

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 1: DER WEG IN DIE FREIHEIT

Es war einmal in einem fernen Land...

Nach einem langen Ritt durch die Wälder Hyrules, bist du auf dem Rücken von Epona ein bisschen eingenicke. Nichts ahnend, reitest du immer weiter, bis du schließlich gewaltsam vom Pferd geworfen wirst. Es sind zwei Feen, die Epona so erschreckt haben, dass sie wild aufgesprungen ist. Aus weiterer Entfernung nähert sich jetzt eine mysteriöse Kreatur mit einer farbigen Maske. Es scheint fast so, als wäre das Geschöpf das Horror-Kid aus den Verlorenen Wäldern. Langsam kommt es auf dich und Epona zu, dreht dich auf die andere Seite und durchsucht deine Taschen nach etwas Wertvollem. Schnell wird es fündig und nimmt die Okarina der Zeit an sich. Von den Tönen die es nun spielt, wirst du langsam wach und realisierst erst jetzt, dass das deine Okarina ist.

Als das Horror-Kid bemerkt, dass du wach bist, versteckt es schnell die Okarina hinter seinem Rücken. Ohne viel zu reden, greifst du nach dem Dieb und willst ihm dein Instrument wieder abnehmen. Doch das Horror-Kid weicht blitzschnell aus und springt auf dein Pferd, welches nun wild davon springt. Mit einem großen Sprung, kannst du dich noch rechtzeitig am Fuss des Diebes festhalten.

Nach einer wilden Tour kreuz und quer durch den Wald, wirst du in einer Kurve auf den Boden geworfen. Der Dieb kann nun durch einen Baumstumpf flüchten, während du dich noch versuchst wieder auf die Beine zu kriegen. Du solltest nun deine Beine unter die Arme nehmen und den Dieb verfolgen. Dein Weg führt dich durch den Baumstumpf und direkt auf eine Lichtung mit unterschiedlich großen Holzelementen. Springe bis ganz nach oben, wo du nun wieder in einen dunklen Gang kommst. Dein Wille treibt dich zu Höchstleistungen. Doch vor einem Abgrund kannst du plötzlich nicht mehr bremsen und fällst in das tiefe Loch. Doch zum Glück landest du weich - und zwar auf einer Deku-Blume. Nicht lange wirst du allein gelassen. Denn gleich springen Scheinwerfer an und im grellen Licht erkennst du den Pferde- und Okarina-Dieb.

Mit Freude erzählt dir das Horror-Kid, dass es dir die Bürde mit Epona abgenommen hätte, da das Pferd einfach nicht gehorchen wollte. Langsam steigt die Wut in dir, doch das Horror-Kid hat mehr mit dir vor. Plötzlich beginnt seine Maske zu leuchten. Ein seltsamer Traum setzt ein, wo du von lauter Laubkerlen umzingelt bist und dann auch noch von einem riesigen Laubkerl verfolgt wirst.

Als du aufwachst, traust du deinem Spiegelbild auf der Wasseroberfläche vor dir nicht. Dein Gesicht, dein Körper sieht nun aus wie der Körper von einem Deku. Mit einem schaden freudigen Lachen, verschwindet das Horror-Kid langsam hinter dem großen Tor. Als du versuchst ihm nachzulaufen, wirst du von einer seiner Feen zurück gestoßen. Schnell schließt sich das Tor wieder und die zwei Feengeschwister werden von einander getrennt.

Von der kleinen Fee wirst du nun beschimpft und beschuldigt, das alles nur wegen dir geschehen sei. Als Dank öffnest du ihr die große Tür und folgst dem Korridor. Er bringt dich zu einem neuen Raum, wo du eine Deku-Blume vorfindest. Wenn du jetzt den "A"-Knopf gedrückt hältst, vergräbst du dich in der Blume und wirst beim Loslassen des Knopfes wieder an die Oberfläche geschleudert. Doch nicht nur das: Jetzt kannst du mit Hilfe von zwei rotierenden Blüten für kurze Zeit durch die Lüfte schweben.

