aber merke dir sein sonderbares Verhalten.

In der Wüste angekommen, besuchen wir erst einmal **Aginahs Höhle**. Laufe dazu von deiner derzeitigen Position immer weiter Richtung Norden, bis du im Felsen eine Höhle entdeckst. Betrete sie. Nachdem du ein paar Worte mit dem alten Mann gewechselt hast, holen wir uns **ein Herzteil** ab. Lege unten an der brüchigen Stelle der Felswand eine Bombe. Dahinter kannst du den Schatz plündern - denn 4 Herzteile ergeben jeweils einen vollen Herzcontainer. Halte also in Zukunft deine Augen nach ihnen auf!

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeuropa.de

Gehe wieder hinaus und suche nun die **grüne große Tempelplattform** im Westen der Wüste auf. (Stampf einfach permanent nach links und dann um die Erhöhung herum). Dort befindet sich eine Steintafel, der eine alte Inschrift enthält. Hole das Buch Mudora heraus und setze es vor der Steintafel ein: Link betet und sein Wunsch wird erhört: der Weg zum **Wüstenpalast** wird freigelegt. Trete nun ein, um das zweite Amulett zu suchen.

Tempel 2: Der Wüstenpalast

Sobald du den Tempel betreten hast, gehe gleich geradeaus und wende dich bei folgender Kreuzung nach links. Laufe den Gang entlang (Achtung vor dem Wurm) und betrete die Tür. Zerstöre bei Bedarf deine Feinde mithilfe von Krügen und hebe den einzelnen Krug bei den erloschenen Fackelständern hoch. Du findest einen Schalter für eine Truhe, die kurz herum unter dir erscheint. In dieser findest du die **Karte**.

Nehme nun dieselbe Tür zurück und folge nun dem Gang weiter links. Im nächsten Bildabschnitt nimmst du die Tür oben. Ramme den Fackelständer oben mit den Pegasusstiefeln und hole dir den **Schlüssel**, der nun auf dem Boden liegt. Verlasse dann wieder diesen Raum.

Eile nun wieder nach Rechts den Weg zurück und gehe in diese Richtung weiter. Laufe dann im folgenden Bildabschnitt nach unten und öffne die verschlossene Tür rechts, die deinen Weg kreuzt. In der Truhe findest du den **Kompass**. Besiege anschließend deine Feinde, um die Tür oben öffnen zu können und passiere diese.

Weiche hier dem Kugelhagel aus, indem du schnell mit den Pegasusstiefeln hindurch rennst. Schnapp dir den **großen Schlüssel**. Da es hier nichts mehr gibt, gehst du wieder dorthin zurück, wo du eben einen kleinen Schlüssel gefunden hast (Unten, Links, Oben, Links, Links) und nimm diesmal vor dem entsprechendem Eingang die Tür links.

Finde hier unter den Krügen den Schalter (Linke Seite, schräg an 2. oberer Stelle) und öffne die Tür, um sie zu passieren. Dahinter findest du die begehrten **Krafthandschuhe**: Mit ihnen kannst du endlich die lästigen Steine hochheben, welche bisher so manches Mal den Weg versperrt haben. Verlasse diesen Raum und den Vorherigen und begib dich nach unten, um dort im nächsten Abschnitt unten links die Tür zu passieren.

Wenn du ein klein wenig Stärkung brauchst, kannst du in diesem Raum die Steinblöcke ansehen; schiebe den 3. von rechts nach unten, um die Tür zur Feenquelle zu öffnen. Gehe jetzt unten aus dem Tempel hinaus: Draußen schnapp dir unten im Süden **das Herzteil**, welches von einem einsamen Geier bewacht wird. Dann geh wieder zurück - aber nicht zurück in den Tempel, sondern hinter dem Monument befindet sich eine **geheime Höhle**. Nutze deine neuen Krafthandschuhe, um die Steine hinfort zu stemmen. Trete ein, um den zweiten Teil des Palasts zu erkunden.

Hast du den ersten Stock des Tempels betreten, so schiebe von oben rechts den mittleren Stein nach unten, um den Türmechanismus zu aktivieren und passiere den frei gewordenen Durchgang. Bleibe gleich in der Tür stehen, denn die Bodenplatten werden hier ganz schön lebendig. Schwinge stattdessen dein Schwert, bis keine lebensfrohe Platten über sind. Gleich unten links vor dir findest du unter einem Krug den nötigen **Schlüssel**, um dann die Treppe zum 2. Stock zu öffnen.

Hast du die Treppen erklommen, laufe sorgenlos nach unten. Besiege im nächsten Raum deine Feinde und gehe entsprechend nach rechts durch die Tür. Hier weiche den Statuen aus und hole dir unter den Krügen oben einen entsprechenden **Schlüssel**.

Im kommenden Zimmer werden dir noch mal die fliegenden Platten begegnen. Oben rechts liegt unter dem Krug der entsprechende **Schlüssel** für die Tür. Zünde im folgenden Raum alle vier Fackeln an, damit der Weg zum Entgegner freigelegt wird.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Endgegner: Lanmola

Strategie: Deine Feinde tauchen aus dem Sand auf und schießen 4, später sogar 8 Kugeln in alle vier Himmelsrichtungen. Ihre Schwachstelle ist ihr Kopf. Jeden Wurm musst du besiegen, um diesen Wächter zu bezwingen. Es gibt zwei Möglichkeiten. Du siehst bereits im Voraus, wo die Würmer auftauchen werden. Stell dich also dort in die Nähe eines Wurms und schwing dein Schwert oder nutze eine Wirbelattacke, um ihren Kopf zu treffen. Natürlich ist dabei Gefahr von ihren Geschossen getroffen zu werden. Andere Methode: Warte bis sie in der Luft sind und versuch dann ihren Kopf zu erwischen, sobald sie hinunter kommen.

Treffer: Pro Wurm etwa 7x mit dem Schwert zuschlagen.

Gewinn: Herzcontainer und das **Amulett der Kraft**.

Hexen und Zoraflossen

Im folgenden Spielverlauf wird es unabdingbar werden, dass du schwimmen kannst. Dazu brauchst du die Zoraflossen. Nicht gerade billig wird dies werden, also schau nach, dass du **500 Rubine** bei dir trägst. Starte bei Links Haus:

Laufe Rechts zum nächsten Bildabschnitt. Nimm oben die Brücke und lauf weiter nach Norden. Im kommenden Abschnitt, geht es weiter nach Norden. Behalte deine Richtung bei und gehe bis zur Brücke. Eile dort nach oben zum Baum und beseitige die Steine. Anschließend Wendest du dich nach Rechts.

Hier finden wir kurz den Laden der **Hexe und ihrer Schülerin**. Sie verkaufen **Elixiere** zum Auffüllen deiner Energie und man bekommt sie hier günstiger. Die Hexe vor dem Eingang sucht derweil einen **Pilz**. Diesen findest du in den verlorenen Wäldern, die im Westen des Landes liegen. Als Belohnung wird sie dir das **Zauberpulver** überlassen. Aber das nur am Rande. Wichtig ist ihr Standpunkt ihres Ladens. Wenn du dich schwach fühlst, rede mit ihrer Schülerin im Laden, sie erfrischt deine Lebensanzeige.

Gehe an ihrem Haus vorbei und stemme an der Felswand rechts den großen Stein zur Seite. Eile nach oben und anschließend nach rechts. Folge deinem Weg weiter nach rechts und schließlich nach Süden, umründe den Hügel und gehe auf die gelbe Fläche hinauf. Von dort geht es weiter nach Norden. Im folgenden Bildabschnitt gehst du weiter bequem weiter nach Norden.

Jetzt dürftest du **die Wasserfälle** erreicht haben. Folge jetzt den unteren Wasserwegen, damit du letztendlich den großen Wasserfall erreichst.

Am großen Wasserfall zeigt sich **König Zora** spendabel... natürlich gegen einen kleinen Preis. Für 500 Rubine winken dir die Zoraflossen entgegen. Einmal gekauft, kannst du sorgenlos im Wasser schwimmen - vorbei sind die Zeiten, in denen du hilflos im Wasser versunken bist.

Bevor du gehst - nimm doch das kleine Herzteil mit, was dir sicher auf vorherigem Wege aufgefallen ist. Dazu schwimmst du von König Zora aus nach unten und folgst dem Weg. Dort findest du ein Ufer zu den hiesigen Wäldern. Jetzt ist es zum **Herzteil** nicht mehr weit.

Anmerkung am Rande: Wenn du Zoras Reich verlassen hast, solltest du im flachen Wasser links schauen. Dort befindet sich ein Wasserfall, hinter dem sich der Eingang zu einer **Großen Fee** befindet. Wirfst du in den Brunnen deinen Schild und Bumerang hinein, erhältst du einen **magischen Schild** und den **magischen Bumerang**. Zudem solltest du leere Flasche hineinwerfen - du bekommst ein grünes Elixier gratis!

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Der Todesberg

Wir starten bei der Kathedrale. Gehe hinaus, lasse den Vorgarten hinter dir und lauf nach links in den nächsten Abschnitt. Gehe von nun an gleich nach oben, solange, bis du auch hier zur nächsten Bildabfolge gelangst. Wenn du jetzt weiter nach oben gehst und den Raben ausweichst, wird dir ein großer Stein auffallen, der über dir auf einer Anhöhe liegt. Gehe zu diesem, indem du kurz um den Felsen herum gehst. Hebe ihn hoch. Nachdem der Stein fort ist, betrete die Höhle.

Innerhalb der Höhle ist es zappenduster. Springe erst vom kleinen Sims runter, dann biege bei der ersten Gabelung nach rechts ab und folge dem Weg weiter südlich.

Gelangst du wieder an eine Gabelung, so entscheide dich für den oberen Weg, solange, bis du wieder nach rechts abbiegen kannst. Gehst du nach rechts, so wirst du einen **alten Mann** kennen lernen, der seine Lampe verloren hat. Eile weiter durch die Tür. Hier geht's nach rechts, weiche den Löchern aus und setze deinen Weg in diese Richtung fort. An der nächsten Weggabelung wird dich der alte Mann schon zurechtweisen, nach Süden zu gehen. Tu dies und folge dem Weg hinaus aus der Höhle.

Willkommen auf dem **Todesberg**. Gleich fallen dir schon die ersten Felsen um die Ohren. Halte dich Rechts, wenn du draußen bist und betrete den ersten Mineneingang. Der alte Mann wird dir hier zum Dank den **magischen Spiegel** schenken. Was du mit diesem Gegenstand so alles machen kannst, wirst du gleich sehen. Folge ihm in den Berg und spreche ihn an, damit er deine Herzen auffrischt. Gehe dann die kleine Treppe nach oben und rechts durch die Tür.

Gehe hier nach unten und folge dem Weg zur nächsten Tür. Laufe weiter nach rechts in südlicher Richtung und gehe bei der nächsten Weggabelung nach unten um die Höhle zu verlassen. Draußen, laufe stets nach links, bis du eine lange Leiter entdeckst. Klettere diese hoch.

Laufe solange nach Rechts (passiere die Höhle ebenfalls) bis du eine **blauschimmernde Platte** findest. Laufe über sie. Du gelangst plötzlich in eine andere Welt – und verwandelst dich in einen Hasen. Leider wirst du feststellen, dass du als Hase einiger deiner bisherigen Fähigkeiten verloren hast - zum Beispiel das Kämpfen. Laufe nach rechts und du entdeckst zwei andere Gesellen, die in dieser Welt genauso gefangen sind wie du.

Stell dich hier bei ihnen oben auf die **braune Raute** im Boden und benutze den Spiegel. Jetzt ergeben die Worte des alten Mannes einen Sinn - mithilfe des Spiegels bist du in der Lage, aus der Spiegelwelt zurück zu kehren. Glückwunsch – dass war dein erster Besuch in die Schattenwelt, jener ominösen Welt des Bösen. Sack das **Herzteil** links neben dir ein, dann geh nach oben und springe den kleinen Abhang hinab. Gehe nun nach rechts, wo du ein Gebäude vor dir findest und lauf die Treppen hoch.

Wir betreten nun **Heras Turm**.

Tempel 3: Heras Turm

Der Heraturm zeichnet sich durch mehrere Stockwerke und dem Zusammenspiel der Schalter aus. Einer von diesen ist gleich vor dir. Benutze dein Schwert, um die Farbe des Schalters zu ändern. Dann betrete links die Treppen, um in den Keller zu gehen. Töte hier die Skelette. Pass dabei auf ein rötliches Skelett auf, dieses wirft Knochen nach dir zurück. Ändere hier die Farbe des Schalters, töte den Wurm und nehme den **Schlüssel** an dich.

Bevor du zurück in die Eingangshalle gehst, ändere die Farbe des Schalters zurück nach Blau.

Wieder oben, ändere hier die Farbe des Schalters auf rot um hier in der hinteren Hälfte des Raumes gehen zu können. Nehme die **Karte** aus der Truhe an dich, gehe dann nach links und schließ die Türe auf, um hinab zu gehen. Im folgenden Raum werden wieder die Platten aktiv. Stelle dich unten zwischen den Krügen und schwinde ununterbrochen dein Schwert. Betätige dann den Schalter auf blau und gehe rechts durch die Tür. Besiege im kommenden Raum die Moldorms und betätige den Schalter auf Rot, um unten durch die Tür passieren zu können.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

In diesem Raum nutze die Krüge, um die Skelette zu zerstören und zünde mittels deiner Lampe die Fackeln an. Du erhältst in der erscheinenden Truhe den **großen Schlüssel**. Verlasse nun diesen Raum und dieses Stockwerk zurück in die Eingangshalle (stelle zuvor sicher, dass der Schalter auf Rot steht, bevor du die Treppen hoch gehst). Gehe nun zum vorderen Teil der Eingangshalle und nimm rechts die Treppen rauf.

