

Zelda Europe Lösungen – Link's Awakening

www.zeldaeurope.de

KURZER LÖSUNGSWEG (FÜR DX)

Der Autor dieser Lösung ist unbekannt.

Nachdem Ihr aus Marin's Haus raus seid geht nach links zur Bücherei. Das ist das Haus bei den beiden spielenden Kindern. Habt Ihr euren Lesedrang gestillt geht weiter nach unten bis zum Meer. Dort findet Ihr euer Schwert. Der Uhu kommt angefliegen und fordert euch auf nach Norden zu gehen. Beim hochgehen springt nach der Bibliothek von oben in den Brunnen. Dort drinnen findet Ihr ein Herzteil. Diesen Weg weiter nach oben zum Zauberwald. Nach dem Gespräch mit dem Uhu geht weiter bis zum Waschbären, der euch sagt das Ihr euch verlaufen werdet. Weiter nach oben bis Ihr an einen Eingang kommt. Geht dort rein. In der Kiste findet Ihr 50 Rubine. Auf der anderen Seite wieder raus und Ihr findet eine Schlummermorchel. Mit dieser geht Ihr wieder zurück und nach rechts, vorbei an dem kleinen Becken. Ihr gelangt jetzt zur Hexe. Gebt Ihr den Pilz und sie gibt euch das Zauberpulver, Mit diesem geht Ihr zum Waschbären und besprüht ihn. Geht danach nach oben und Ihr findet den Wurmschlüssel für den Wurm Palast. Geht zurück in Richtung Meer. Biegt nach der Bücherei nach rechts und Ihr gelangt zum Wurm Palast.

Im **Wurm Palast** geht Ihr zuerst nach links. Dort findet Ihr einen Schlüssel und den Kompass. Wieder zum Anfang und nach oben. Im nächsten Raum erledigt alle Gegner um eine Kiste zu bekommen in der Ihr die Karte findet. Geht jetzt weiter durch die Drehtür. Danach nach rechts in die Schlüsseltür. Geht weiter bis zum Kartenraum in dem die 3 Spielkarten sind. Haut auf sie bis alle das gleiche anzeigen und Ihr findet den Schnabel für die Eule. Weiter nach rechts zum 2. Eulensymbol. Verschiebt den ersten Stein und eine weitere Tür geht auf. Im nächsten Raum bei den Stachelgegnern berührt sie mit dem Schild und Ihr könnt sie erledigen. Es erscheint ein geheimer Weg nach unten. Durch das Jump'n Run Level hindurch. Auf der anderen Seite findet Ihr die Greifenfeder mit der Ihr jetzt große Sprünge machen könnt. Geht weiter in den Raum über dem Sims und springt über die Abgründe. Oberhalb findet Ihr dort den Boss Schlüssel. Geht jetzt zum Boss des Wurm Palastes. Besiegt ihn und Ihr bekommt die Muschelgeige.

Geht jetzt zum ersten mal zum Schleimsumpf oberhalb des Zauberwaldes. Dort erfahrt Ihr das Struppi der Hund von den Moblins entführt wurde. Von unterhalb des Sumpfes bei dem kleinen Becken kurz vor der Hexe gelangt Ihr an eine Herzteil und weiter nach oben zu den Tal Tal Höhen. Hier findet Ihr rechts den Fotoladen. Geht in den Eingang im Berg. Hier müsst Ihr jetzt in mehreren Räumen Gegner besiegen und rettet den Hund Struppi. Geht nun zurück zu Struppi's Haus. Alternativ könnt Ihr auch rechts weiter und gelangt oberhalb in das Glücksspielhaus. Holt euch der Yoshi Puppe mit der Ihr nördlich in dem länglichen Haus bei der Großfamilie die Puppe gegen eine Schleife eintauschen könnt.

Geht jetzt zurück zu Struppis Haus in den Schuppen nebenan. Der kleine Hund gibt euch für die Schleife eine Dose Dosenfutter. Mit dieser Dose geht hinunter zum Strand zum Bananenhändler. Dort könnt Ihr das Dosenfutter gegen Bananen tauschen. Geht zu Struppi's Haus und diesmal in das Große. Ihr sollt jetzt mit Struppi Gassi gehen. Geht mit ihm auf normalen Weg durch den Zauberwald zum Schleimsumpf. Struppi frisst die Pflanzen im Wasser. So kommt Ihr an die Kiste im Sumpf. Hier findet Ihr 50 Rubine. Oben rechts lasst Ihr Struppi die Pflanzen fressen und gelangt in den 2. Palast, Djinn's Grotte.

Djinn's Grotte ist relativ leicht: Deshalb nur die wichtigsten Dinge. Besiegt die Buhu's indem ihr mit Zauberpulver Licht in den Raum bringt und dann die Buh-Huhs mit dem Schwert bearbeitet.. Ihr findet hier auch das Kraftarmband mit dem Ihr Krüge und Steine hochheben könnt. Habt Ihr den Boss Schlüssel gefunden müsst Ihr durch den Jump'n Run Teil. Beim zweiten Fahrstuhl nehmt eine Vase hoch. Nur so fährt der Fahrstuhl nach unten und Ihr kommt zum Boss. Besiegt ihn und Ihr bekommt das Tritonshorn.