Gleite also auf die andere Seite, wo du gleich die Tür öffnest. Ein großer und dunkler Raum öffnet sich dir. Vor dir siehst du verschiedene Plattformen mit Deku-Blumen. So musst du gleich von Blume zu Blume fliegen, um zum Ende des Raumes zu gelangen. Auf deinem Weg von Insel zu Insel findest du in einer Truhe deine erste Packung Deku-Nüsse. Du kannst sie mit Hilfe des "B"-Knopfes abwerfen, wenn du in der Luft schwebst. Aber auch auf dem Boden betäuben die Nüsse Gegner für einen kurzen Moment. Der Angriff kann also besser durchgeführt werden.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Mach dich nun auf zum Ende des Raumes, wo dich Taya kurz anspricht. Denn mit dem "Z"-Knopf kannst du alles anvisieren, wo Taya ist. Du erhältst so einige wichtige Informationen (abgesehen von diesem Beispiel mit dem Baum).

Dein Weg führt dich weiter durch einen ganz verdrehten Korridor. Weiter vorne gelangst du nun so zu sagen in den Bauch der Uhr von Unruh-Stadt. Sobald du über die Brücken nach oben gehst und gerade die große Tür aufschieben willst, wirst du von einer mysteriösen Person angesprochen.

Es ist der Maskenhändler aus Hyrule, für den du auch schon Geschäfte abgeschlossen hast. Er schliesst mit dir nun einen Deal ab: Du sollst ihm die Okarina beschaffen, die dir der Kobold gestohlen hat und er würde dich damit zurückverwandeln. Doch im Gegenzug verlangt der Maskenhändler von dir die Maske des Horror-Kids. Auch diese hat es sich illegal angeeignet. Das ganze Geschäft ist sehr heikel, da der Maskenhändler bereits in drei Tagen wieder aus Unruh-Stadt abreisen will. Auch ein Maskenhändler hat Verpflichtungen. So musst du ihm seine Maske innerhalb von den drei Tagen beschaffen. Hast du das geregelt, so geh durch die große Tür nach draußen. Der erste Tag in Unruh-Stadt bricht an. Taya spricht dich auf die Große Fee in der Nähe des Nord-Tors an. Mach dich gleich auf den Weg dorthin...

KAPITEL 2: DER WEG IN DIE FREIHEIT

Willkommen in Unruh-Stadt. Insgesamt 72 Stunden verblieben dir junger Held, dem Maskenhändler seine Maske zurück zu bringen und das HorrorKid zu finden. Und schnell wirst du merken – 72 Stunden sind nicht sehr viel Zeit. In Links Zeit bedeuten 72 Stunden für dich nicht mehr als 72 Minuten in Echtzeit, daher spute dich. Link wird in kommenden Verlauf noch kleine Tricks erlernen, die Zeit weiter zu verlangsamen und vorzuspulen, doch auch diese halten diese nicht auf Dauer auf. Es ist sinnvoll, das Spiel mithilfe von „Start“ zu unterbrechen, solltest du mal nicht weiter kommen oder eine Denkpause benötigen. Los geht's!

Kaum aus dem Turm, gibst dir deine neue Feebegleiterin Taya bereits Rat, was du als Erstes tun solltest: Die große Fee kann dir vielleicht helfen, was dir auf deiner Suche nach HorrorKid helfen könnte. Bevor du aber in den Norden von Stadt Unruh aufbrichst, gehe folgend vor: Direkt in deiner Sicht geradeaus siehst du einen Arbeiter, der nach oben zu seinem Kameraden winkt, daneben befindet sich rechts ein Briefkasten und ein aufsteigender Treppenweg, der nach oben rechts in eine Seitengasse führt. Laufe zu diesem aufsteigenden Weg, ignoriere den Hund und du wirst bemerken, dass ein blau-haariger maskierter Junge von dir davon flieht. Folge ihm in die Seitengasse, indem du den Weg hoch läufst und rechts den neuen Abschnitt betrittst.

Hier am Waschplatz der Stadt wird der Junge an dir vorbei flitzen und hinter einer entfernten Tür verschwinden. Im Augenblick ist er nicht für dich relevant, aber merke dir sein mysteriöses Verhalten. Gehe den Weg hinab und schaue nach links: Du entdeckst ein goldenes leuchtendes kleines Wesen, das über der Wasseroberfläche schwimmt. Hierzu gehe einfach die hölzernen Unterstufen vorne neben dem Baum hinab – denn sobald du das Wasser betrittst, wird Dekulink springen und das kleine Wesen einsacken. Hast du es berührt, bittet es um deine Hilfe – es möchte zur großen Fee am Nordtor von Stadt Unruh gebracht werden. Nachdem du ihr Flehen erhört hast, kannst du den Waschplatz verlassen, indem du zurückgehst.*