Entledige dich deiner Feinde und stelle den Schalter auf Blau, bevor du links durch die Tür gehst. Im folgenden Raum tötest du deine Feinde und öffnest oben die Tür. Hier musst du links auf die Sternplattform trampeln, damit du die andere Seite des Raums erreichen kannst. Stelle den Schalter auf Rot, dann gehe die Treppen hoch.

Eigne dir in der Mitte des nächsten Raumes den **Kompass** an. Gehe dann nach links oben die Treppe hoch. Pass auf deine Feinde auf. Geh unten beim rotierenden Feuerstrahl über das Sternfeld und gehe zur oberen Wand dieses Raumes. In der Wand ist nichts außer einer eingearbeiteten Wandstatue (etwa einer verschlossenen Tür ähnlich). Blicke nun auf ein Loch wenige Schritte unter ihr. Lass dich dort hinein fallen. Nun kannst du die große Truhe über dir erreichen und erhältst die **Mondperle**.

Laufe unten über das Sternfeld und suche wieder den Treppenaufgang auf, um zum letzten Raum von vorhin zurück zu kehren. Wenn du magst, kannst du hier im 5. Stockwerk noch rechts an den Töpfen bedienen, ansonsten gehe oben rechts die Treppen rauf, um dich deinem Endgegner zu stellen.

Moldorm, der große Wurm

Strategie: Im Grunde genommen ist Moldorm ein ganz einfacher Gegner. Hätte er nicht nur die Angewohnheit dich wegzustoßen – und das auf einer Plattform, wo du überall hinunter fallen kannst. Zusätzlich wird der Wurm immer schneller und wilder, je öfter du einen Treffer erzielst. Was tun? Was man nur raten kann ist sich genau überlegen, wann man zuschlägt. Gehe hier nicht sofort mit Hektik ran. Seine Schwachstelle ist sein rotierender Schwanz.

Treffer: 6x mit deinem Schwert.

Gewinn: **Herzcontainer** und das **Amulett der Weisheit**.

Das Masterschwert

Starten wir bei der Kathedrale. Verlasse sie und passiere draußen den Vorgarten. Folge dem Weg nach links in den nächsten Bildabschnitt. Auch hier gehst du weiter nach Links. Im kommenden Abschnitt gehst du nun nach oben, passierst das Haus des Wahrsagers, erledigst die Burgwachen und betrittst im Norden den Waldeingang zu den **verlorenen Wäldern**.

Im Wald ist es Nebelig und viele kleine Wege wollen dir das Durchqueren des Waldes schwerer machen. Gehe hier nach Norden, bis du auf einen kleinen Baumstumpf mit Eingang triffst, Zerschneide über diesem die **9 Büsche**, welche in einem Quadrat angeordnet sind. Tada - ein verstecktes Loch. Lass dich hinabfallen.

Du befindest dich in einer versteckten Höhle und nimmst dir gleich das **Herzteil** an dich. Dann kannst du auch diesen Raum nach links verlassen. Von diesem Baumstumpf aus wirst du links oben zwei rohrartige Baumstämme entdecken. Nimm den Linken und geh hindurch. Dann wend dich nach links um dort oben die nächste Rohrpassage zu nehmen. Sacke aber zuvor den **Pilz** ein - diesen Pilz kann sicherlich die alte Hexe beim Magieshop gebrauchen.

Nun ist der Weg nicht mehr weit: Gehe nach Links, zerschlag die Büsche und nimm die andere Rohrpassage nach unten. Wend dich dann hier wieder nach links und eile nach oben links durch die letzte Rohrpassage. Nun hast du es geschafft - an möglichen den Masterschwertattrapen hast du nun den echten **Platz des Masterschwerts** gefunden. Nutze das Buch Mudora, um die Inschriften des Masterschwerts zu entziffern. Die drei Amulette befähigen dich, das heilige Schwert zu ziehen. Nun hast du endlich eine Waffe, um dem Bösen in dieser Welt ein Ende zu machen.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Das Treffen mit Agahnim

Kaum hast du das Masterschwert errungen, überschlagen sich die Ereignisse. Du hörst noch Zeldas letzten Worte - eilig rennst du zurück zur **Kathedrale**. Doch dort erwartet dich ein schwerverletzter Priester, der Zelda nicht beschützen konnte und stirbt. Agahnim hat Prinzessin Zelda entführt. Nun liegt es an dir, sie so schnell wie möglich zu retten. Laufe daher wieder zum **Schloss** und betritt den Eingangssaal.

Jetzt wird sich der **Burgturm** vorgeknöpft, der bisher dir nicht zugänglich war. Begib dich nach links und gehe die Treppen hoch, bevor du links durch die Tür gehst. Nun eile hier im nächsten Raum den Gang entlang und verlass ihn unten durch die Tür. Draußen, gehe nach rechts und breche das magische Siegel mit deinem Masterschwert. Dahinter passierst du die kleine Eingangshalle.

Im nächsten Raum erwarten dich zwei alte Freunde. Erledige sie um rechts durch die Tür gehen zu können. Im kommenden Raum warten weitere zwei Ritter auf dich. Besiege auch sie und es erscheint eine Truhe, in der ein kleiner **Schlüssel** versteckt ist. Öffne mit ihm oben die Tür. Gerade die Treppen bestiegen, so stürmt ein Ritter in dieser Dunkelheit auf dich zu. Besiegen brauchst du ihn jedoch nicht sondern lauf links durch die Tür.

Im Folgenden erwartet dich ein kleines Minilabyrinth. Zünde einer der Fackeln an und es dürfte nicht schwer fallen, die Truhe dieses Raumes (**Schlüssel**) zu finden und unten rechts die Tür aufzumachen. Danach stürmen im nächsten Raum wieder zwei Ritter auf dich zu, aber suche lieber die Treppe auf - deine Herzen bewahre dir lieber für den Endgegner.

Im nächsten Stockwerk, gehe nach links durch die Tür. Es folgt ein kleines Versteck-im-Dunkel Labyrinth. Geh gleich nach oben, zünde eine Fackel an und rette dich entsprechend vor den Burgwachen, bevor du oben rechts durch die Tür verschwindest. Weiter musst du im Folgenden nun die Wachen töten, von denen einer einen kleinen **Schlüssel** mit sich führt. Nimm ihn, schließ die Tür oben auf und nehme die Treppen.

Oben, musst du alle Feinde zerstören, dann gehe durch die Tür nach rechts. Im nächsten Raum gilt dasselbe: Töte die Wachen, gehe dann durch die Tür unten. Hier angekommen, besiege die Wachen, um einen weiteren kleinen **Schlüssel** zu erhalten. Mit diesem schließe die Tür rechts auf. Flüchte im kommenden Raum schnell zur rettenden Treppe, es sei denn du hältst dich für mutig.

Schiebe links die Statue zur Seite und eil schnell links die Tür. Meistere dich ein letztes Mal im Balancieren, passiere den Gang und nehme oben die Treppen, um zu **Agahnim** zu gelangen. Doch es ist wohl schon zu spät... Nachdem Agahnim verschwunden ist, zerfetzte hinten die Vorgänge. Jetzt wird abgerechnet.

Der Magier Agahnim

Strategie: Agahnim ist ein Meister im Täuschen. Er verschwindet und taucht an anderen Stellen der Plattform wieder auf. Er feuert in der Regel Energiebälle, eine Art Kugelattacke, die sofort in verschiedene Geschosse zerspringt, sobald Link sie auf Agahnim zurückschlagen will. Zum Abschluss beherrscht er eine Blitzattacke, die etwa einen Drittel des Raumes unter Strom setzt.

Der Spieler muss versuchen, Agahnims gewöhnlichen Energiebälle mit dem Schwert zurückzuschlagen. Dabei so, dass Link genau in einem Abstand gegenüber Agahnim steht, sodass der zurückgeschossene Energieball direkt in Agahnims Richtung fliegt. Schießt Agahnim eine Kugelattacke, so weicht man dieser einfach aus und lässt sie an der nächsten Wand verpuffen. Man erkennt Agahnims Blitzattacke, wenn er sich beim Zaubern oben hinstellt und sich nicht zu dir zur Seite dreht, solltest du dich hin und her bewegen. Stelle dich dann an einen Rand der Kampffläche, sodass Agahnim dich nicht erwischt.

Treffer: 6x mit deinem Schwert

Ist Agahnim besiegt, spielt er seinen letzten Trumpf aus. Er verbannt dich selbst in die Schattenwelt, auf das du unfähig seiest, Zelda zu retten. Doch du hast die Mondperle.. und Sahasrahla, der dich unterstützt. Willkommen in der **Schattenwelt!**

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Das Luft und Erdmedaillon

Willkommen in der Schattenwelt. Bevor du Sahasrahlas Gerede ernst nimmst, kannst du dich auf die Suche nach 2 Gegenständen machen. Sie sind mächtig – und du wirst sie brauchen. Das dritte Medaillon (Feuermedaillon) kannst du erst später erlangen, ist aber für den Spielverlauf nicht relevant.

Hierzu brauchst du die Schattenwelt noch nicht erkunden. Reise in die Lichtwelt und suche den Todesberg auf. Neben Heras Turm wird dir links (nicht rechts!) die lange Brücke aufgefallen sein. Am Ende dieser Brücke steht ein Stein. Nutze das Buch Mudora und du erhältst nun durch das Masterschwert das **Luftmedaillon**.

Für das Erdmedaillon musst du die Schattenwelt erkunden. Die Schattenwelt ist zwar eine andere Welt, aber auch gleichzeitig wieder mit der Lichtwelt ziemlich ähnlich. Da die Schattenwelt eine Spiegelwelt zu Hyrule ist, ist sie im Aufbau fast exakt gleich. Mache dich daher von der Pyramide zu dem Ort auf, wo in der Lichtwelt das Hexenhaus steht.

Gehe also die Pyramide hinab und dann konsequent nach rechts in den nächsten Screen. Gehe hier nach oben. Im folgenden Screen, halte dich nach rechts. Du wirst feststellen, dass es links nicht mehr die Brücke gibt, die in der Lichtwelt zum Weg zur Kathedrale und Friedhof führt. Hebe oben den Stein hoch und gehe nach oben. Im nächsten Screen nach rechts. Gehe weiter nach rechts, lass das Haus (wo in der Lichtwelt der Hexenladen ist) hinter dir, passiere den Garten und hebe den großen Stein hoch. Danach gehe oben nach rechts in den nächsten Screen. Hier angekommen, gehe zunächst nach rechts und dann nach unten.

Remple ruhig die Steinhäufen an, damit du weiterwandern kannst und halt dich dann rechts um auf die Anhöhe zu gelangen. Gehe nach oben in den nächsten Screen.

Gehe hier ein Stück nach oben und dann nach links. Dort steht ein **einsamer Busch**. Hebe ihn hoch und springe dann die Anhöhe hinab. Laufe dann ins niedrige Wasser (heller Bereich) und werfe den Busch in den **Steinkreis** links. Es erscheint ein Fisch, der dir das **Erdamulett** überlässt.

Kiki und der Garten

Stelle sicher, dass du zu diesem Zeitpunkt mindestens **110 Rubine** besitzt. Starte bei der Pyramide, gehe hinab und verlasse den Screen nach rechts. Laufe hier stets nach unten in den nächsten Abschnitt. Hier, laufe weiter nach rechts in den nächsten Screen. Gehe kurz nach rechts, bevor du oben in einen weiteren Screen gehen kannst. Erinnerst du dich an den Ostpalast – hier steht an selber Stelle der Palast der Dunkelheit. Aber davor warten ein kleines Labyrinth und ein netter (nerviger) Geselle. Sobald du diesen Platz betreten hast, gehe nach rechts, bis du die Bäume mit goldener Krone erreichst.

Hier gehe nach oben – und du findest schon einen Pfeil auf Bodenplatten. Folge dem Pfeil und gehe durch das Grüne Pflanzengewirr. Schon findest du einen weiteren Pfeil. Umrunde das Gebäude, indem du nach oben und links gehst. Gehe weiter nach links bis zur Felswand. Gehe nach oben und sobald sich der erste Weg nach rechts auftut, gehe nach rechts. Betrete das größte Grüne Pflanzengewirr, dass du nach unten und dann nach rechts passieren musst. Kaum hast du diesen Irrgarten hinter dir – da hast du gleich einen neuen Begleiter. Einen **Affen namens Kiki** – und ein rubinsüchtiger dazu. Schenk ihm 10 Rubine.

Gehe nun mit Kiki zusammen weiter nach rechts, bis du nach oben gehen kannst. Von dort aus geht's weiter nach rechts, bis du unten den Palast erreichen kannst. Achte darauf, dass du nicht getroffen wirst – ansonsten rennt Kiki davon und kannst noch mal 10 Rubine zahlen. Schaffst du es zum Eingang des Palastes, bietet Kiki dir für 100 Rubine an den Palast zu öffnen. Dir bleibt keine andere Möglichkeit – also zahl. Nun kannst du den **Schattenpalast** betreten.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Tempel 4: Der Schattenpalast

Sobald du eingetreten bist, gehe nach links, laufe dort über die gehobene Bodenplatte und gehe durch die Tür. Lass dich im folgenden Raum nicht von dem Mini-Helmasaur stören sondern nimm die Treppen nach unten. Hebe dort im folgenden Raum unten links den Schädel hoch und laufe über den Schalter, damit eine Truhe mit einem kleinen **Schlüssel** erscheint.