Geht danach Richtung Süden in den kleinen Wüstenabschnitt wo der Eingang von einem Stein versperrt wird. Kauft euch wenn Ihr genug Geld habt im normalen Laden die Schaufel. Struppi zeigt euch hier an wo Ihr graben sollt und Ihr findet eine Zaubermuschel. Am Anfang des Zauberwaldes findet Ihr in der Kiste eine weitere Zaubermuschel. Bringt jetzt Struppi zurück zu seinem Haus und Ihr könnt ein Foto schießen. Geht rechts vom Ort weiter wo Ihr die beiden Steine wegnehmen könnt in Richtung Urunga Steppe. Dort gelangt Ihr schließlich zum Haus des Bewohners Richard. Dieser gibt euch den Schlüssel für den Schleim Palast erst wenn Ihr ihm 5 goldene Blätter gebt. Hier findet Ihr auch in der Umgebung einige Muscheln. Geht jetzt den Weg nach rechts weiter bis Ihr zum Schlosseingang kommt. Dort nach rechts und nach oben. Ihr trefft einen Affen dem Ihr eure Bananen gebt. Er gibt euch dafür einen Stock.

Links am Schloss trefft Ihr einen Raben und bekommt das erste goldene Blatt. Geht unterhalb in den Eingang und erledigt links alle Gegner um das zweite Blatt zu bekommen. Geht hoch und den Treppenaufgang nach oben. Die beiden Kämpfer-Symbole in der Wand mit einer Bombe frei sprengen und Ihr bekommt das 3. Blatt.

Zelda Europe Lösungen – Link's Awakening

www.zelda-europe.de

Oberhalb hiervon müsst Ihr eine Tür mit einem Krug zerstören. Dahinter wartet ein Gegner auf euch. Erledigt ihn und Ihr bekommt das 4. Blatt. Draußen müsst Ihr nun noch einen Maulwurf erledigen um das 5. Blatt zu bekommen. Wieder zurück zu Richards Haus. Durchquert jetzt das Labyrinth um bis zum Uhu Symbol zu gelangen. Dort findet Ihr den Schlüssel für den Schleimpalast.

Ihr erreicht den nächsten Palast indem Ihr von Richard Richtung Schloss lauft und am Wasser nach links auf die Plattformen im Wasser springt. Hier findet Ihr auch eine weitere Muschel. Springt dann bis ganz nach drüben und Ihr erreicht den Eingang zur **Teufelsvilla**. Bis zum ersten Schnabel-Symbol ist dieser Palast kein Problem. Drückt den Schalter und geht zurück und Ihr findet den Schnabel und die Karte. Geht weiter und Ihr findet die Pegasusstiefel mit denen Ihr die grünen Steine umrennen könnt. Geht ganz zurück zum Anfang und holt euch rechts in der Truhe einen Schlüssel. Bei den beiden Skeletten findet Ihr eine Truhe mit 200 Rubinen. Oberhalb findet Ihr einen geheimen Gang. Dort nach links und Ihr findet den Boss Schlüssel. Geht zum Boss. Besiegt ihn indem Ihr mit den Pegasusstiefeln gegen die Wand rennt. Er fällt nun herunter und Ihr könnt ihn besiegen. Hier erhaltet Ihr das Nixenglöckchen.

Geht jetzt weiter in Richtung des Maskentempel. Besiegt dort den Ritter mit Hilfe der Stiefel und des Schwertes. Ihr erhaltet den Maskenschlüssel. Schaut euch das Bild hier mit Hilfe des Zauberpulvers an. Der nächste Weg führt euch in den Südosten zur Durstwüste die aber noch vom schlafenden Walross versperrt wird. Geht jetzt in die Mitte der Insel. Orientiert euch auf der Karte. Dort findet Ihr einen Bienenstock. Hier trifft Ihr Tarin der von euch den Stock möchte. Gebt ihm den Stock damit er an den Bienenstock schlägt. Jetzt kommen die Bienen heraus und jagen mit Tarin aus dem Bild. Jetzt könnt Ihr den Bienenstock an euch nehmen. Geht jetzt wieder in das Zoodorf in das untere rechte Haus. Dort drinnen findet Ihr einen Bären. Gebt ihm den Bienenstock. Er gibt euch dafür eine Ananas. Hier erfahrt Ihr das Ihr Marin braucht und suchen müsst um das Walross weg zu bekommen. Marin ist aber nicht mehr am fliegenden Gockel, sondern am Strand im Süden. Rechts am Strand findet Ihr sie. Nach der Sequenz folgt euch Marin. Geht mit Ihr bis zum Walross und sie spielt ihre Melodie die das Walross aufweckt. Jetzt könnt Ihr in die Durstwüste.