Wieder in Süd-Unruh-Stadt, gehe den kleinen Treppenweg hinab und laufe stets weiter geradeaus, direkt links an dem Turm vorbei aus dem du gekommen bist. Laufe den Steg weiter hoch, an der Eulenstatue rechts vorbei weiter geradeaus. Hinter dem Turm führt ein weiterer Weg nach oben zu einem Durchgang, durch diesen du gehst.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Nun befindest du dich in Nord-Unruh-Stadt. Gehe jetzt nach links, an dem schießenden Jungen vorbei und laufe den Weg hoch, der dich direkt zu einem Höhleneingang führt. Gehe hinein. Dort, laufe weiter die Passage nach vorne um dein kleines Feenwesen zu ihren Artgenossen zurück zu bringen. Sie vereinen sich kurzerhand zur Großen Fee. Sie verleiht dir die Gabe der Magie, mit der Dekulink nun in der Lage ist, mithilfe des B-Knopfs Seifenblasen zu erzeugen, die als Angriffsgeschoss gegen Feinde und andere Objekte benutzt werden können. Sie gibt dir Rat, nach einen Mann in einem Observatorium außerhalb Stadt Unruhs zu suchen. Er könnte dir mehr über den Verbleib des HorrorKids sagen. Merke dir schon einmal, später in deiner richtigen Gestalt wieder zu ihr zurück zu kommen. Da du nun alles hast, verlasse ihren Schrein.

Deine neu verliehene Fähigkeit wollen wir doch gleich mal testen. Kaum hast du die Feenquelle verlassen, begeben dich zum kleinen Jungen hier in Nord-Unruh-Stadt. Er versucht mit einem Blasrohr einen Violetten Ballon abzuschießen, dessen Bildnis du kennst. Nutze den B-Knopf, halte ihn gedrückt um eine große Blase zu erzeugen. Schieße sie anschließend in Richtung des Ballons. Kaum ist dieser zerplatzt, wird der Junge verwirrt um sich schauen. Spreche ihn an und er wird sich dir als Mitglied der Bombergang vorstellen. Sie besitzen ein Versteck, von dem aus man ins Observatorium von Stadt-Unruh gelangt. Aber so einfach will er es dir nicht machen: Für den richtigen Code des Verstecks musst du natürlich den Aufnahmetest der Bomber bestehen. Stimme zu, den Test mitzumachen.

Die Bomberjungs bestehen aus 5 Mitgliedern; der Aufnahmetest besteht darin, sie alle in der Stadt zu finden und einzufangen – und das bis zum frühen Morgen des nächsten Tages! Solltest du bis dahin nicht so viel Zeit haben, warte besser zum nächsten Morgen. Diese Aufgabe ist leichter gesagt als getan. Kaum sind sie verschwunden, halte dich an folgende Beschreibung. Tipp: Du kannst die Kinder auch mit Blasen abschießen. Wurden sie getroffen, sind sie eine kurze Zeit bewusstlos.

Bomberkind 1

Bleibe erst einmal in Nord-Unruh-Stadt. Du wirst vor dir auf der gegenüberliegenden Seite der Feenquelle eine Art Kinderrutsche entdecken. Gehe dahinter um den ersten Bomber schnell zu überraschen, indem du mit A in einer Drehung auf ihn zueilst. Ist er gefangen, bleiben nur noch 4.

Bomberkind 2

Auch dieses befindet sich in Nord-Unruh Stadt. Es befindet sich hinter einem Baum, der links unten vom Eingang zur Großen Fee befindet. Fange auch dieses Kind ein und es verbleiben nur noch 3.

Bomberkind 3

Nun gehe von Nord-Unruh-Stadt in das Seitentor, was sich neben der Rutsche bzw. rechts vom jenen Tor befindet, aus dem du vorhin gekommen bist. Du gelangst nach Ost-Unruh-Stadt. Der kleine Junge direkt vor dir, der eine kleine Gasse bewacht, kannst du hier getrost ignorieren. Er bewacht nur den Eingang des Verstecks. Gehe aber trotzdem zu ihm hin und schau nach rechts – ein Treppenaufgang führt zum Dach eines Hauses hinauf. Gehe diesen Hoch und du entdeckst einen weiteren Bomberjungen. Er fliegt dir aber mit einem Huhn weg. Springe ihm trotzdem nach und verfolge hin bis du ihn hast.