Gehe jetzt zur Eingangshalle zurück.

Nimm nun die mittlere Tür. Schließe die Tür oben auf und geh hindurch um einen ersten großen Saal zu gelangen. Diesen nenne ich **Punkt 1**. Pass auf die Schildkröten auf, noch kannst du sie nicht besiegen. Gehe nach links und nach oben auf die Brücke. Auffallend ist eine rissige Stelle. Lege eine Bombe um ein Loch zu erzeugen und springe hinab.

Du landest auf einem Mauersims, den du hinab springst. Nicht nur (unbesiegbare) Schildkröten erwarten dich sondern es erscheinen rotierende Skelettköpfe. Schlage gegen sie, damit sie nach kurzer Zeit verschwinden. Hebe den einsamen Schädel hoch, dann betätige den Schalter für eine erscheinende Truhe. Du findest einen kleinen **Schlüssel**. Jetzt nehme erst einmal rechts den Teleporter. Gehe dann die Treppen hoch, um sich wieder in der Nähe des Haupteingangs zu finden. Sieh zur Seite und ziehe an der Statue links, damit du schnell zu Punkt 1 zurückkehren kannst.

Spreng wieder links die Brücke und lass dich fallen. Bleibe nun auf dem Mauersims und schließe oben die Tür auf, um eine Treppe hoch zu steigen. Du findest eine Truhe vor – in der der **große Schlüssel** liegt. Spring nun rechts in den Abgrund.

Nimm hier den Teleporter. Dann benutzt du den anderen Teleporter und spreng im folgenden Raum unten die rissige Mauer (oder remple sie mit den Pegasus Stiefeln an). Gehe dahinter folgenden Gang entlang und spreng auch hier am Ende die rechte Seite der oberen Mauer. Beweise dich anschließend im Hindernisparkour und nehme die Treppen. In der Truhe hier findest du die **Karte**.

Spreng rechts und links die rissigen Stellen der Mauern. Links findest du einen kleinen **Schlüssel**, rechts eine Feenquelle. Schnapp dir welche, wenn du keine Vorrätig hast. Kehre anschließend zu Punkt 1 zurück.

Diesmal nimm die rechte Brücke. Schiebe den Stein nach rechts zur Seite, dann gehe nach oben durch die Tür. Entnehme der Truhe den kleinen **Schlüssel**, dann springe von der Pfeilmarkierung hinunter. Gehe die Treppen auf die Anhöhe hoch, dann halte dich links um oben am Ende die Tür zu öffnen.

Sammele hier einen Totenschädel vorne auf und werfe diesen gegen den ersten Mini-Helmasaur. Renne wieder zurück, bevor die Brücke einstürzt und gehe aus dem Raum. Gehst du das zweite Mal hinein, kannst du wieder einen Totenschädel hochheben, um den anderen Mini-Helmasaur abzuwerfen. Entferne die Totenschädel am Ende der Brücke und betrete den Boden dahinter, um sicher vor den einstürzenden Platten hinter dir zu sein. Gehe nun nach rechts und schnappe dir den **Kompass**.

Nehme oben eine der beiden Treppen. Unten erwartet dich das Paradies auf Erden – zig blaue Rubine. Einziger Haken sind die verfluchten Feen, dir oft im Nacken sitzen. Am Ende der Rubinpassage findest du jeweils eine Truhe. Links sind Pfeile aufbewahrt, rechts ein kleiner **Schlüssel**. Gehe wieder zurück, wo du den Kompass gefunden hast und gehe nach links zurück in den Raum mit der einstürzenden Brücke. Schließe nun die Tür rechts auf.

Es erwartet dich bereits wie im Burgturm ein Labyrinth im Dunkeln, nur diesmal ohne Fackeln, die man entzünden könnte. Achte auf die Rhinozeros, die hier Feuer speien. Oben links in diesem Raum findest du in einer Truhe ein paar Bomben, unten rechts in einer Anderen einen kleinen **Schlüssel**. In der Passage über halb der unteren Truhe wird dir eine brüchige Stelle an der rechten Wand auffallen. Platziere eine Bombe um einen Durchgang frei zu sprengen. Gehe hindurch und du findest in einer großen Truhe den **magischen Hammer**.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zelda-europe.de

Kehre jetzt zum Raum zurück, wo du den Kompass gefunden hast, erledige die Schildkröten und schließe die Tür auf. Hebe links den Schädel hoch um an die Truhe mit ein paar Rubinen zu gelangen. Schiebe dann die Statue rechts nach innen, um den bewegenden Stachelstein einzuklammern und unten durch die Tür zu gehen. Nun gehe wieder nach links, springe aber diesmal die Markierung hinunter. Erledige deine Feinde, dann setze unten den Schalter mithilfe eines Schädels oder deines Bumerangs auf Blau. Gehe dann nach rechts durch die Tür.

Betätige rechts den Schalter wieder auf Rot, bevor du rechts oben die Totenschädel hochhebst. Du findest einen Schalter, auf den du eine Statue rücken musst. Nehme gleich die rechts oben. Dann gehe oben durch die Tür. Im folgenden Raum besiege die Gegner und gehe durch die Tür. Schieße im nächsten Raum rechts einen Pfeil in das Auge der grünen Statue, um einen Weg freizulegen. Nehme die Treppen.

Zerschlage die Pflöcke mit deinem Hammer. Du wirst merken, dass du nun auch die Schildkröten mit diesem Gegenstand erledigen kannst. Stell dich dann hinter der roten Blocklinie, um oben dann mit einem Pfeil den Schalter auf Blau umzustellen. Dann gehe links durch die Tür. Halte deinen Hammer parat und zerstöre die Schildkröten, dann gehe in die nächste Tür. Noch einmal musst du alle Schildkröten besiegen, bevor du rechts durch die Türe weiterlaufen kannst. Bewege rechts den Stein oberhalb des Fackeltrogs nach links, um den Teleporter zu nehmen. Nehme noch einmal den Hammer und töte die Schildkröten im Gang, bevor du deinem Endgegner entgegen treten kannst.

Wächter des Schattenpalasts: Helmasaur

Strategie: Kennzeichnend für Helmasaur ist seine Panzermaske. Er greift hauptsächlich mit seinem Schwanz an, der mit Stacheln besetzt ist. Wenn dieser wild wird, muss man damit rechnen, dass er nach dir schlagen wird. Ausweichen nach unten rechts oder links ist die einzige Option. Hin und wieder spuckt dieser Wächter auch eine Feuerball, der sich in drei Teile aufteilt und diese noch einmal in drei Richtungen zerspringen.

Was tun? Helmasaurs Schwachstelle ist sein Kopf, der jedoch von einem Panzer bedeckt ist. Diese Maske musst du zunächst mit dem Hammer zerstören, bevor du auf sein grünes Horn schlagen kannst. Mit der Zeit wird Helmasaur dann versuchen, sich eine neue Maske aufzusetzen, die du wieder zerstören musst.

Treffer: 6-8x mit deinem Schwert

Gewinn: Herzcontainer und den ersten Kristall

Flöte und das Feuermedaillon

Frisch aus dem Schattenpalast – jetzt wieder Zeit für neue Gegenstände. Starte bei der Pyramide, verlasse sie und gehe nach rechts in den nächsten Screen. Angekommen, so bieg nicht nach rechts sondern bleib auf Kurs, sodass du im Süden Pfähle findest. Zerschlage sie mit dem Hammer und gehe nach links in den nächsten Screen.

Auch im folgenden Screen gehe stets nach links. Gehe weiter nach links bis du die Bäume vorfindest und verlasse diesen Screen nach Süden. Im nächsten Screen gehst du nach links weiter. In diesem Abschnitt findest du – sobald du weiter nach links läufst – violette Büsche, die zu einem Pfeil geformt sind. Der Pfeil interessiert uns aber jetzt nicht, sondern wir zerschneiden die Büsche und gehen nach oben.

Im folgenden Screen findest du einen Kerl auf einen Baumstamm sitzen. Er erzählt, dass er früher Flöte gespielt hat und bittet dich seine Flöte zu suchen. Er leiht dir die **Schaufel**. Nimm den Spiegel und warpe dich in die Lichtwelt. Schaufel oben links bei den Blumen und du findest die **Flöte**. Renne damit wieder in die Schattenwelt, damit der ehemalige Flötenjunge sich erlösen kann (oder du ihn).

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Gehe in die Lichtwelt nach **Kakariko** zurück. Suche die Bar auf (Innerhalb des Dorfs, Südtor und gleich links das erste Gebäude) um dort vor einem alten Mann die Flöte zu spielen. Nun hast du die Bitte des Jungens erfüllt. Danach gehe zur **Vogelstatue des Dorfes** und spiele die Flöte, damit du den Vogel befreien kannst. Nun kannst du ihn mit der Flöte rufen, er fliegt dich zu 8 verschiedenen Orten in der Lichtwelt.

Starte nun wieder bei der Pyramide in der Schattenwelt, gehe sie hinab und verlasse den Screen nach rechts. Gehe vom nächsten Screen aus konsequent nach unten um danach im folgenden Screen im Süden die Pflöcke hinunter zu schlagen. Sobald du dies getan hast, folge dem Weg nach links in den nächsten Screen. Wenn du dich im folgenden Screen umschaust, wird dir Gegend hier bekannt vorkommen: Richtig, in der Lichtwelt ist hier dein Haus. In der Schattenwelt ist dort aber nur ein **Bombenshop**, der jetzt noch uninteressant ist. Merke dir trotzdem diesen Ort. Südlich von dem Bombenshop liegt der Eingang zum Schattensumpf, den du betrittst.

Im folgenden Screen renne zunächst südlich durch den Abschnitt in den Nächsten. Wende dich hier links und folge dieser Richtung um den Eingang der Wüste links unten im nächsten Screen zu finden.

Im folgenden Abschnitt wirst du am Ende ganz links feststellen, dass in der Schattenwelt keinen Eingang zur Wüste gibt, wo sonst einer in der Lichtwelt war. Stattdessen findest du aber einen mit Pflöcken umgebenen Platz. Stell dich in diesen und gebrauche den magischen Spiegel. Du landest auf einen Felsen – und gehst dann nach links. Auf dem Felsen findest du wie schon zuvor einen großen Stein. Nimm das Buch Mudora zur Hilfe und du erlangst das **Feuermedaillon**.

Das Zauberpulver, erweiterte Magieanzeige

Wer durch den **verlorenen Wald** in der Lichtwelt gerannt ist, hat vielleicht schon einen seltsamen **Pilz** eingesackt. Er befindet sich nicht unweit im Norden des Diebesverstecks und ist kaum zu verfehlen.

Bringe diesen Pilz zur **Hexe des Magieshops** in der Lichtwelt, [Flöte Punkt 2] wähle es aus und gebe das Item der Hexe. Dann gehe zuerst in einen anderen benachbarten Screen, dann komme zurück und gehe in den Laden hinein, damit ihre Assistentin dir das **Zauberpulver** schenkt.

Für die erweiterte Magieanzeige reist du in die Lichtwelt nach **Kakariko**. Ausgangspunkt der Dorf Vogel [Flöte Punkt 3]. Du benötigst hierfür das Zauberpulver. Laufe hinunter zur letzten Straße, biege dann nach rechts ab um bis zum Südtor zu laufen. Darüber beim Baum fällt dir dann ein Weg Richtung Osten auf. Laufe also rechts in den nächsten Screen. Folge dem kleinen Weg, der dich zum Haus der **Dorfschmiede** führt (hierzu später).

Rechts neben der Haustür kannst du einen Pflock in den Boden rammen. Tu dies und lass dich anschließend in den Brunnen fallen. Sobald du in der Höhle gelandet bist, gehe nach oben. Streue das Zauberpulver auf den **Kelch**, damit ein Dämon erscheint. Er verstärkt deine magischen Fähigkeiten, sodass du nur halbe Kosten zahlen musst – die **erweiterte Magieanzeige**. Verlasse die Höhle per anderen Höhlengang. Übrigens: Solltest du diesen Schmiedeplatz in der Schattenwelt aufsuchen, dann schlag alle Pflöcke nieder, um eine Geheimhöhle mit einem **Herzteil** aufzudecken.

Tempel 5: Der Sumpfpalast

Um diesen Palast zu erreichen, musst du vorher wissen, wie der Sumpfpalast konstruiert ist. Starte in der Schattenwelt beim **Bombenshop** (in der Lichtwelt der Ort, wo dein Haus steht). Gehe von dort aus nach Süden und betrete den Sumpf. Rase erst einmal durch den kommenden Screen nach Süden. Dann bewege dich nach Westen um wieder in einen neuen Screen zu gehen. Nun wird dir im Süden eine **Ruine** auffallen. Gehe zu hin und nimm deinen Spiegel in die Hand. In der Lichtwelt, gehe in die Ruine.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Vor dir steht gleich eine Truhe, darin sind Bomben versteckt. Wenn du sie willst, dann schiebe die beiden äußeren Steine nach oben und den Mittleren zur Seite. Verlass dann das Gebäude und gehe wieder hinein, sodass die Steine sich wieder am Ausgangspunkt befinden. Schiebe den mittleren Stein nach vorne, dann einen der beiden Äußeren zur Seite um die Tür dahinter zu betreten.