Am rechten Rand oberhalb findet Ihr eine weitere Muschel. Oberhalb könnt Ihr in der Wand einen Eingang frei sprengen und findet ein weiteres Herzteil. Im Treibsandabschnitt müsst Ihr die Raupe besiegen. Habt Ihr das geschafft bekommt Ihr den Wunderschlüssel. Geht jetzt wieder zurück zu den Tal Tal Höhen. Geht dort jetzt oberhalb entlang so das Ihr weiter nach rechts kommt. Ihr kommt bis zu einem Schlüsselloch wo Ihr den Wunderschlüssel benutzt. Jetzt ist der Eingang zum Wundertunnel gegenüber offen. Geht zurück und die Treppe neben dem Ei hoch. Dort wo 3 Steine den Eingang versperren. Hier trifft Ihr den Familienvater der sich verirrt hat. Gebt ihm die Ananas und Ihr bekommt von ihm einen Hibiskus. Springt an der offenen Stelle nach unten und Ihr steht vor dem **Wundertunnel**.

Auf der rechten Seite findet Ihr den Kompass und den Eulenschnabel. Geht den schmalen Weg nach oben und löst das Steinrätsel. Beim anderen Steinrätsel ist es wesentlich schwieriger. Ihr müsst auf die Steine in einer bestimmten Reihenfolge springen um den Bossschlüssel zu bekommen. Springt dabei folgendermaßen. Zuerst auf den in der Mitte, dann links unten, dann rechts oben, jetzt links oben und am Schluss auf den Stein rechts unten. Jetzt bekommt Ihr den Bossschlüssel. Danach den Zwischengegner mit den Pegasusstiefeln besiegen. Danach findet Ihr hier die Flossen und könnt nun auch im Wasser schwimmen. Beim Endgegner haut auf sein Auge unter Wasser was Ihr könnt. Immer draufhauen. So ist er am schnellsten zu besiegen. Danach erhaltet Ihr hier die Neptunharfe.

Wieder draußen schwimmt Ihr nach rechts zu dem Eingang und Ihr findet hier ein Herzteil. Geht hier am Ende wieder aus dem Wasser raus und lauft ein Stück zurück um bei dem Bombenwerfer wieder in das Wasser zu springen. Jetzt erscheint ein kleiner Geist den Ihr nach Hause bringen sollt. Durch das Wasser jetzt bis ganz nach unten zu dem einzelnen Haus bei dem vorher 3 Lücken sind über die Ihr springen müsst. Mit den Stiefeln Anlauf nehmen und springen. Danach nehmt Ihr ihn wieder mit und geht in Richtung Friedhof. Dort ist vorher ein einzelner Grabstein. Dahin muss der Geist. Seid Ihr hier angekommen könnt Ihr ein Foto schießen und Ihr bekommt den Hinweis vom Geist das unten in dem einzelnen Haus etwas versteckt ist. Nämlich eine Muschel. Habt Ihr das erledigt bringt den Hibiskus zu der Ziege im Zoodorf. Diese gibt euch jetzt einen Brief den Ihr über dem Zauberswald zu Dr. Wright bringen sollt. Tauscht dann bei Dr. Wright den Brief gegen einen Besen. Jetzt wieder zurück zum Zoodorf und dort in das große Wasser bei der Nixe. Hier findet Ihr ein großes umzäuntes **Fischmaul**. An der linken Seite müsst Ihr nun tauchen und gelangt hinein in den nächsten Palast.

Gleich links findet Ihr den Kompass. Danach gelangt Ihr in einen Raum mit vielen Kristallen. Zerstört diese und schiebt die Steine zusammen um einen Schlüssel zu bekommen. Wenn Ihr auf das große Skelett trefft ihn mit einem Schwerthieb und legt dann eine Bombe. So könnt Ihr ihn erledigen. Geht dann weiter nach oben wo der runde Schalter zu sehen ist. Schiebt hier die Blöcke so weg und drückt den Schalter. Geht rechts in den Raum und Ihr trefft das Skelett zum zweiten mal. Geht jetzt weiter nach oben und Ihr trefft zum drittenmal auf das Skelett. Danach findet Ihr auch die Karte. Hier weiter zu den unterirdischen Plattformen die sich bewegen sobald Ihr draufspringt. Habt Ihr diesen Bereich durchquert müsst Ihr ein 4. mal gegen das Skelett kämpfen. Als Lohn findet Ihr jetzt den Enterhaken.

Zelda Europe Lösungen – Link's Awakening

www.zeldaeurope.de

Jetzt könnt Ihr alle noch nicht erreichten Kisten abklappern. Am Anfang findet Ihr dabei 200 Rubine. In der Kiste hinter den beiden schmalen Wegen befindet sich ein weiterer Schlüssel. An der Kreuzung mit den Steinen und dem runden Schalter nach links und Ihr gelangt zum Boss-Schlüssel. Dort in dem Viereck müsst Ihr in der Mitte tauchen. Geht zum zweiten Schlüsselblock. Nicht zu dem am Endgegner. Hier müsst Ihr jetzt gegen 2 Spinnen kämpfen. Lauft immer mit einer mit und wenn sie stehen bleibt schießt mit einem Pfeil in das Auge das sie kurzzeitig öffnet. Hier erscheint jetzt der Warp-Punkt. Danach könnt Ihr zum Endgegner. Hierbei müsst Ihr den Endgegner mit dem Enterhaken aus einem der Löcher ziehen. Habt Ihr ihn seht Ihr an dessen Ende ein Herz. Dieses ist das Ziel. Also Geduld. Jetzt bekommt Ihr euer nächstes Musikinstrument: Das Korallenxylophon.