Bomberkind 4

Bleibe in Ost-Unruh Stadt. Hier suche die beiden tänzelnden Männer auf, die mit bunten Bällen werfen. Vom Mann mit roter Tracht nutze Links Rundumsicht und schau dich in deiner Gegend um: Hier erkennst du oben auf einem Strohdach einen weiteren Bomberjungen, der in der Nähe einer großen weißen Glocke auf und ab geht. Hierzu musst du nur unter das besagte Strohdach umher laufen, damit der Junge unruhig wird und von seinem gesicherten Posten zu dir hinab springt. Fange auch ihn ein.

Bomberkind 5

Das letzte Kind befindet sich in West-Unruh-Stadt. Begeben dich von Ost-Unruh-Stadt neben dem Schatztruhen-Haus die große Treppe hinab, die dich nach Süd-Unruh-Stadt führt. Hier laufe weiter geradeaus zum Tor auf der anderen Seite, das rechts vom Aufgang zum Waschplatz sich befindet. Nun gelangst du nach West-Unruh-Stadt. Laufe hier einfach die Treppenstufen hoch um schließlich auf dem Platz den letzten Bomber anzutreffen. Fange ihn ein und du hast es geschafft.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Sind alle Kinder eingefangen, befindest du dich wieder in Nord-Unruh-Stadt. Aufgrund schlechter Erfahrungen mit einem anderem Deku-Kerl wollen sie keine Dekus in ihre Gang aufnehmen – aber den Code verraten sie dir trotzdem. (Dieser Code ist in jedem Spiel anders, also solltest du nicht den hier verwendeten Code nehmen) . Merke dir, dass du als Mensch später einmal zu den Bombern noch einmal zurückkehren solltest, um ein Notizbuch von ihnen zu erhalten. Du wirst es im Verlauf des Spiels noch gut gebrauchen können.

Ihr Versteck befindet sich in Ost-Unruh-Stadt und dahin geht's wieder hin. Von Nord-Unruh-Stadt laufe wieder durch das Seitentor neben der Rutsche um nach Ost-Unruh-Stadt zu gelangen. Renne anschließend geradeaus zum Jungen, der den Eingang zum Versteck bewacht. Hier spreche ihn an und gebe den richtigen Code ein, damit er dir Platz macht. Betrete anschließend das Bomberversteck.

Düster und nicht gerade friedlich sieht es hier aus – laufe mit Dekulink weiter runter, bis du die Fackel erreichst. Dahinter befindet sich ein Abwasserkanal. Dekulink kann nicht schwimmen, aber für eine kurze Zeit auf dem Wasser springen. Von der Fackel aus schaue nach links, um einen weiteren Weg zu entdecken. Er führt zum Teil über Wasser, sodass du nur zu den einzelnen Inseln herüber springen musst. Hast du in der Ferne eine zweite Fackel erreicht, springe dahinter auf den Weg. Bewege dich nun nach links weiter aber Vorsicht: Schaue nach oben und du siehst, das etwas dort sich bewegt. Näherst du dich diesem, krabbelt etwas herunter – eine Riesenskulltula. Nehme sie mit Z ins Fadenkreuz, halte eine Seifenblase mit dem B-Knopf gedrückt und schieße sie ab, sobald die Spinne ihre Bauchseite zeigt. Besiegt, löst sie sich in Rauch auf.

Gehe nun weiter. Direkt hinter der Spinne befindet sich eine Abzweigung nach rechts, die du nimmst. Folgst du diesen Weg, entdeckst du schon bald einen dir bekannten Ballon. Näher dich diesem und schieße ihn ab. Der Weg zu einer Leiter dahinter wird frei. Klettere die Leiter hoch und laufe die Passage entlang. Die Musik ändert sich nun und du hast dein Ziel, das Observatorium, erreicht. Hier schaue dich erst mal um. Entdecke die Vogelscheuche im hinteren Teil des Raumes und spreche sie an. Lehne ab, mit ihr in den nächsten Morgen oder Nacht zu tanzen. Trotzdem nennt sie dir einen nützlichen Hinweis: Er kennt ein geheimnisvolles Lied, mit dessen Kraft sich die Zeit manipulieren lässt. Die genauen Noten kann er dir nicht nennen, noch hast du ein Instrument, mit dem du es spielen kannst. Merke dir trotzdem: Spielst du das Lied rückwärts, verlangsamt du die Zeit. Spielst du jede Note von ihr Doppelt, kannst du einen halben Tag sofort überspringen. Übrigens, mit der Vogelscheuche kannst du auch gleich die Zeit einen halben Tag verstreichen lassen. Du kannst die Vogelscheuche einmal hier bei der Sternwarte als auch im Gemischtwarenladen in West-Unruh-Stadt finden.