Im kommenden Raum sind zwei Hebel. Rechts ist ein **Staudamm**. Du wirst diesen Staudamm öffnen müssen, da sich dies auf die Schattenwelt auswirken wird. Ziehe den rechten Hebel (beim Linken fallen nur Bomben) um dies zu tun. Verlass dann die Ruine – schnapp dir das **Herzteil** im ausgetrockneten Tümpel, fang den **zappelnden Fisch** ein um ihn das nächste Mal für 100 Rubine beim Flaschenhändler zu verhökern und teleportier dich zurück in die Schattenwelt. Nun betrete dieselbe Ruine – den **Sumpfpalast**.

Sobald du eingetreten bist und der Lichtwelt den Staudamm gebrochen hast, spring ins Wasser und schwimme nach links zur Leiter. Passiere den Stachelfeind und besiege alle Gegner, um einen kleinen **Schlüssel** zu erhalten. Gehe oben durch die Tür. Sobald du unten ankommst, wende dich nach links und leg an der trockenen Wandstelle an den Rissen eine Bombe an. Gehe durch die Öffnung hindurch um dahinter die **Karte** zu finden.

Gehe zurück und hebe die Totenschädel auf. Im Unteresten findest du einen **Schlüssel**. mit dem du unten links durch die Tür gehen kannst. Gehe nun nach links, weiche den Feinden aus, laufe hinüber zur kleinen Treppe um sie hinunter zu steigen und gehe unten durch die Tür. Folgend findest du einen Totenkopf unter dem ein kleiner **Schlüssel** liegt. Gehe wieder zurück und klettere links die Treppen rauf um durch die Tür zu gehen.

Entledige dich hier deiner Feinde, dann nimm den Hammer, um die Pflöcke niederzuschlagen und dahinter den Schalter umzulegen. Nachdem du beobachtetest, wie Wasser neben dir in den Gang fließt, gehe zum Vorraum zurück und springe ins Wasser, damit du weiter links die Leiter erreichst. Geh durch die Tür links. In diesem großen Raum wird dir gleich eine große Truhe auffallen – ohne großen Schlüssel ist sie dir im Moment nutzlos. Diesen Raum nenne ich **Punkt 1**.

Gehe geradeaus und nach unten, um die Tür im Süden zu nehmen. Hier musst du rechts einmal im Kreis gehen (und Feinde besiegen), damit du nachher links die Steine verschiebst und eine Truhe mit dem **Kompass** erscheinen kann. Gehe zu Punkt 1 zurück. Gehe nun nach links, nehme gleich die erste Treppe, die du siehst um die Tür links zu nehmen. Den kommenden Raum nenne ich **Punkt 2**.

Weiche deinen Feinden aus, gehe nach links, nimm die kleine Treppe und geh nach unten durch die Tür. Dahinter findest du unter einem Schädel einen kleinen **Schlüssel**. Gehe zurück zum großen Raum, Punkt 1. Diesmal führt dich dein Weg nach Norden, um links oben die Tür zu nehmen.

Entledige dich hier deiner Feinde, dann stelle dich an der Mauer dem Schalter so nah wie möglich und schwinge dein Schwert. Die Blauen Blöcke fahren nach unten. Nun bewege den Wasserschalter und stelle danach den Schalter auf Rot. Nun kehre zu Punkt 2 zurück. Werfe dich links ins Wasser und schwimme zum anderen Ufer. Nimm links die Tür. Hier gehe nach links und springe in den Gang hinunter, gehe weiter nach links und lös das Steinrätsel: Unterster Stein nach links, Mittler nach oben. Nimm oben die Treppen.

Sobald du diese bestiegen hast, schieb rechts den Stein zur Seite und gehe nach oben. Schiebe oben links in diesem Raum den Stein zur Seite und lass dich in den Abgrund fallen. In folgender Truhe unten findest du erst einmal **20 Rubine**. Spring rechts runter und gehe nach unten um dort links wieder die Treppen zum Vorraum von oben zu nehmen. Diesmal schiebe hier oben rechts den Stein zur Seite und lass dich in den Abgrund fallen. Unten, gehe nach rechts durch die Tür um dahinter endlich den **großen Schlüssel** in einer Truhe zu finden.

Gehe nun zu Punkt 1 zurück und öffne die große Truhe in der Mitte des Raumes. **Der Enterhaken**. Stell dich von der Plattform aus nach rechts und benutz ihn, um dich zu dem Schädel hinüber zu schwingen. Dahinter weiter rechts befindet sich ein kleiner **Schlüssel**. Begebe dich zur großen Truhe zurück und schwing dich von dort aus nach Norden. Nehme dahinter die Türe.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Angekommen, so gehe nach links. Nimm oben den Schädel weg und schien die Statue auf den Schalter. Gehe aber nicht hier durch die Tür sondern lauf zurück und nehme den rechten Gang um dort davon die linke Tür zu nehmen. Nehme dahinter anschließend die Treppe. Schiebe hier den Schalter zur Seite um das Wasser zu senken. Gehe dann hinunter und danach links durch die Tür.

Im Folgenden, gehe anschließend oben durch die Tür. Entledige dich deiner Feinde, dann wandere nach rechts bis zum Ende dieses Raumes. Schau dir die Wasserfälle an. Hinter dem Vorletzten (2. von Rechts aus gesehen), kannst du hindurchlaufen. Nehme die Treppe nach oben. Gehe dann hinunter zur Tür.

Springe hier ins Wasser und schwimme nach rechts oben, um den kleinen **Schlüssel** unter einem Schädel zu finden. Spring ins Wasser, um link bis zur Leiter zu schwimmen, wo dahinter eine brüchige Wand liegt. Spreng sie frei, dahinter findest du noch einige stärkende Utensilien. Gehe zurück und schwimme nach links zur letzten Leiter. Gehe durch die Tür und gehe weiter, um dich dem Wächter des Labyrinths zu stellen.

Wächter des Sumpfpalasts: Arrghus

Strategie: Arrghus hat zig kleine Gegner um sich gescharrt, die ihn wie ein Schutzpolster schützen. Solange mindest eine Kugel um ihn herum schwirrt, kann Arrghus nicht getroffen werden. Du musst den Enterhaken zur Hand nehmen und diese kleinen Gegner an dich ziehen um sie mit zwei Schwerthieben zu zerstören.

Sobald alle von ihnen besiegt sind, wird Arrghus wild und saust im Wasser umher. Seine Schwachstelle ist sein einziges Auge, dass nun mit dem Schwert angreifbar ist. Ist er getroffen, so verschwindet er kurz in der Luft und versucht auf dich zu landen. Du erkennst seinen Schatten – also weiche aus.

Treffer: 8x mit deinem Schwert.

Gewinn: Herzcontainer und den **zweiten Kristall**

Das Dorf der Diebe

Du hast nun zwei Möglichkeiten, wie du weiter vorgehst. Entweder du kannst das Dorf der Diebe aufsuchen oder den Skelettwald besuchen. Beide Orte enthalten einen Tempel mit einem Kristall. Diese Lösung zieht das Dorf der Diebe vor, da es direkt auf unserem Weg liegt.

Starte bei der Pyramide in der Schattenwelt. Gehe hinab und laufe zum Ausgang im Osten. Hier, auf der braunen kahlen Ebene, läufst du weiter hoch. Im nächsten Bildabschnitt erreichst du das Ufer, von dort gehst du weiter nach Nordosten. Besiege die zwei Moblins hier. Dir wird auffallen, dass die Brücke zu deiner linken Seite zerstört ist. Aber wozu hast du einen Enterhaken? Nehme zuerst den Hammer raus und zerschlage im Norden den einsamen violetten Pflock. Dahinter entdeckst du im Gras einen Pfeil, der auf das Ufer zeigt. Stell dich ans Ufer und schwinde den Enterhaken, sodass du dich an die zwei Schädel heranziehst. Geschafft! Weiter geht's: Gehe erst mal nach Oben.

Hier folgst du anschließend dem Pfad, der dich in Richtung Westen führt. Im kommenden Abschnitt saust du mit deinen Pegasus-Stiefeln am Friedhof vorbei, bis du wieder links den Bildschirm erreichst. Verfahre auch so in den nächsten zwei Bildabschnitten. Du gelangst nun zum Eingangstor von Kakariko, das sich hier im Süden befindet. Passiere das Tor um **das Kakariko der Schattenwelt** zu betreten.

In Kakariko angelangt, ist es für dich nun nicht sonderlich schwer, den nächsten Palast ausfindig zu machen. Gehe zu dem Ort, wo in der Lichtwelt der Gockel stand. Von deiner Position bedeutet das: Gehe nach links bis zur nächsten Straße und folge dieser hinunter, bis du den Marktplatz erreichst. Rechts davon ist eine **Dämonen-Statue**. Stelle dich direkt davor und ziehe an dem Gitter. Nun ist der Eingang frei.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Tempel 6: Blinds Versteck

Einmal eingetreten, gehe nach links und die Treppen hinab. Dort laufe nach oben, hebe den Schädel hoch und eile dahinter an dem Block nach links entlang, um nicht von dem glühenden Wesen erwischt zu werden. Besiege hier deine lästigen Feinde (pass auf den roten Teufel auf, der Feuerbälle abschießt) und nehme dann die **Karte** aus der Truhe.

Gehe die wenigen Schritte zurück zu dem vom Feind umkreisten Block und laufe nach oben in den nächsten Raum. Dort erschlage erst mal den feuerspuckenden Feind. Gehe dann die Treppe in deiner Nähe hoch. Laufe nach rechts, dann nach unten. Besiege das Skelett auf deinem Weg. Gehe weiter nach links und schließlich bei der kommenden Abzweigung nach oben. Du findest eine Truhe mit **20 Rubinen**.

Nachdem du die Schleimwesen erschlagen hast, die hier lauerten, gehst du wieder den Weg zurück zur Treppe. Die gehst du aber nicht runter sondern springst auf die andere Seite hinunter. Laufe nach rechts bis du wieder einen Block mit einem Glühwesen erreichst und nehme dort den Aufstieg nach oben. Gehe nach rechts und nach unten, um auf halbem Weg an der Wand Risse einer Tür zu sehen. Du legst hier eine Bombe und nimmst Abstand. Ein neuer Weg öffnet sich. Gehe hindurch.

Im neuen Raum gehst du erst mal nach oben. Du findest nun weiter rechts eine rissige Wand. Lege eine Bombe – dahinter findest du einen Raum, den du aber durch Absperrungen nicht weiter passieren kannst. Hole dir **10 Rubine** aus den Schädeln und gehe wieder zurück.

Wir springen hier jetzt herunter. Lass dich nicht von den gelben Lichtern erwischen, die dir folgen, da sie dich für eine zeitlang in einen Hasen verwandeln. Häng diese am Besten ab, indem du diese gegen Wände prallen lässt. Besiege deine Feinde, dann gehe nach unten, an dem vom Feind umkreisten Stein vorbei weiter nach unten. Du erreichst den vierten Raum: Gehe nach unten und lauf die Treppe hoch. Dann eilst du nach links, nimmst aber nicht die Tür, sondern gehst nach unten um dort die Truhe zu öffnen: Der **Kompass** ist dein!

Springe dann nach links runter und laufe nach links. Du gelangst wieder in den Eingangsraum – aber hier liegt nur eine einsame Truhe. Darin findest du den **großen Schlüssel!**

Gehe wieder in den Vorraum zurück. Gehe ein Stück geradeaus, dann nach oben am Block vorbei und weiter nach oben. Hier angekommen, laufe weiter nach oben um die Treppe hochzugehen. Dann gehst du weiter nach oben, um im Nordosten des Raumes eine verschlossene Tür zu finden.

Nachdem du diese mit dem großen Schlüssel geöffnet hast, findest du dich in einem langen Gang wieder. Links sind zwei Türen, aber sie scheinen sich nicht öffnen zu lassen. Der Raum oben am Ende des Ganges ist jedoch völlig leer – und das obwohl hier der Endgegner sein sollte. Was nun? Vor diesem Raum befinden sich am Eingang zwei Schädel. In dem Rechten findest du den besagten **Schlüssel**. Gehe damit zur Türe, die sich mit diesem öffnen lässt. Dahinter kommt ein Raum, den wir schon einmal gesehen haben. Da es außer Feinden nichts zu sehen gibt, betrete die Tür auf der anderen Seite. Im dahinter liegenden Raum eile schnell nach links ins nächste Zimmer.

Auch hier eile an deinen Feinden vorbei und betrete den Raum oben. Dort hebst du erst den Schädel für einen kleinen Schalter auf. Dann stellst du den Kristallschalter um, dass er die Farbe blau zeigt. Die blauen Steine sind nun unten. Öffne die Tür oben und nehme die Treppe ins erste Stockwerk.

Im ersten Stockwerk, lauft ihr nach unten. Bahnt euch durch die Reihe von Schädeln und betätige den Bodenschalter. Die Tür über euch öffnet sich. Im kommenden Raum weichst du den kleinen Echsen aus, bis du am Ende des Ganges eine weitere Tür erreichst. Dahinter erschlängst du ein paar Echsen. Dann wirfst du eine Bombe über die Absperrung, indem du sie erst absetzt und dann aufhebst. Es empfiehlt sich die Bombe bei etwas Distanz zur Absperrung abzuwerfen, damit sie an der richtigen Stelle landet. Gehen dir die Bomben aus, so kannst du links oben aus der Truhe neue finden.