Wenn Ihr wieder draußen seid findet Ihr unter einem Telefonhäuschen eine kleine Insel. Hier schießt auch ein kleiner Gegner aus dem Wasser auf euch. Auf dieser Insel findet Ihr die nächste Muschel. Geht jetzt zurück in das Zoodorf und Ihr trefft Ulira. Gebt Ihr den Besen und Ihr erhaltet von Ihr einen Angelhaken. Schwimmt jetzt zu der Nixe im Wasser die euch bei der Suche nach ihrer Kette (Bikini) um Hilfe bittet. Schwimmt jetzt nach rechts bis zu einer Brücke und taucht. Plötzlich seid Ihr bei einem Angler bei dem Ihr den Angelhaken gegen die Kette tauscht. Schwimmt jetzt zurück zur Nixe und gebt Ihr die Kette. Im Tausch erhaltet Ihr von der Nixe eine Schuppe. Geht jetzt wieder zum Zoodorf zu dem Krokodil das an seinem Bild malt. Er schickt euch jetzt zu der Nixen-Statue am See unten. Mit dem Enterhaken müsst Ihr dort über den Fluss und gelangt an die Statue. Setzt die Schuppe ein und ein geheimer Eingang tut sich auf. Hier drinnen findet Ihr die Lupe.

Die Kombination die Ihr braucht ist folgendermaßen: Links, Oben, Rechts, Oben, Links, Oben, Rechts, Oben. Geht jetzt hoch zu den Tal Tal Höhen wo Ihr am Ende mit dem Enterhaken auf die andere Seite kommt. Hier gelangt Ihr zum Bootsverleih. 100 Rubine kostet die Fahrt. Sammelt jetzt beim fahren die Items ein. Am Ende des Wasserfalls geht links weiter und Ihr gelangt zu einer kleinen Insel im Wasser mit 2 Statuen. Hier trefft Ihr den Uhu. Geht jetzt zum Friedhof und auf den 2 Platz von oben auf der rechten Seite. Hier müsst Ihr alle Grabsteine verschieben. Haut dabei das Gras weg um den einen Grabstein dahin zu schieben wo Gras war.

Ein geheimer Eingang erscheint der euch in den **Color Dungeon** bringt. Im ersten Raum müsst Ihr die Augen so anschlagen das alles Blau ist. Jetzt findet Ihr den Kompass. Durch die Geheimtür und Ihr findet viele Rubine. Geht dann nach rechts und dann nach unten um einen Schlüssel zu bekommen. Zurück zur Schlüsseltür hinter der Ihr einen Zwischengegner trefft. Weiter nach links und Ihr müsst wieder alle Augen blau machen. Jetzt geht wieder zurück und nach rechts oben. Erledigt alle Gegner und Ihr findet die Karte. Danach findet Ihr einen weiteren Schlüssel. Geht wieder zurück und nach rechts wo Ihr abermals ein Farbspielchen erledigen müsst Wieder müssen alle Augen Blau anzeigen. Wieder bekommt Ihr einen Schlüssel. Jetzt gelangt Ihr zum Zwischengegner den Ihr mit dem Zauberpulver besiegen müsst. Jetzt bekommt Ihr den Boss Schlüssel. Geht zur Boss-Tür. Dahinter müsst Ihr den Gegner solange schlagen bis er rot wird. Habt Ihr ihn erledigt erscheint die magische Fee und Ihr könnt eine Kleidung wählen. Entweder rot für mehr Angriffskraft oder blau für mehr Verteidigungskraft.

Seid Ihr wieder draußen geht zum Anfang des Spiels in den Ort. Dort findet Ihr oberhalb einen Jungen der neben einem mit drei Steinen versperrten Eingang steht. Geht dort hinein und in das Traumbett. Im anschließenden kurzen Level findet Ihr die Flöte. Geht jetzt in den Süden zu Wart dem Frosch. Diesen findet Ihr auf der Karte schräg rechts über dem Bananenhändler. Löst jetzt das Schilder-Rätsel indem Ihr immer nach den Pfeilen von einem zum anderen müsst. Passt auf: Verirrt Ihr euch müsst Ihr von vorn beginnen. Habt Ihr das geschafft öffnet sich ein geheimer Gang nach unten und Ihr könnt zum Frosch. Bei ihm lernt Ihr eure erste Melodie, Wart's Song. Der Song kostest euch 300 Rubine. Geht jetzt zurück in das Zoodorf wo Marin mit Ihrer Flöte ihr Lied spielt. Sprecht sie an und Ihr erlernt ebenfalls die Ballade vom Windfisch. Geht jetzt wieder hoch an die Stelle nach der Wasserfahrt wo Ihr den Uhu getroffen habt. Auf dieser kleinen Insel müsst Ihr die linke Statue berühren, die sich jetzt bewegt und einen Eingang freigibt. Von hier gelangt ihr nun zum **Masken-Tempel**.