Lasse von der Vogelscheuche ab und gehe nun den bunten Treppenaufgang nach oben. Spreche den alten Mann vor dem Teleskop an und stimme zu, ein wenig durch dieses zu schauen. Lenke nun dein Blickfeld nach oben auf den Stadtturm – dort zoomte heran um das HorrorKid zu finden. Es befindet sich also auf der Spitze des Stadtturms, dessen Eingang sich nur am Vorabend des Karnevals öffnet – das ist der Abend des Dritten Tages. Beobachte weiter, wie vom Mond eine Mondträne fällt. Anschließend wird dich der alte Mann bitten, doch einmal draußen nachzuschauen. Gehe in diesem Raum zur Türe und schau dich draußen um. Du findest tatsächlich einen leuchtenden Gegenstand, den Dekulink als Mondträne aufhebt.

Mit dieser Mondträne in Besitz kannst du nun vom alten Mann ablassen. Bis zum Abend des dritten Tages musst du nun warten. Entweder kannst du nun die restliche Zeit frei nutzen um dir die Stadt und ihre Bewohner genauer anzusehen oder du tanzt mit der Vogelscheuche bis zum Abend des letzten Tages. Begebe dich dann zum Karnevalsturm von Stadt Unruh. Es ist derselbe Turm, aus dem du gekommen bist und in dessen Uhrwerk der Maskenhändler auf dich wartet. Aber der Weg zur Spitze de Turms ist verschlossen! Richtig, er öffnet sich erst Mitternacht des Letzten Tages. Dieser Eingang befindet sich oben auf einer Vorplatte des Turms über dem Eingang zum Uhrwerk. Normal kannst du diese Plattform nicht erreichen. Aber du hast die Mondträne und deswegen begeben dich rechts, vom Eingang des Uhrturms aus gesehen, zu einer gelben Dekublume. Sie befindet sich zwischen den beiden Seiteneingängen nach West-Unruh-Stadt. Ein Deku bewohnt diese. Setze die Mondträne auf einen C-Knopf deiner Wahl, indem du auf START drückst und den Gegenstand mit dem C-Knopf auswählst. Spreche mit dem Deku und übergebe ihm die Mondträne. Er übergibt dir im Gegenzug die Urkunde. Mit dieser Blume gerüstet kannst du bequem die Plattform über den Eingang zum Uhrwerk des Turmes erreichen und die restliche Zeit totschlagen.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Kaum schlägt die Uhr Mitternacht, öffnet sich der Weg zur Turmspitze. Fliege mit der Dekublume zur Vorplatte. Nimm das Herzteil an dich und gehe durch die kleine dunkle Pforte des Turms.

Oben angekommen, erfolgt ein kleiner Dialog deiner Fee Taya, ihrem Bruder Tael und dem HorrorKid. Dessen wahren Absichten werden nun deutlich – es möchte den Mond auf die Erde stürzen lassen. Das kannst du wohl schlecht zulassen... aber was tun? Sobald die 5 Minuten Restzeit laufen, schieße eine große Blase auf das HorrorKid, genauso wie du das bei den Ballons geübt hast. Wurde es getroffen, fällt es ihm deine Ocarina hinab: Die Ocarina der Zeit! Hebe sie auf, um dich an einen Moment deiner Abreise zu erinnern: Prinzessin Zelda übergab dir dieses Instrument und mit ihr lerntest du einst ein wichtiges Lied: Die Hymne der Zeit.

Nachdem du sie in deiner Erinnerung erlernt hast, platziere die Ocarina auf einen der C-Knöpfe und spiele die Hymne der Zeit. Speichere hier und kehre zur Dämmerung des ersten Tages zurück. Du verlierst Gegenstände wie Rubine oder Dekunüsse, ein jedes Mal, wenn du die Zeit von nun an zurück spulst. Aber darum solltest du dir jetzt keine Sorgen machen.