Hast du es geschafft, fällt nun **Licht in das untere Stockwerk**. Hier haben wir alles erledigt, also gehe zurück zum Erdgeschoss.

Im Erdgeschoss angekommen, weiche den fliegenden Stachelobjekten aus und gehe nach unten. Im folgenden Raum geht es gleich nach rechts. Danach durchquerst du den Raum, besiegst deine Feinde und passierst die Tür auf der anderen Seite. Du gelangst zu einem Raum voller Laufbänder. Lass die Feinde hier links liegen, sondern nehme die Treppe ins erste Kellergeschoss. Hier unten hebst du den **großen Stein in der Mitte** hoch.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Anschließend passiere die Tür dahinter. Jetzt gelangst du zu einer Abzweigung. Zunächst geht es nach rechts. Besiege die Feinde und befreie das **Mädchen aus dem Kerker**. Nehme anschließend aus der kleinen Truhe einen kleinen **Schlüssel**. Das Mädchen wird dir von nun an folgen... doch irgendwie ist das alles ein wenig seltsam oder?

Verlasse den Kerker jetzt. Im vorherigen Raum geht es nun nach links. Gehe zur verschlossenen Tür, die direkt dir gegenüber liegt und schließe sie auf. Dahinter ist die große Truhe. Nehme den Hammer zur Hand und schlag die Pflöcke ein – Sorge dafür dass du schnell die Truhe erreichst, den **Titanhandschuh** herausnimmst und wieder die Tür erreichst, denn nach kurzer Zeit werden die Bodenplatten einfallen.

Jetzt gehst du zurück zum Erdgeschoss. Oben angekommen, hebe den Schädel rechts hoch und aktiviere den Schalter. Gehe durch die Türe. Jetzt besuchst du erneut den Raum des Endgegners – der immer noch leer ist. Aber es scheint Licht herein! Lass das Mädchen durch das Licht laufen, denn erst jetzt zeigt sich der böse Fluch. Das Mädchen verwandelt sich zu Blind und damit zu eurem Endgegner.

Der verfluchte Wächter: Blind

Strategie: Bei diesem Gegner hilft nur das Schwert. Blind wird erst einmal oben hin und her wabern und in einigen Zeitabständen magische Strahlen abschießen. Wartet bis er unten ist, bis du sein Kopf leicht erreichen kannst oder versuche eine Wirbelattacke auszuführen. Wurde der Kopf getroffen, trete zurück, da er paar Feuerpfeile abgibt.

Nach drei Treffern löst sich der Kopf vom Gewand und fliegt nun durch die Gegend, um wahllos Feuerpfeile zu entsenden. Der eigentliche Blind setzt sich nach kurzer Zeit wieder zusammen und macht weiter wie bisher. Sehe zu, dass du Blind schnell erwischst. Bis zu drei lose Köpfe werden durch die Gegend fliegen und den Raum schnell einheizen. Bearbeite Blind zügig und weiche den Geschossen aus, dann ist er schnell erledigt.

Treffer: 12x mit dem Schwert (unbearbeitet)
Gewinn: Herzcontainer und der **dritte Kristall**

Tempel 7: Der Skelettwald

Begebe dich zum nördlichen hölzernen Eingangstor zum Dorf der Diebe. Darüber ist ein Wahrsagerhaus, aber das interessiert uns nicht sonderlich. Gehe nun, weiter nach Norden, am Haus und deinen Feinden vorbei, in den Wald hinein.

Töte den einsamen Gegner, biege aber nicht nach links ab, sondern gehe nach oben. Laufe hier nach links, weiche dem Erdloch aus und gehe weiter nach oben. Hier siehst du drei Skelettköpfe... und **neun Büsche**, die die Form eines Quadrats annehmen. Zerschlagt die Büsche und lass dich nach unten stürzen...

Willkommen im **Palast des Skelettwalds!** Wie du bald merken wirst, befindet sich dieses Labyrinth tatsächlich unter den Wurzeln dieses Waldes. Leider besitzt dieser Tempel zahlreiche dieser Eingangslöcher und mehrere Ausgänge, weswegen es auf Dauer verwirrend werden kann. Hier unten wirst du auch die unangenehme Erfahrung mit den **Teufelskrallen** machen – Gegner, die sich von der Decke fallen und dich zum Eingang zurückbringen, sollten sie dich erwischen. Das kann auf Dauer nervig werden, also sperr die Augen auf!

Sobald du unten angekommen bist, kannst du erst einmal die Schädel für paar Bomben, Magiefaschen und Herzen aufheben. Mit den Schädeln lassen sich auch ein paar Feinde bearbeiten. Auf der Linken Seite siehst du eine rissige Wand, allerdings merke dir diese Stelle vorerst nur einmal. Dann gehst du nach unten. Hole dir aus der Truhe die **Karte**. Passiere anschließend die linke Tür. Du gelangst zum Ausgang des Palastes. Da du keinen kleinen Schlüssel hast und auch nichts anderes hier tun kannst, gehe hinaus.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Kaum aus dem Schädelmaul entflohen, eilst du nach unten links und lässt dich ins Erdloch fallen. Unten weichst du deinen Feinden aus und betrittst im Süden die Tür. Besiege deine Feinde, laufe nach Norden und hole den **Kompass** heraus. Gehe nach oben durch die Tür. Hier töte den Zombie, dann nehme aus der kleinen Truhe einen kleinen **Schlüssel** heraus. Öffne damit die Tür auf der rechten Seite. Du gelangst wieder zum Ausgang.

Bist du wieder oben im Wald, gehe jetzt nach links, an dem Buschquadrat vorbei und nach oben. Laufe durch die Knochenbrücken um am Ende eine Sackgasse mit einem weiteren Schädelmaul zu finden. Betrete den Palast. Hier wirst du nicht nur starke Zombies vorfinden – nein hier lauert auch eine Teufelskralle. Dummerweise kann man sie so oft besiegen, wie man will – sie kommt immer wieder. Du bemerkst sie an ihrem Schatten und dem kurzen Geräusch, wenn sie auf dich fällt. In diesem Fall schnell ausweichen.

Besiege alle Feinde. Dann hebe den Schädel vor der geschlossenen Tür hoch. Ein Bodenschalter liegt darunter, allerdings benötigst du schon dein Gewicht, damit die dahinter liegende Tür offen bleibt. Schiebt und ziehe die rechte Statue zu diesen Schalter ohne dich selbst auszusperren. Dann passiere die Tür. Auch dahinter wird dir die Teufelskralle das Leben schwer machen. Versuche hier den Feinden aus den Weg zu gehen und nehme den **großen Schlüssel** aus der Truhe. Hinter der rissigen Wand liegt nur ein einsamer Schädel mit einer **großen Magieflasche**. Daher gehe zum Eingang zurück und verlasse das Labyrinth.

Wieder im Wald, gehe zurück zu den neun Büschen, die zu einem Quadrat angeordnet sind. Lasse dich dort wieder durch das Erdloch fallen. Erinnerst du dich ganz am Anfang an die rissige Stelle an der Wald? Gut dann nehme eine Bombe und spreng die Wand dort auf. Betrete vorher eine der Sternplatten, damit du keine Probleme mit weiteren Löchern bekommst, die hinter der rissigen Wand liegen.

Ziehe nun an dem Hebel, sodass die hintere Wand freigelegt wird. Freifahrt zur großen Truhe: der **Feuerstab** ist dein. Benutze deinen Enterhaken, um über den Abgrund links oder rechts herüber zu schwingen und verlasse den Palast durch den Ausgang.

Jetzt geht es wieder zurück durch die Knochenbrücken und zum anderen Schädelmaul. Am Palasteingang geht es jetzt nach links. Passiere diesen Raum einfach und betrete den nächsten Raum. Dort liegt oben links unter einem Schädel ein kleiner **Schlüssel** versteckt. Verlasse anschließend diesen Raum durch den Ausgang.

Erneut auf der Oberfläche siehst du oben zwei Knochenbrücken. Wir nehmen die Linke davon. Du erreichst nun einen **Riesenschädel**, dessen Maul du mit dem Feuerstab entzünden kannst. Jetzt hast du den eigentlichen Hauptteil des Palasts freigeschaltet. Bevor du nun hinein gehst, empfehle ich dir entweder die goldene Biene oder ein **grünes Elixier** mitzunehmen, da dein neues Wunderhandzeug deine Magieenergie aufbrauchen wird.

Einmal betreten, so gehst du nach oben und öffnest die verschlossene Türe. Dahinter musst du die Sternplatten betreten, um nach und nach zur anderen Tür zu gelangen. Pass auf die Teufelskralle auf. Im kommenden Zimmer werden erst mal alle Mumien bekämpft, indem du diesmal den Feuerstab benutzt und sie abfackelst. Auch hier wird die Teufelskralle zuschlagen. Entzünde schnell alle Fackeln damit sich oben die verschlossene Tür öffnet. Sie bleibt nicht lange offen, also beeile dich, ehe die erste Fackel erlischt.

Dahinter wird dich das gelbe Licht erst mal in einen Hasen verwandeln wollen. Trotzdem musst du alle Feinde besiegen und der Teufelskralle ausweichen. Zerschlag anschließend das Gestrüpp auf der Nordwand, damit ein Eingang sichtbar wird. Dahinter besitzt die Mumie den kleinen **Schlüssel**. Öffne die Tür rechts und du befindest dich nun über der Kammer des Endgegners. Wenn du bereit bist, springe hinab!

Wächter des Skelettwalds: Mothula

Strategie: Es am einfachsten, den Gegner mit dem Feuerstab einzuheizen. Allerdings wird das bald deine Magieanzeige leeren, daher ist es klug, ein grünes Elixier bei sich zu haben. Leider ist der Raum voller beweglicher Stachelobjekte und es wird schwer, diesen auszuweichen.

Treffer: 10x mit dem Feuerstab

Gewinn: Herzcontainer und der vierte Kristall

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Der Zauberumhang und der Byrna-Stab

In der Lichtwelt gibt es neben der Kathedrale rechts einen Friedhof. Sobald du diesen am Eingang betreten hast, gehe nach Nordosten. Dort oben kannst du mit den Titanhandschuhen die schwarzen Steine wegbewegen. Anschließend ramme den Grabstein mit den Pegasusstiefeln. In seinem Inneren findest du in deiner Truhe den **magischen Umhang**. Mit ihm wirst du unsichtbar!

Rufe in der Lichtwelt deinen Vogel zu dir und lass dich auf dem Todesberg absetzen. Laufe nun zu dem Teleporter, wo du zum ersten Mal deine Begegnung mit der Schattenwelt gemacht hast. Benutze ihn. Anschließend gehe von dort aus nach unten und schau die Klippe herunter. Da unten scheint doch irgendwas zu sein... lass dich herunterfallen und du landest auf einer kleinen Felsplattform.

Gehe in die Höhle: Darin findest du einen sehr stacheligen Weg. Aber mithilfe des magischen Umhangs kannst du nun problemlos darüber gehen. Beeile dich denn der Umhang verbraucht seine Magie. Am Ende wartet eine Truhe auf dich: Es ist der **Byrna-Stab**. Mit seiner Hilfe kannst du dich unbesiegbar machen – das heißt solange der Magievorrat reicht!

Die Schmiedebrüder und die Flaschen

Es wird nun Zeit dein Masterschwert zu härten und dir die letzten verbliebenen Flaschen zu besorgen, insofern das du nicht schon getan haben solltest.

Begebe dich in die Schattenwelt und zum Südtor des **Dorfs der Diebe**. Dazu musst du einfach vom Nordtor die Straße herunterrennen. Vom Südtor gehst du einfach in den nächsten Bildabschnitt. Von dort gehst du nach links und weiter nach links. Du entdeckst einen **Frosch**. Spreche mit ihm, denn es ist der verloren gegangene Hammer-Kollege.

Nehme deinen Spiegel zur Hand und kehre in die Lichtwelt zurück. Gehe mit ihm zurück nach Kakariko, passiere das Südtor und wende dich bei der nächsten Abzweigung gleich nach rechts. Folge dem Pfad, laufe die Treppen hoch und bringe den kleinen Schmied nach Hause. Nachdem sich sein Kollege bedankt hat, gehe kurz raus aus dem Haus und wieder rein. Lasse dein Schwert für paar Rubine härten und gehe wieder. Mhm... du bist nun ohne Schwert. Was tun? Gehe einfach in die Schattenwelt! Teleportier dich dann zurück und sie werden fertig sein. Das **gehärtete Masterschwert** ist gleich viel stärker!

Kehre wieder in die Schattenwelt zurück. Dort, wo in der Lichtwelt das Haus des Schmieds ist, ist in der Schattenwelt nur eine Ruine. Und... **eine Truhe**. Doch sobald du sie einmal berührst, wird sie dir folgen, solange du nicht rennst oder über Klippen springst. Gehe mit ihr erst einmal zum südlichen Stadttor. Dann gehst du weiter nach Süden, vorbei am Haus des Schießstands, indem du den schwarzen Stein hochhebst.