Im Maskentempel zuerst nach links. Dort sind 4 Steine die man per Schalter erscheinen oder verschwinden lassen kann. Diese Prozedur werdet Ihr hier öfters haben. Legt jetzt eine Bombe an den Schalter und geht hoch hinter den Stein. Im nächsten Raum müsst Ihr alle Krüge wegnehmen und ein Schalter wird sichtbar. Jetzt bis in den linken Raum mit den 6 Krügen. Mit einem der Krüge die Tür oben einschlagen und Ihr gelangt an den Kompass. Im Raum darunter findet Ihr den Schnabel für die Statuen. Geht weiter in den Raum mit dem Pfeil in der Mitte. Erledigt hier alle Gegner und eine Kiste erscheint in der Ihr die Karte findet. Geht wieder zurück zum Schnabel. Drückt dort den Schalter und geht nach rechts. Die beiden folgenden Gegner müsst Ihr mit einer Bombe erledigen um einen Schlüssel zu bekommen. Geht jetzt wieder fast zum Anfang in den Raum wo der Schalter unter den Krügen war. Auf der rechten Seite führt der Weg in Richtung Wand. Legt hier eine Bombe ab und ein geheimer Eingang wird frei. Erledigt hier alle Gegner und ein Eingang wird sichtbar. Danach findet Ihr hier das Kraftarmband - Level 2. Jetzt könnt Ihr auch die länglichen Elefantensteine hochheben. Links oben gelangt Ihr über ein Wasserteil zu einer weiteren Muschel.

Zelda Europe Lösungen – Link's Awakening

www.zeldaeurope.de

Um jetzt wieder zurück zu kommen müsst Ihr die beiden Pferdesymbole so schmeißen das beide stehen bleiben. Jetzt wieder ganz zurück und nach rechts. Die fliegenden Vierecke, die auf euch zukommen könnt Ihr mit gezogenen Schild abwehren. Im nächsten Raum müsst Ihr jetzt die rechte Tür einschlagen. Danach erledigt die 4 Gegner um die nächste Tür zu öffnen. In der Truhe unterhalb findet Ihr ein Gesundheits-Elixier, was auch die Geierwally verkauft. Jetzt links den Aufgang hoch und auf die Vierecke springen um an die Kiste zu kommen. Dort wieder zurück und über den Wasserweg zum nächsten Schlüssel. Den Zwischengegner erledigt Ihr indem Ihr ihm die Kugel klaut und ihm entgegen schmeißt.

Jetzt weiter nach oben. Hebt dort den linken Stein hoch und ein Eingang wird frei. Wieder müsst Ihr hier die fliegenden Steine mit dem Schild abwehren. Sind alle Steine zerstört erscheint ein weiterer Schlüssel. Geht weiter nach oben zum Raum mit den 3 Hasen. Hier findet Ihr links den Boss Schlüssel. Geht jetzt zurück zu dem durchlöcherten Raum wo die fliegenden Steine waren. Geht dort nach unten zu dem anziehenden Auge. Haut am besten von unten gegen das Auge. Geht weiter nach rechts und Ihr gelangt zum Endgegner, der aber relativ leicht ist. Ihr könnt Bomben legen, was gut Wirkung zeigt. Habt Ihr ihn besiegt könnt Ihr weiter und bekommt die Seestern-Triangel.

Wieder draußen trifft Ihr erneut den Uhu der euch etwas vom fliegen erzählt. Geht jetzt in das erste Dorf zu der Gockel-Statue . Jetzt könnt Ihr diese Statue von unten nach oben schieben. Ein geheimer Eingang wird frei. Geht den Weg nach unten bis Ihr vor dem Skelett steht. Spielt jetzt Wart's Song und der Gockel erwacht zu neuem Leben. Er folgt euch jetzt ständig. Mit ihm könnt Ihr jetzt über große Abgründe und kleine Höhen fliegen. Geht jetzt hoch zu den Tal Tal Höhen bis zum Aufgang nach dem Windfisch. Geht weiter durch die Dungeons bis Ihr herunterfallen könnt. Geht jetzt zu dem Eingang wo draußen 2 Fischsymbole an der Wand waren. Hier trifft Ihr Manbo den Fisch. Dieser bringt euch jetzt Manbos Song bei. Somit habt Ihr jetzt alle 3 Songs. Geht jetzt weiter bis Ihr an den Wasserfall gelangt. Geht dort den Weg hoch. Geht gleich in den Eingang nach der Brücke. Hier müsst Ihr jetzt die Steine so verschieben das Ihr oben rein könnt.

Fliegt mit dem Gockel über den Abgrund und Ihr findet den letzten Palastschlüssel, den Adlerschlüssel. Seid Ihr wieder draußen findet Ihr oben rechts bei der Brücke eine weitere Muschel. Geht wieder zurück zum Wasserfall nach unten und auf die andere Seite. Bei der Eulen-Statue auf keinen Fall in das Loch gehen. Dort fällt Ihr nämlich nach unten und müsst den ganzen Weg nochmal laufen. Geht die Treppen hoch und weiter. Bei dem folgenden Weg kommt Ihr an eine Stelle wo ein einzelnes begehbares Viereck im Wasser zu sehen ist. Direkt an einer Wand. Legt hier eine Bombe ab und Ihr könnt einen geheimen Eingang frei sprengen. Geht hier rein und Ihr findet eine weitere Muschel. Wieder raus und weiter. Ganz am Ende kommt Ihr an einer Ecke wieder in das freie. hier seht Ihr eine bröcklige Wand die Ihr frei sprengen könnt. Dahinter wartet eine Fee die euch heilt. Geht den Weg nach hinten und Ihr gelangt oberhalb an die Adlerfestung. Räumt die beiden Steine links beiseite und benutzt den Adlerschlüssel um die Festung zu öffnen.