Weiter geht's in Richtung Osten, an dem Eingang zum Waldkreis vorbei. Begebe dich in die Sümpfe, dringe bis zum Sumpfpalast gen Süden vor, dann nehme Kurs nach Westen. Gehe in die Richtung, wo in der Lichtwelt der Eingang zur Wüste ist. In der Schattenwelt ist dieser Bereich nicht zugänglich. Das macht nichts, denn wir nehmen unseren Spiegel zur Hand. In der Lichtwelt sprechen wir den **einsamen Mann** an, der vor dem Eingang der Wüste hockt und mit dir nicht sprechen möchte. Zeige ihm die Kiste und er wird für dich die Kiste öffnen. Eine leere **Flasche** liegt darin!

Die **letzte Flasche** ist sehr einfach zu finden. Gehe von deinem Haus aus einen Screen nach rechts. Gehe über die Brücke und laufe nach rechts, solange, bis du eine Stelle findest, wo du ins Wasser springen kannst. Bist du im Wasser, schwimme den Weg zurück und nun unter die Brücke. Du findest nun einen Mann, der sein Zelt unter der Brücke geschlagen hat. Rede mit ihm, er gibt dir seine Flasche.

Tempel 8: Der Eispalast

Den Eispalast muss man nicht lange suchen. Begib dich von deinem Haus in der Lichtwelt aus in Richtung **Hylliasee** (einen Screen nach rechts, dann nach unten). Dort angekommen, nutzt man weiter rechts unten den Steg, um ins Wasser zu springen. Schwimme zur großen Insel. Dort hebe den schwarzen Stein hoch und ein **Teleporter** erscheint. Er bringt dich direkt in den Vorhof des **Eispalasts**.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Einmal eingetreten, erwarten dich auch schon deine ersten Feinde, die schnell aus den Wänden hervor kommen und Link angreifen. Du kannst die Eismonster nur mit dem Feuerstab bekämpfen. Gesagt getan und schon öffnet sich die Tür zum nächsten Raum. Auch hier führt die Devise des Kampfs zum Erfolg – wenn auch unter rutschigen Platten. Leider wirst du dich noch an diese Rutschpartien gewöhnen müssen. Einer der blauen Quallen trägt einen kleinen **Schlüssel** bei sich.

Steige anschließend die Treppe ins erste Kellergeschoss hinab. Schau dich im Raum um und du findest unten eine etwas auffällige Bodenplatte. Zerschlage die Schleimbiester, dann geht es nach links. Im kommenden Zimmer musst du den mittleren Stein nach rechts schieben, damit du den Raum unten besuchen kannst. Hier müssen alle Pinguine besiegt werden. Am besten erledigst du das mit dem Enterhaken. Anschließend erscheint eine Truhe, in der sich der **Kompass** befindet.

Kehre in den Vorraum zurück. Diesmal wird der Stein nach oben geschoben. Laufe über die auffällige Bodenplatte um einen Schaltermechanismus der Tür zu aktivieren. Anschließend gehe rechts durch die Tür. Auch hier: Pinguine bekämpfen, anschließend hebe den unteren Schädel auf (im anderen ist nur ein gelbes Licht) um die Türen zu öffnen. Sollte dir schon hier die Lebensenergie knapp werden, benutze das magische Puder und streu es auf die Anti-Fee um es zu einer kleinen Fee zu transformieren.

Da die rechte Tür uns nur zu einer Treppe führt die wir im Augenblick nicht erreichen können, gehen wir wieder zurück. Schiebe ein letztes Mal den Stein nach links und betrete den Raum oben. Hier ändere den Kristallschalter auf die blaue Farbe, sodass die blauen Steine nach unten wandern. Besiege deine Feinde, anschließend lege eine Bombe neben dem Schalter. Eile schnell auf die andere Seite, sodass die Orangen Steine runterfahren. Lege eine Bombe auf die rissige Stelle im Boden, wartet ab und springt anschließend in das Loch.

Im folgenden Raum machst du deine erste Begegnung mit **Stalfos-Rittern**. Es sind Skelette, die bei wenigen Treffern in sich zusammenfallen ... aber ach kurzer Zeit wieder aufstehen. Um sie zu besiegen, musst du eine **Bombe** auf den Knochenhaufen legen. Sind beide erledigt, öffnet sich unten die Tür.

Es kommt ein wunderschöner Laufband-Raum... besiege die Quallen, um einen kleinen **Schlüssel** zu erhalten. Lass den Kristallschalter auf Rot bestehen und pass auf die springenden Schattenwesen auf, die aus den Löchern kommen. Im nächsten Raum musst du auf die Feuerwalze achten. Hebe unten links den Schädel hoch um die Tür zu entriegeln. Dafür gibt es im kommenden Zimmer eine weitere Treppe, die dich ins dritte Kellergeschoss führt.

Unten besiegst du wieder alle Pinguine. Im nachfolgenden Zimmer wartest du im Türrahmen, bis die **große Stachelkugel** sich zurück bewegt. Ziel ist es, in den oberen Raum zu gelangen. Hier bröckelt euch der Boden weg. Lass dich nach unten fallen. Im Vierten Kellergeschoss landest du auf einer Eisfläche. Gehe durch die Tür rechts und benutze deinen Enterhaken, um über den Abgrund zu kommen. Dahinter musst du nur noch 4 Stachelkugeln ausweichen um die nächste Treppe nach oben zu nehmen.

Im dritten Stockwerk angekommen, machst du erneut von deinem Enterhaken Gebrauch. Schwinde dich über die Stacheln. Hebe den Schädel hoch für einen Bodenschalter, der eine kleine Truhe erscheinen lässt. In dieser ist ein kleiner **Schlüssel**. Benutze den Byrna-Stab um über die Stacheln zu kommen, dann gehe wieder ein Stockwerk nach oben.

Erneut muss ein Stalfos-Ritter bezwungen werden. Anschließend wird mit dem Hammer die Pflöcke in den Boden gestampft und der Stein aus dem Weg geräumt, unter dem ein kleiner **Schlüssel** liegt. Dahinter erscheint noch ein Stalfos-Ritter. Hebe die Schädel auf um einen Bodenschalter zu entdecken, der auf der anderen Seite eine Kiste zum Vorschein bringt. Sie enthält die langersehnte **Karte**.

Ziehe an der Zunge der Statue um die Tür rechts zu öffnen. Dahinter steige die Treppe hinauf. Hier findest du den **großen Schlüssel**. Jetzt schiebe die Steine weg, sodass du links aus der Tür gehen kannst. Du kennst diesen Raum: Hebe den unteren Schädel auf um die Tür links zu entriegeln. Dahinter schiebst du den Stein in der Mitte nach links um nach oben zu gehen. Lasse dich ins Loch fallen und besiege unten die Stalfos-Ritter.

Dahinter musst du erneut dem Laufband sowie der Feuerwalze ausweichen, um dahinter das dritte Kellergeschoss zu erreichen. Unten besiegst du wieder die Pinguine und erreichst wieder den Raum mit der einzelnen Stachelkugel. Jetzt musst du nach links gehen. Im dahinterliegenden Zimmer weichst du der Feuerwalze aus und gehst die Treppen hinab. Besiege zunächst die zwei Eismonster. Als Belohnung gibt es **Bomben**. Spreng jetzt die Bodenstelle, die über der Treppe liegt. Lass dich nach unten fallen, um endlich die große Truhe des Labyrinths zu finden. Sie enthält die **blaue Rüstung** und wird dich nun besser vor Angriffen des Feindes schützen.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Jetzt geht es in Richtung des Endboss: Schiebe zunächst die Steine weg um zur Tür zu gelangen. **Merke dir diesen Raum.** Danach musst du durch die Tür nach oben laufen (ignoriere diesmal das Eismonster). Dahinter geht's eine weitere Treppe nach unten ins sechste Kellergeschoss.

Dort laufe nach unten. Lasse die Feinde ruhig Feinde sein und öffne die verschlossene Tür rechts. Dahinter findest du einen Kristallschalter. Aktiviere ihn auf Blau und gehe den Weg zurück, bis du wieder im fünften Kellergeschoss angekommen bist. Möchtest du nun dir noch ein paar Feen für die Flaschen einfangen, springe links oder rechts in den Abgrund um eine geheime Feenquelle zu erreichen. Ansonsten gehe durch die untere Tür um zurück zum Raum mit den farbigen Steinen zu kommen.

Gehe nach rechts. Eliminiere die Anti-Fee mit dem magischen Puder, dann hebe oben links die Schädel weg um einen kleinen **Schlüssel** zu bekommen. Hebe dann die Schädel oben rechts Seite hoch um einen Bodenschalter zu aktivieren. Dann gehe unten durch die entriegelte Tür. Dahinter musst du nur der Feuerwalze ausweichen und die linke Tür erreichen.

Hier töte die Quallen, danach hebe den Schädel weg für einen Schalter. Es erscheint eine Truhe mit einem kleinen **Schlüssel**. Anschließend gehe die Treppe hoch. Zerlege die Feinde, dann öffne die Tür oben. Wieder ist ein Schalter unter einem der Totenköpfe direkt vorne rechts versteckt. Gehe durch die linke Tür. Springe in den Abgrund und verlasse unten den Raum nach rechts.

Jetzt musst du nur noch den unteren Stein-Block nach unten schieben. Folge ihm dann durchs Loch. Jetzt kannst du den Stein nach unten auf den Schalter schieben, den ein Schädel versteckt. Der Raum unten öffnet sich. Dahinter wendest du dich nach links und räumst die Sachen weg. Dein Feind hat sich wohl ganz tief vergraben und wollte wohl nicht gefunden werden. Deswegen springst du nun ins Loch und stehst deinem Endgegner gegenüber.

Wächter des Eispalasts: Kaltstarre

Strategie: Kaltstarre fühlt sich im Eis ganz sicher. Das wird bald sein Ende haben, denn du hast das Feuermedaillon bei dir und zerbrichst das Eis in einem Schlag. Kaltstarre teilt sich nun in drei Gegner auf. Prinzipiell ist der Gegner nun nicht mehr schwer, da die rosa Wolken nichts anderes tun als durch den Raum zu sausen. Dagegen fällt immer wieder ein Stück Eis auf den Kopf, dem du ausweichen musst. Ob Feuerstab oder Schwert, nach einigen Treffern ist jeder Teil von Kaltstarre besiegt.

Treffer: 7x jeweils mit dem Schwert (bearbeitet)

Gewinn: Herzcontainer und den fünften Kristall

Tempel 9: Der Wüstenseepalast

Es gibt ja nun nicht mehr viele Orte, die du noch nicht kennst. Diesmal geht es in die Wüste... oder sagen wir besser ins Moor. Denn dort wo in der Lichtwelt die Wüste ist, ist in der Schattenwelt ein **Moor**. Doch es ist in der Schattenwelt nicht erreichbar. Das heißt, es muss in der Lichtwelt einen Zugang geben. In der Lichtwelt rufst du daher deinen Vogel und setz dich an Punkt 6 ab. Du landest auf einer Anhöhe. Hebe den rechten Stein hoch und wir werden fündig: **Der Teleporter**.

Nachdem du in der Schattenwelt landest, kommt dir gleich in Regenschauer entgegen. Springe die Anhöhe hinab und laufe in Richtung Norden. Der Eingang zum **Wüstenseepalast** ist nicht zu verfehlen, denn er liegt an derselben Stelle wie der Wüstenpalast in der Lichtwelt. Doch... der Eingang ist abgesoffen! Aber Moment: du erkennst auf dem Boden ein Symbol – und du kennst es! Es ist das **Symbol des Luftmedaillons**, welches du bereits seit geraumer Zeit bei dir führst. Gebrauche es nun auf der vorgesehenen Plattform und der Eingang wird sich von Geisterhand allein erheben.

Willkommen im Palast. Zunächst laufe nach rechts den Gang entlang, töte die Schleims und schwing dich mittels Enterhaken über den Abgrund. Dahinter gehe die Treppe runter. Das der Schwierigkeitsgrad nun deutlich annimmt, wirst du spätestens in diesem Raum feststellen. Du musst alle Gegner besiegen und den Strahlen des Beamos ausweichen. Ist das geschafft, öffnet sich oben der Durchgang.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Steige die wenigen Stufen hinab und durchquere diesen Raum nach rechts oben. Dort gehst du wieder die Treppe nach oben und durch die Tür. Verschiebe hier den Steinblock nach rechts um oben die Tür zu öffnen und gehe dort weiter. Laufe weiter über die Brücke, anschließend geht es weiter geradeaus, bis du am Ende einer Holzbrücke eine kleine Truhe mit einem kleinen **Schlüssel** findest.

Gehe nun zurück in den Vorraum wo du den Steinblock verschieben musstest. Schieb ihn weg und betrete jetzt das Zimmer rechts. Hole dir unter dem oberen Schädel einen kleinen **Schlüssel**; dann nimmst du den Bryna-Stab, um über die Stacheln zu kommen und unter einem Totenkopf den Schalter zu aktivieren. Eine Truhe erscheint. Sie erhält einen weiteren kleinen **Schlüssel**.

Öffne die Tür oben und eile hindurch. Hier gehst du auch weiter nach Norden. Dahinter überquerst du zwei Brücken, bis du einen Raum mit Feinden, farbigen Steinen und Stacheln vorfindest. Links oben ist der Kristallschalter, den du auf Blau stellst. Nimm den kleinen **Schlüssel** mit, der daneben unter einem Schädel verborgen ist. Verlasse jetzt diesen Raum durch die Tür unten.

Aktiviere den Bryna-Stab, laufe durch den Stachelweg, weiche der **großen Stachelkugel** aus und gehe wieder nach unten durch die Tür. Jetzt geht es im nächsten Raum nach rechts. Du gelangst wieder in einen dir bekannten Raum. Hier gehst du die Stufen hinab, laufe dann ein Stück nach unten und dann nach rechts um zur Treppe oben ganz rechts zu gelangen. Steige diese rauf und öffne auf der rechten Seite die verschlossene Tür. Dahinter liegt in einer Kiste die **Karte**.

Springe nun vom Vorsprung nach unten hinab. Laufe nach unten, dann geht es die Stufen hoch. Wende dich nach links und gehe dort durch die Tür. Hier gehe wieder unten die Stufen hinab, nur um sie auf der anderen Seite oben links wieder hochzugehen. Gehe nach links, dann renn nach unten. Schließe unten die linke Tür auf und besiege dahinter alle Gegner, damit ein kleiner **Schlüssel** erscheint.

Jetzt kannst du den Raum verlassen, indem du nach links gehst und die Tür aufschließt (lasse den Kristallschalter auf Blau!). Bleibe in der Tür gleich stehen und warte bis das Konzert der Bodenplatten vorbei ist. Dann entzündest du alle Fackeln und entriegelst oben die Tür. Dahinter wartet eine Truhe auf dich, die den **Kompass** enthält.

Gehe zurück in den Vorraum und dann nach unten. Hier lass die Feinde ruhig ihr Unwesen treiben und gehe rechts oben die Treppen hoch ins Erdgeschoss (daneben liegt rechts unter einem Schädel eine große Magieflasche für die, die es brauchen). Es kommen nun zwei Räume, in der jeweils **zwei Fackeln** stehen. Räume erst mal in beiden Räumen die Wege frei. Dann entzünde die Fackeln, sodass sich der Raum rechts verändert. Lass dich dort in den Abgrund fallen und du landest unten bei einer Truhe. Der **große Schlüssel** ist nun auch dein.

Gehe jetzt nach links und betrete den Teleporter. Ignoriere die Magier und gehe nach rechts durch die Türe. Kehre in den Hauptraum zurück (unten, rechts) und gehe wieder die Stufen nach unten um sie unten rechts wieder hoch zu gehen. Laufe rechts, dann nach oben. Hier geht es gleich durch die rechte Tür und dahinter weiter geradeaus. Du gelangst zu einem Raum mit **Augen an den Wänden**, die Strahlen abschießen. Ignoriere diese, denn du musst sofort deinen Enterhaken zücken und dich zum Stein ziehen. Eile dann zügig nach oben um den **Somaria-Stab** zu bekommen, da die Platten hinter dir schnell einstürzen.

Jetzt fehlt nur noch der Endgegner. Begebe dich nach links durch die Tür. Dahinter musst du nach oben. Im kommenden Raum ignoriere die Feinde und gehe weiter deinen Weg nach Norden. Jetzt zu den Stufen und diese hinab, um eilig nach links durch die Tür zu verschwinden. Benutze ruhig das magische Pulver um die beiden Anti-Feen zu kleinen Feen zu verwandeln. Dann schließe oben die Tür mit dem großen Schlüssel auf. Dahinter folgt ein langer Weg über eine Holzbrücke, die mit einer Treppe endet.

Im zweiten Kellergeschoss angelangt wird es hier zappenduster. Um weiterzukommen musst du links den Schädel aufheben. Leider scheint dieser Schalter nur mit Gewicht zu funktionieren... aber du hast ja einen neuen Stab. Den probieren wir aus: erschaffe einen Stein und schiebe ihn auf den Schalter. Jetzt kannst du die Tür unten passieren.

Hebe den großen Stein hoch und eile danach nach links. Hier erwartet dich nun ein kleines Labyrinth – gehe dazu nach oben, dann links und wieder runter um auf die andere Seite des Raumes zu gelangen. Gehe aber noch nicht durch die Tür sondern bewege dich nach oben. Mit dem Enterhaken stellst du den Kristallschalter auf Rot. Nun kannst du den Raum links verlassen und oben den Riss an der Wand aufsprengen. Wechsel den Kristallschalter hier oben auf Blau und gehe in den Vorraum zurück. Benutze das Zauberpulver für die Anti-Feen, dann gehe nach links.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Im nächsten Abschnitt musst du erneut den Kristallschalter ganz oben auf Rot stellen. Dann steig die Treppen nach oben ins erste Kellergeschoss. Eile nach rechts um nicht von einem Feuerwurm erwischt zu werden und suche den linken Teil dieses Raumes auf. Oben kannst du jetzt die große Tür zum Endgegner öffnen. Los geht's!

Wächter des Wüstenseepalasts: Vitreous

Strategie: Stell dich erst mal in eine Ecke. Das Große Auge Vitreous wird in regelmäßigen Zeitabständen aus seinem Schleim herauschauen und Blitze abschleudern. Lass die kleinen Äuglein zu dir kommen. Sind nur noch vier von diesen übrig, erzürnt Vitreous. Er kommt selbst heraus. Jetzt hast du wirklich einfaches Spiel: Immer gemütlich mit dem Schwert bearbeiten und das große Auge ist Geschichte.

Treffer: 17x mit dem Schwert (bearbeitet)

Gewinn: Herzcontainer und den sechsten Kristall

Das goldene Schwert, die Silber-Pfeile und der magische Bumerang

Gehe zum **Bombenshop** nahe der Pyramide. Kaufe die **Super-Bombe** für 100 Rubine. Sie wird dir von nun an folgen, solange du nicht rennst oder über Klippen springst. Jetzt geht's ab zur Pyramide. Dort brauchst du nicht lange nach einer rissigen Stelle suchen. Direkt wenn du die ersten Treppen hochgehst, musst du nur nach links schauen. Platziere dort die Bombe und lass es krachen. Anschließend gehe hinein. Werfe dein Schwert in den **Zauberbrunnen** und antworte der großen Fee ehrlich. Als Gegenleistung bekommst du das **goldene Schwert**. Es ist noch mächtiger als deine bisherige Klinge.

Da du gerade bei der Wunderquelle bist, kannst du auch gleich Pfeil & Bogen verbessern lassen. Sei auch wieder ehrlich und sie macht daraus noch mächtigere Waffen: **Die Silberpfeile**.

Der magische Bumerang lässt sich nicht in der Schattenwelt, wohl aber in der Lichtwelt finden. Neben dem Eingang zu Zoras Reich findest du im Nordwesten einen kleinen Wasserfall. Schwimme hinein und werfe deinen Bumerang in den Zauberbrunnen. Antworte bei der großen Fee ehrlich und sie wird dir den **magischen Bumerang** übergeben.

Anmerkung: Wirfst du deinen herkömmlichen Schild hinein, kannst du den **roten magischen Schild** erhalten. Und wenn du eine leere Flasche hinein wirfst, bekommst du ein **grünes Elixier gratis!**

Tempel 10: Der Schildkrötenfelsen

Es bleibt nur noch ein Tempel übrig und in diesem ist Zelda gefangen. Starte in der Lichtwelt vor dem Eingang Heras Turm auf dem **Todesberg**. Gehe nach rechts und dahinter über die lange Holzbrücke. Schlage dahinter die Pflöcke in den Boden und setz deinen Weg fort. Es geht immer weiter nach rechts, bis du die Auswahl hast, eine Höhle zu besuchen oder oben rechts weiterzugehen.

Gehe oben rechts weiter in den nächsten Bildabschnitt. Du erreichst nun einen großen Felsen, auf dem drei **Holz-Pflöcke** stehen. Du musst diese in der richtigen Reihenfolge runterschlagen: Rechts, Oben, Links. Es erscheint nun ein Teleporter. In der Schattenwelt angekommen, stelle dich auf das Podest mit dem Symbol des Erdmedaillons. Rufe die Macht des Erdmedaillons und der Eingang zum **Schildkrötenfelsen** wird sich öffnen.

Hinweis: Zunächst solltest du sichergehen, dass du genügend **Magie-Elixier** bei dir trägst. Das Labyrinth ist lang, der Endgegner hat es in sich und du wirst oft deine magischen Fähigkeiten brauchen. Am Besten du füllst eine Flasche mit blauem Elixier und zwei Flaschen mit grünen Elixier ab, damit du diesen Tempel gut überstehst.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Schnell wirst du vorne am Eingang den Abgrund bemerken. Benutze den Somaria-Stab und zaubere eine Plattform. Lass dich ans andere Ende herüber bringen und passiere die Tür. Es folgt ein ganzes Labyrinth, in dem du mit deiner Plattform den richtigen Kurs einschlagen musst. Erschaffe eine Plattform, dann fahre nach rechts und halte bei der zweiten Station, um durch die Tür oben auf der rechten Wandseite zu gehen.

Dahinter ist ein weiteres Fahrlabyrinth. Ziel ist es hier die **vier Fackelträger** zu entzünden. Bevor du das tust, fahr erst mal die Gegend ab, um zu schauen wie du die Fackeln anzünden kannst. Das Problem ist: Die Fackeln brennen nicht lange. Also beeile dich, nimm deinen Feuerstab zur Hand und entzünde sie, damit du oben links die verriegelte Tür öffnen kannst. Dahinter gilt es den beiden Stachelwalzen auszuweichen, danach warten die **Karte** und ein kleiner **Schlüssel** in zwei Truhen auf dich.

Gehe jetzt zurück zum ersten Fahrlabyrinth. Fahre zum Raum unten links und schnappe dir den **Kompass**. Um das feindliche Auge auszutricksen, lade dein Schwert zur Wirbelattacke auf (lass aber nicht los) und gehe rückwärts. Zurück im Labyrinth, fahr jetzt nach links oben um dort die verschlossene Tür zu öffnen. Besiege den Bumper mit dem Schwert, dann nimm den **Schlüssel** und öffne die Tür.

Benutze erst deinen Bryna-Stab, denn die Feinde machen es dir ganz schön unbequem. Hier stellst du mithilfe deines Bumerangs den Kristallschalter auf Blau, dann schiebst du den linken oberen Stein nach rechts um eine Truhe erscheinen zu lassen. Stelle den Kristallschalter auf Rot um, damit du die Truhe erreichst. Darin liegt ein kleiner **Schlüssel**. Anschließend geht es nach unten ins erste Kellergeschoss.

Unten angekommen, gehe die Stufen hinab und durchquere den Raum nach rechts unten. Hier steigst du wieder die Stufen rauf und besuchst die Röhre. Dahinter gehe nach links. Im folgenden **Lava-Raum** suchst du die Röhre auf, die direkt unten an der Wand entlang läuft. Im nachfolgenden Raum musst du erneut den Bumper erledigen (streue Zauberpulver auf die vier Anti-Feen um kleine Feen zu erzeugen). Öffne mit dem kleinen **Schlüssel** die Tür rechts und pass auf das Auge darüber auf. Gehe Rückwärts rein. Dahinter kriechst du wieder in die Röhre. Nimm aus der Truhe den **großen Schlüssel** an dich.

Dann geht's weiter in die untere Röhre und in den nächsten Raum. Auch hier musst du in die Röhre, anschließend springe von der Anhöhe hinab. Wieder eilst du nach unten rechts, steigst die Stufen hoch und nimmst die Röhre. Erneut im Lava-Raum angelangt, probierst du jetzt die andere Röhre oben links aus. Im folgenden Raum bezwingst du deine Feinde für die Entriegelung der Türen. Gehe hier nach unten, dann durch die Tür links. Die obere Wand ist voller Augen, unten kannst du jedoch eine Bombe an der rissigen Stelle anlegen. Tu dies und verlass dieses Zimmer durch den gesprengten Ausgang.

Kurz frische Luft schnappen: Wenn du Lust hast, kannst du dich per Spiegel in die Lichtwelt teleportieren, um in der Höhle ein **Herzteil** einzusacken. Andernfalls geht es weiter nach rechts und wieder in den Palast. Ziehe dich mit dem Enterhaken zur Truhe und der **Spiegelschild** ist dein: Er kann die Strahlen der Augen abwehren... und manch anderes. Laufe weiter nach oben, schließe die Tür mit dem großen Schlüssel auf und krieche danach in die Röhre. Im folgenden Zimmer kannst du die rissigen Wandstellen mit einem ordentlichen Anlauf deiner Pegasusstiefel öffnen. Wenn du paar Rubine haben willst, gehe nach rechts, besiege deine Feinde und schiebe anschließend den Stein zur Seite, um die Zunge der linken Statue herauszuziehen und dahinter die Rubine einzusacken. Andernfalls gehe nach oben, holst dir den kleinen **Schlüssel** aus der Truhe links und nimmst damit die Treppen nach unten.

Im zweiten Kellergeschoss wird es wieder zappenduster. Nimm den Somaria-Stab zur Hand und erschaffe eine Plattform. Um hier unten nicht von den Feuerwalzen erwischt zu werden, rate ich dir, den magischen Umhang bereit zu halten. Fahre damit nach rechts, dann direkt nach unten, um die Kurve entlang und direkt wieder nach unten. Aktiviere den Bodenschalter unter dem Schädel. Danach fährst du wieder um die Kurve, dann direkt links, wieder um die Kurve und noch mal links. Du bist jetzt wieder am Anfang. Nun fahre nach links, an der vierten Abzweigung nach rechts und danach zweimal nach links. Passiere die Tür.