In der **Adlerfestung** erwartet euch der bisherige Knackpunkt im Spiel. Voller Rätsel und Abhängigkeiten. Ich hoffe ich bekomme das halbwegs gut hin mit der Erklärung. Also los. Geht zuerst bis ganz nach rechts und erledigt alle Gegner. Hier bekommt Ihr einen Schlüssel. Geht in die Schlüsseltür und weiter nach oben. Zieht an dem Griff rechts in der Ecke um weiter zu kommen. Geht in den Raum nach oben und stellt wieder die Pferdesymbole hin. Eine Kiste erscheint und Ihr findet die Karte. Geht zurück und lasst euch in den Abgrund fallen. Ja Ihr habt richtig gelesen. Die Abgründe unterscheiden sich grafisch ein bisschen von den normalen. Und sie haben eine Mega Bedeutung. Die einfache Logik hinter dem ganzen ist das Ihr so die Stockwerke überwindet. Lasst Ihr euch praktisch in der linken Ecke der Karte fallen landet Ihr eine Etage tiefer ebenfalls in der linken Ecke. Das ist das erste große Rätsel in dieser Festung. Geht jetzt weiter bis nach links und Ihr findet eine Truhe mit dem Schnabel. Geht dann mit dem Enterhaken rechts weiter. Geht hoch auf die blaue Plattform, springt runter und Ihr gelangt zum Steinschalter der von Spitzen umgeben ist.

Betätigt ihn und geht zurück zum ersten Schlüsselraum. Danach ist jetzt die Kiste erreichbar, in der Ihr das Spiegelschild findet. Geht jetzt hoch in den Raum mit der Kugel und nehmt sie mit in den Nebenraum. Dies ist ein weiteres Rätsel. Ihr müsst in der Adlerfestung 4 Säulen umstürzen um erst einmal den Boss freizulegen. Mit der Kugel könnt Ihr jetzt die erste Säule zerstören. Geht jetzt wieder in den Raum wo Ihr das Spiegelschild gefunden habt. Habt Ihr den Schalter entsprechend umgelegt kommt Ihr das Loch an dem Schalter. Lasst euch dort hineinfallen und Ihr landet auf dem Sims und könnt die dortige Kiste holen. Hier findet Ihr einen weiteren Schlüssel. Legt jetzt den Schalter um und lauft nach links vom Level-Eingang aus und dort außen herum bis Ihr oben in den Gang kommt.

Hier müsst Ihr jetzt 3 Kartensymbole gleichmäßig machen. Danach erscheint eine Kiste in der Ihr den Kompass findet. Geht wieder zurück und in den Eingang kurz vorher. Geht dort nach unten und erledigt alle Gegner um einen weiteren Schlüssel zu bekommen. Lasst euch jetzt in das obere linke Loch fallen um an Kiste auf dem linken Sims zu gelangen. Hier findet Ihr eine weitere Muschel. Geht jetzt zum ersten Säulenraum wo immer noch die Kugel liegen sollte, sofern Ihr nicht ausgeschaltet habt. Nehmt sie und legt sie in den Nebenraum erst einmal ab. Lasst euch wieder in das Loch fallen und Ihr gelangt zu einem weiteren Schalter. Legt ihn um und geht zurück in den Raum wo die Kugel liegt.

Zelda Europe Lösungen – Link's Awakening

www.zeldaeurope.de

Der Raum darunter ist jetzt offen und Ihr gelangt zur zweiten Säule die Ihr mit der Kugel umlegen könnt. Nehmt wieder die Kugel und legt sie in den Raum links daneben, wo sich die dritte Säule befindet. Geht wieder zurück zum Anfang und nach links in den ersten Treppenaufgang. Geht dann durch die Drehtür und Ihr müsst wiederum mit dem Schild fliegende Steine abwehren. Geht jetzt nach rechts und Ihr erreicht die dritte Säule, die Ihr jetzt ebenfalls umlegen könnt. Geht jetzt wieder in den Raum wo das Spiegelschild war. Die Steine am Schalter müssen unten sein. Stellt euch jetzt so auf das, wenn sie hochkommen Ihr immer noch draufsteht. Mit dem Schwert schafft Ihr das und erreicht den Schalter. Jetzt könnt Ihr nach unten und weiter nach links. Geht dann in den Treppeneingang. Hier könnt Ihr jetzt weiter. Geht den Weg nach oben und Ihr erreicht den Zwischengegner. Besiegt seine fliegenden Freunde und der Warp-Punkt wird sichtbar. Ihr müsst alle beim ersten Versuch besiegen, sonst holt er neue Freunde.

Benutze dazu am besten die Wirbelattacke. Geht jetzt in den Raum darüber und schiebt die Steine zusammen. Eine Kiste erscheint und Ihr findet den Boss Schlüssel. Jetzt müsst Ihr wieder eine Etage nach unten in den Raum wo vor euch zwei Steinreihen sind und dahinter die 4. Säule. Legt hier oben und unten an den Kerzenständern eine Bombe und 2 geheime Wege tun sich auf. Geht zurück durch die Drehtür und Ihr kommt von oben in den frei gesprengten Gang. Lauft nach unten zum Eulen-Symbol. Trefft jetzt die Kartensymbole so das alle einheitlich sind. Das geht auch von hier aus. Danach erscheint rechts eine Kiste die Ihr per Enterhaken erreicht. Die 4. Säule legt Ihr mit einer Bombe um, könnt es aber auch mit der Kugel machen, wenn Ihr sie mitgenommen habt. Jetzt kommt in einer Animation der Boss-Turm herunter und verändert das 4. Stockwerk. Geht dorthin und Ihr seht die Boss-Tür. Geht dort auch rein und Ihr könnt erst einmal weiter nach oben gehen. Stellt hier die beiden Pferdesymbole wieder hin und Ihr bekommt ein weiteres Gesundheits-Elixier. Geht zurück und links die Treppe hoch. Von hier mit dem Enterhaken auf die andere Seite.

Von hier gelangt Ihr nun endgültig zum Boss. Dieser Kampf ist draußen und sehr tückisch. Ihr kämpft oben auf dem Turm. Dabei dürft Ihr nicht runter fallen, sonst fangt Ihr jedes Mal von neuem an. Wenn er in der Luft den Wind gegen euch schickt müsst Ihr rechtzeitig mit dem Schild gegen drücken. Meist hört er auf kurz bevor Ihr runter fallt. Habt Ihr ihn erledigt bekommt Ihr das vorletzte Musikinstrument, die Poseidonorgel.

Nachdem Ihr wieder draußen seid geht weiter nach links wo Ihr auf den Brücken die kleine Marin schreien hört. Mit dem Enterhaken gelangt Ihr auf die andere Seite und rettet Marin gleich mit. Nach der folgenden Sequenz geht weiter nach rechts und haut den Busch am Ende weg. Ein geheimer Eingang erscheint.

Geht hier rein. Am Ende gelangt Ihr wieder in das freie und müsst jetzt Wege nach oben. Passt auf die fliegenden Steine von oben auf. Oben angekommen müsst Ihr an dem Stein runter springen. Durch den kleinen Irrgarten in den Eingang hier unten. Dort drin müsst Ihr mit vorgehaltenem Spiegelschild an dem Flammenwerfer vorbei. Dazu braucht ihr den Spiegelschild. Geht jetzt hier weiter bis zur großen Schildkröte. Spielt wieder Warts Song und die Schildkröte erwacht. Gewinnt den Kampf und Ihr bekommt Einlass in den letzten Palast, den **Reptilfelsen**.

Geht gleich zu Beginn nach links und Ihr trefft kurz danach auf den ersten Zwischengegner. Habt Ihr ihn besiegt müsst Ihr im nächsten Raum den Reiß-Verschluss verschieben. Dazu berührt Ihr ihn und könnt jetzt die Richtung des Teiles mit dem Steuerkreuz verändern. Geht hier dann nach unten und Ihr findet den Kompass und den ersten Schlüssel. Geht jetzt wieder zurück zum Anfang und nach rechts. Unter dem oberen linken Krug findet Ihr einen Schalter der die Türen öffnet. Weiter durch die nächste Tür und bis zum unterirdischen Jump'n Run Part. Hier findet Ihr den Schnabel. In dem langen Gang dahinter findet Ihr eine Wand in die Ihr ein Loch sprengen könnt. Hier drin findet Ihr die Karte.

Geht jetzt hier im rechten Teil in den Raum wo Ihr den Zwischengegner mit der Kugel besiegen müsst. Habt Ihr ihn geht weiter nach links in den Raum. Jetzt müsst Ihr den Reißverschluss so lenken das der gesamte Raum begehbar ist. Dann erscheint ein Schlüssel. Geht nun wieder zum Anfang und den Gang nach oben. Am Reißverschluss angekommen müsst Ihr ihn nach oben zwischen die beiden Steine lenken. Auf der anderen Seite kommt Ihr rechts oben an eine Schlüsseltür. Geht im nächsten Raum den Gang nach unten. Die Lava-Schlucht überquert Ihr mit dem Enterhaken. Auf der anderen Seite findet Ihr nochmal alle Items. Wieder zurück in den Raum und jetzt oben durch die Drehtür. Hier müsst Ihr alle Steine wegbomben um einen Pfeil freizulegen. Sprengt links ein Loch in die Wand. Geht aber noch nicht rein. Erledigt hier alle Gegner und die obere Tür öffnet sich. Geht dort erst einmal rein. Erledigt die beiden Gegner hier und ein weiterer Schlüssel erscheint. Passt dabei auf den bröckeligen Boden auf. Geht jetzt weiter nach links in den Raum mit den beiden Monstern. Lasst sie aber noch in Ruhe. Von hier aus bringt es euch nichts sie zu erledigen. Geht weiter nach links. Geht den Weg nach oben und Ihr kommt zu einer Truhe mit dem Enterhaken. Hier findet Ihr ein weiteres Heilungs-Elixier. Springt hier runter und geht den Weg wieder bis Ihr jetzt wieder an der Stelle von oben steht. Allerdings jetzt vor der Schlüsseltür.