Laufe durch den nächsten Raum (Achtung vor dem Helmasaur) und durch die untere Tür. Dort nimm dich in Acht vor den Augen. Die richtige Truhe ist ganz unten links. Mit dem kleinen **Schlüssel** eilst du zurück in den Vorraum und öffnest die Tür links. Hier angekommen, musst du dich nur deinen Weg nach oben bahnen. Im dritten Kellergeschoss angekommen, erschaffe eine letzte Plattform und fülle gegebenenfalls deine Magieleiste mit der **großen Magieflasche** auf, die du unter einem Schädel findest. Fahre über den Abgrund und gehe durch die Tür, um dem letzten Tempelgegner ins Gesicht zu sehen!

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Wächter des Schildkrötenfelsens: Trinexx

Strategie: Prinzipiell ist es egal, welchen Kopf du als erstes besiegst. Da der blaue Kopf lästigerweise den Boden gefrieren lässt, machst du gleich kurzen Prozess: Nimm den Feuerstab zur Hand und gib ihm Saures, anschließend wird mit dem Schwert eingepflegt. 3x mit dem goldenen Schwert reicht, um ihn zu vernichten. Anschließend verfährt du gleichermaßen mit dem roten Kopf. Pass auf, dass der große Kopf nicht nach dir schnappt – du erkennst das daran, dass der Schwanz von Trinexx ganz unruhig wird.

Sind beide Köpfe besiegt, wird Trinexx wütend und verwandelt sich in einen Wurm. Ziel ist es nun das blinkende Mittelstück mit dem Schwert zu erwischen. Nach drei weiteren Treffern ist Trinexx auch Geschichte.

Treffer: 3x jeweils einzelne Köpfe, 3x mal Trinexx Körper mit dem Schwert (gold)

Gewinn: Herzcontainer und den siebten Kristall

Tempel 11: Ganons Turm

Zeit, dem Herrn der Schrecken das Fürchten zu lehren. Der Weg ist nicht weit: Vom **Schildkrötenfelsens** geht's nach links oben in den nächsten Abschnitt. Dort gehe weiter nach links, vorbei an den Löwen, über die Brücke und wieder in den nächsten Bildabschnitt. Du erreichst nun **Ganons Turm**. Stell dich direkt davor, damit die 7 Weisen den magischen Riegel des Turms aufbrechen.

Sobald du einmal die große Eingangshalle Ganons betreten hast, läufst du bis zum Ende durch und steigst die linke Treppe hinab. Nimm Anlauf mit den Pegasus-Stiefeln und ramme die Fackel für einen kleinen **Schlüssel**. Lauf nach rechts und öffne die verschlossene Tür. Öffne die Truhen für paar Pfeile und Bomben, dann hebe unten links den Schädel auf. Zaubere einen Block mit dem Somaria-Stab und schiebe den Block auf den Bodenschalter. Gehe rechts durch die Tür.

Obwohl hier wieder die Bodenplatten selbstständig werden, kannst du leider nicht in der Tür stehen bleiben, denn eine **Teufelskralle** fällt nach kurzer Zeit auf dich herab. Bleibe also in Bewegung bis das Konzert vorüber ist und nimm den kleinen **Schlüssel** aus der kleinen Truhe. Schließe die Tür auf um in einen Raum mit Laufbändern zu gelangen. Eliminiere deine Feinde, danach entzünde alle Fackelständer mit dem Feuerstab um die Tür unten zu öffnen.

Im kommenden Zimmer vernichte zunächst die zwei Mumien. Um den Kristallschalter jetzt auf Blau umzustellen erschaffe einen Block mit dem Somaria-Stab. Werfe den Block über die Absperrung, damit der Block durch das Laufband direkt zum Schalter transportiert wird. Nun schwinge den Somaria-Stab noch einmal. Wiederhole den Vorgang, allerdings bleibe hinter den blauen Steinen stehen, wenn du den Block auflöst. Anschließend geht's nach links durch die Tür. Schnapp dir neben paar Rubinen und Pfeilen den **Kompass** aus der Truhe.

Benutze nun den Teleporter und lass dich in einen Raum mit Laufbändern bringen. Hier gehst du über die Laufbänder und holst den kleinen **Schlüssel** oben unter einem der Totenköpfe. Schließe die Tür auf der anderen Seite auf, nimm den magischen Umhang zur Hand und eile schnellstmöglich vorne auf die Brücke (ohne von der Feuerwalze getroffen zu werden) und nach unten, denn die Platten werden bald einstürzen. Im kommenden Zimmer ziehst du die Statue von ihrem Platz und aktivierst dahinter den Sternschalter, um den Teleporter zu erreichen.

Der bringt dich in einen Raum voller Abgründe. Es gibt unsichtbare Passagen, die du mit dem Entzünden der Fackel rechts oben sichtbar machen kannst. Danach folgt ein weiterer solcher Raum. Hier brauchst du aber erst mal nur dem sichtbaren Weg zu folgen, der dich zu einer Tür oben links führt. Dahinter passierst du die große Truhe und suchst das Zimmer oben auf.

Gehe anschließend nach links und mache Gebrauch von deinem Hammer. Schiebe den mittleren Stein zur Seite und hol dir unten rechts unterm Schädel einen kleinen **Schlüssel**. Danach geht es nach links in den nächsten Raum. Nutze den Enterhaken um dich nach unten zu befördern. Im rechten Raum gibt's mithilfe des magischen Umhang endlich die **Karte**.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Zurück im Raum davor wird der Kristallschalter auf Blau umgelegt. Lege eine Bombe an den Kristallschalter und laufe hinter die eingefahrenen blauen Steine, damit diese nach wenigen Sekunden wieder hochfahren und du nicht ausgeschlossen bist. Lege im kommenden Raum wieder eine Bombe an den Kristallschalter und laufe schnell hinter die eingefahrenen roten Steine. Den kleinen **Schlüssel** gibt es unten rechts unter einem Schädel.

Dahinter wartet ein Teleporter auf dich. Der bringt dich in einen Raum mit ein paar laufenden Feuerwalzen. Benutze den magischen Umhang um dich nicht erwischen zu lassen. Schiebe hier den einzelnen Stein in der mittleren Reihe nach oben um eine Truhe erscheinen zu lassen. Zieh dich mit dem Enterhaken zu ihr, nehme den **Schlüssel** heraus und öffne unten die Tür.

Du gelangst in einen Raum voller Teleporter. Nimm den linken, dann im nächsten Raum den einzigen links von dir. Spreng hier den Riss in der Wand, wenn du ein paar **Bomben oder Pfeile** aufstocken möchtest - dahinter musst du nur über die Bodenplatten laufen um oben die Wand wegzusprengen. Andernfalls nimm den Teleporter und anschließend den Teleporter ganz rechts. Jetzt benutze den Teleporter links unten, gehe den ganzen Raum nach rechts oben um dort den Teleporter zu benutzen und lauf anschließend auf den Teleporter direkt über dir. Geschafft! Verlass den Raum und du findest dich wieder im Zimmer mit dem unsichtbaren Weg wieder.

Gehe nach oben (nicht durch die Tür) und entzünde die Fackel, um den unsichtbaren Weg sichtbar zu machen und die Tür rechts oben zu erreichen. Spreng den Riss rechts unten im Boden und lass dich fallen. Der erste **Mini-Gegner** erwartet dich hier... und du kennst ihn: Es sind die **Armos-Ritter!**

Sind sie besiegt, gehe nach oben durch die Tür. Hole dir den **großen Schlüssel**, eile dann wieder runter und verlasse den ehemaligen Kampfplatz nach links. Geht dir die Puste aus, spreng die nördliche rissige Wand für einen Durchgang – dort ist ein kleiner Feenbrunnen. Anschließend gehst du die Treppe rauf. Schiebe den Stein nach rechts und hol dir aus der großen Truhe die **rote Rüstung**. Sie wird dich noch besser gegen gegnerische Angriffe schützen.

Da es hier nichts mehr gibt, gehe nach oben, dahinter ebenfalls nach oben die Treppe rauf. Wir sind nun wieder in der Eingangshalle. Jetzt wird es Zeit nach oben zu gehen und dafür nimmst du die Treppe in der Mitte. Im dritten Stockwerk bahne dich deinen Weg nach links. Schiebe oben den Stein nach oben und gehe unten durch die Tür. Nimm Pfeil und Bogen und bezwinde die Monster. Im kommenden Zimmer müssen wieder alle Feinde bekämpft werden. Gehe nach oben und schließe danach die Tür mit dem großen Schlüssel auf. Hier gehst du die Stufen hinab um hinten den Bodenschalter unter einem der Totenköpfe zu aktivieren. Eile dann nach links in den nächsten Raum. Benutze deine Pegasusstiefel und renne durch den Kugelhagel.

Falls du Lust hast, kannst du dich vor die beiden Steinblöcke stellen, so das Link nicht daran zieht. Rennst du mit den Pegasus-Stiefeln dagegen, wirft der Rückstoß dich unten auf den Mauersims. Dort kannst du den Riss in der Wand freilegen und in der hinteren Kammer dich mit zwei Feen, einer Bombe und einer Magiefflasche eindecken. Nun gehe die Treppen hoch.

Im vierten Stock müssen wieder alle Gegner besiegt werden. Dahinter folgst du dem Schema immer wieder, damit die Tür entriegelt wird. Am Ende erreichst du den zweiten **Mini-Gegner: Die Lanmolas**. Besiege sie mit dem Schwert, danach gehe nach oben und dahinter die Treppe ins fünfte Stockwerk. Warte ab, bis die Zauberer sich zeigen, dann benutze das Luftmedaillon und erledige sie, um die Tür zu entriegeln. Dahinter passiere die Brücke und gehe weiter. Erneut müssen die Zauberer bezwungen werden; im nachfolgenden Raum beeilst du dich mit den Pegasus-Stiefeln über die Brücke zu kommen, die bald zusammenstürzt. Danach hebe erst die Schädel auf, dann wollen alle **vier Fackeln** entzündet werden, damit unten die Tür entriegelt wird. Nimm die Treppe.

Im sechsten Stock wird dir bald wieder der Boden wegbröckeln. Also zünde die Fackeln schnell an. Im Folgezimmer nimmst du einem Helmasaur den **Schlüssel** ab und gelangst zu einem Raum mit einer großen Stachelkugel. Spreng den Riss in der unteren Wand und gehe hindurch. Hol dir unter den Schädeln paar Vorräte und den **Schlüssel** aus der Truhe. Denn in kommenden Raum darunter wartet der letzte **Mini-Gegner** wartet auf dich: **Moldorm!** Besiege ihn mit zwei Treffern, anschließend ziehe dich mit dem Enterhaken zur Truhe rechts unten. Schiebe die Steine weg und gehe durch die Tür. Durchquere den Raum und nimm oben die Treppe ins siebte Stockwerk. Laufe die letzten Meter zur Türe, wo **Agahnim** auf dich wartet.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

Der Kampf mit Agahnim

Strategie: Agahnims Strategie ändert sich nicht zur letzten Version. Allerdings erschafft er diesmal zwei Trugbilder die ebenso angreifen können und das ganze Spiel etwas schwieriger gestalten. Es ist aber nicht schwer, den wahren Agahnim von den Trugbildern zu unterscheiden: Zum Einen sind die Trugbilder nur schemenhaft und der echte Agahnim ist auf Dauer langsamer, da er bei jedem Treffer kurz paralysiert wird.

Schlag seine Energiebälle zurück. Nach wenigen Treffern ist er besiegt und fällt zusammen. Wir sehen Ganons Geist hinter der Magie Agahnims wirken, der sich in eine Fledermaus verwandelt und die Flucht ergreift. Link folgt ihm bis zur **Pyramide**, wo Ganon sich nun verschanzt.

Das Finale: Ganon

Bevor du Ganon gegenüber trittst, gehe sicher dass du genügend **Silberpfeile** bei dir hast. Ferner ist es empfehlenswert seine Rubine in **blaue Tränke** zu investieren und in der letzten Flasche eine Fee aufzubewahren, sollte irgendetwas schief gehen.

Springe durch das Loch in das Innere der Pyramide. Dort wird Ganon gleich auf dich warten und nach wenigen Worten zum Kampf übergehen. In seiner **ersten Phase** wird er sich hin und her teleportieren, um dich zu verwirren. Achte wo sein Speer landet, denn dort wird er nachher als nächstes auftauchen. Bearbeite Ganon mit dem Schwert.

Nach einigen Treffern geht er in **Phase 2** über: er beginnt einen Feuerring zu zaubern, der sich später in eine Fledermaus verwandelt. Nimm den Byrna-Stab oder den magischen Umhang, damit die Fledermäuse dich nicht erwischen. Greife Ganon weiter an.

In **Phase 3** wird Ganon langsam richtig wütend und lässt die äußeren Bodenplatten einstürzen, damit du weniger Fläche zum Ausweichen hast. Fällst du im nachfolgenden Kampf hinunter, musst du Ganon wieder ganz von vorn bezwingen. Anschließend ergreift der Bösewicht erneut das Wort.

Der Kampf geht nun in die **finale Phase** über: Das Licht der Fackeln erlischt. Hierzu brauchst du deinen Feuerstab um jene zu entzünden. Ganon wird geblendet sein – nutzt die Chance und greife ihn mit dem Schwert an. Eine kurze Zeit wird er handlungsfähig. Zeit schnell die Silberpfeile zu zücken und ihn damit zu attackieren. Danach schaltet er das Licht wieder aus. Wiederhole die Prozedur und nach wenigen Treffern ist er besiegt.

**Herzlichen Glückwunsch! Du hast A Link to the Past gemeistert!
Nun darfst du dich zurücklehnen und den Abspann genießen.**