Zelda Europe Lösungen – Link's Awakening

www.zeldaeurope.de

Geht am Boss-Raum vorbei nach links. Erledigt die Gegner und geht dann nach unten. Schießt in die Statue einen Pfeil. Genau in das Auge und Ihr erhaltet einen weiteren Schlüssel. Geht weiter nach links und verschiebt die Steine hier so das Ihr an die Kiste kommt. Hier findet Ihr wieder einen Schlüssel. Geht wieder zurück in den Raum über der Statue und geht hier jetzt nach links hoch und per Enterhaken zu der Kiste. 50 Rubine sind euer Lohn. Geht jetzt hier in den Treppeneingang. Von hier gelangt Ihr nach draußen und findet ein Herzteil. Geht über die Brücke und auf der anderen Seite wieder hinein. Jetzt seid Ihr oberhalb der beiden Monster von vorhin. Von hier müsst Ihr ihnen nun Bomben in das Maul schmeißen. Sind beide besiegt erscheint hier oben eine Kiste in der Ihr einen weiteren Schlüssel findet. Geht jetzt in den Raum mit den bröseligen Steinen wo Ihr schon den Eingang weg gesprengt habt. Dort jetzt in diesen geheimen Gang. Geht bis ganz nach rechts durch und sprengt dort einen weiteren Gang frei. Geht hier in diesem Raum nach oben wo der Schlüsselblock ist. Weiter in den nächsten Raum wo Ihr euch per Enterhaken nach unten auf das Podest ziehen müsst. Hier öffnet Ihr den nächsten Schlüsselblock. Geht durch das Jump'n Run Level und springt am Ausgang nach unten.

Hier trifft Ihr auf einen schwierigen Zwischengegner. Versucht euch immer seitlich zu stellen. Wenn er tänzelt könnt Ihr ihn angreifen. Habt Ihr ihn besiegt erscheint der Warp-Punkt in diesem Level. Oberhalb könnt Ihr noch nicht an die Kiste da die Steine noch im Weg sind. Geht jetzt abermals in den linken Raum neben dem Zwischengegner mit der Kugel. Oberhalb in der Mitte könnt Ihr die Wand frei sprengen und findet einen Geheimen Raum mit dem Schalter. Legt ihn um und geht jetzt wieder zu der Kiste und Ihr findet den Somariastab. Jetzt könnt Ihr die Eiskugeln schmelzen. Geht zuerst in den linken Teil des Levels wo die beiden unerreichbaren und erloschenen Fackeln waren. Macht sie mit dem Somariastab an und Ihr findet einen weiteren Schlüssel. Geht wieder zum Anfang und nach oben. Schiebt den Reißverschluss so das Ihr in den Eingang rechts daneben kommt. Schmelzt die Eiskugeln und besiegt anschließend den Zwischengegner.

Im Raum darüber müsst Ihr jetzt mit System wieder den ganzen Raum mit dem Reißverschluss schließen und Ihr findet den Boss Schlüssel. Geht wieder zurück und beim Eingang zu den ersten Eiskugeln nach rechts. Hier findet Ihr einen weiteren Eingang der euch zu den nächsten Eiskugeln führt. Auch hier müsst Ihr mit System schmelzen um weiter zu kommen. Danach erwartet euch der Endgegner. Immer wenn er aus der Lava kommt schießen. Verändert er sich, ebenfalls schießen. Am besten schnell hintereinander. Habt Ihr ihn besiegt bekommt Ihr das letzte Musikinstrument, die Octopustrommel.

Bevor Ihr jedoch zum Windfisch Ei geht noch ein paar kleine Tipps: Besucht die beiden Höhlen in denen diese grünen Statuen stehen. Benutzt dazwischen in dem Brunnen das Zauberpulver und ein freundlicher Helfer erscheint. Jetzt könnt Ihr 60 Bomben und 40 Zauberpulver-Einheiten mit euch nehmen.

Geht jetzt in die Bücherei. Lest das Buch der dunklen Geheimnisse. Schreibt euch die Richtungsreihenfolge auf. Jetzt aber ab zum Windfisch. Geht in das **Windfisch-Ei** und lasst euch im zweiten Raum fallen. Jetzt kommt die Richtungsreihenfolge zum tragen, die ihr euch aufgeschrieben habt. Jetzt kommt Ihr an einen Schacht. Lasst euch hineinfallen und der große Endkampf mit den 6 Endgegnern steht euch bevor. Hier lasse ich euch alleine. Aber wichtig sind das Zauberpulver, die Schuhe und die Pfeile. Danach bekommt Ihr den Windfisch zu Gesicht und könnt euch an einem herrlichen Abspann erfreuen.