Hat der erste Tag von neuem begonnen, wird Taya dich an den Maskenhändler erinnern. Gehe also zum Uhrturm direkt vor dir und laufe gegen die Tür, um einzutreten. Spreche den Maskenhändler an... der dich gleich abkauft, dass du seine Maske gefunden hast. Erlerne das Lied der Befreiung und hol dir anschließend die entsprechende Abreibung. Seine Maske sollst du natürlich immer noch suchen. Zurück in deiner alten Gestalt, geht das doch zumindest viel besser. Du erhältst fortan die Deku-Schale: Mit ihr kannst du dich jederzeit in Dekulink verwandeln und seine besonderen Spezialfähigkeiten nutzen. Nun, wo du weißt, welcher schrecklicher Fluch Majora's Maske anhaftet, ist dir klar was zu tun ist: die Bewohner dieses Landes vor der Katastrophe zu bewahren und HorrorKid die Maske abzunehmen, bevor er noch weiter Unheil anrichtet.

* Die kleine Fee kann je nach Uhrzeit an zwei verschiedenen Positionen gefunden werden: Tagsüber befindet sie sich an allen drei Tagen am Waschplatz, wie es die Lösung vorgibt. Nachtsüber wechselt sie nach Ost-Unruh-Stadt. Hierzu nutze die Dekublume in der Nähe des Eingangs zum Schatztruhen-Haus, um an ihren erhöhten Standort zu gelangen. Du musst die Fee berühren, damit du sie eingesackt hast.

KAPITEL 3: ERSTE SCHRITTE

Hast du den Turm verlassen, erinnert dich Taya an die Worte ihres Bruders. Von vier Gegenden hat er gesprochen, doch was meinte er genau? Sie gibt dir Rat, zunächst die Sümpfe aufzusuchen.

Bevor du dies tust, erledige erst ein paar Dinge vorab, die du auf deiner Reise gut gebrauchen kannst. Erinnerst du dich an die große Fee? Gehe zurück zum Waschplatz und schnappe dir die kleine goldene Fee. Bringe sie zurück zur Großen Fee in Nord-Unruh-Stadt. Spreche mit ihr und sie überlässt dir ihre Feen-Maske: Mit ihr kannst du andere kleine verirrte Feenwesen auflösen, die du im Laufe des Spiels noch finden wirst.

Nun begeben dich nach West-Unruh-Stadt: Es wird Zeit, das du lernst, wie man Geld hortet. Jedes Mal wenn du mithilfe der Hymne der Zeit zur Dämmerung des ersten Tages zurückkehrst, wirst du unter anderem all deine gesammelten Rubine verlieren. Zwar kannst du diesen Prozess nicht aufhalten, aber du kannst deine Rubine an einem Ort lassen, wo sie selbst vor Zeitreisen sicher bleiben. Gehe in West-Unruh-Stadt zum Mann, der sein Geschäft außer Haus betreibt – immer zu erreichen, sobald du die Treppen hoch oder runter gehst. Spreche mit ihm. Er ist der Bankier von Stadt Unruh. Deponier hier deine Rubine. Sammelst du 200 Rubine an, wird er dir eine größere Geldbörse übergeben. Aktuell kannst du am Anfang 99 Rubine bei dir führen.

Noch ist nicht alles Wichtige erledigt. Es fehlt das Bomber-Notizbuch. Hierzu hast du zwei Optionen. Wir bestehen den Bomber Aufnahmetest nochmal und fangen die Kinder diesmal als Mensch. Spreche dafür das Bomberkind als Mensch an, sobald du den Ballon als Dekulink zerschossen hast. Hast du den Test bestanden, überreichen sie dir das Bomber Notizbuch:

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Es zeigt dir an, welchen Personen im Spiel geholfen werden kann, insofern du mit ihnen geredet hast; wann sie dir Bitten, Aufgaben oder Treffpunkte genannt haben und wann du sie wahrnehmen musst und schließlich, ob du ihnen geholfen hast. Im Verlauf des Spiels wirst du viele nützliche Masken und Gegenstände erwerben können – das Bomber-Notizbuch hilft dir dabei, entsprechende Ereignisse und Notizen zu vermerken.

Alternativ kannst du auch direkt den Code beim Bomber-Versteck eingeben. Kommst du aus dem Versteck zurück, wird sich der Junge über dein Wissen des Codes wundern und dir das Bomber-Notizbuch auch so schenken.

Gehe nun nach West-Unruh Stadt. Suche hierbei den Bomben-Laden auf. Du kannst die entsprechende Tür mit dem daneben eingravierten Bombensymbol erkennen. Im Laden spreche den Ladenbesitzer an und kaufe die Bombentasche für 50 Rubine ab. Damit kannst du vorerst 20 Bomben mit dir führen. Praktisch.

In Nord-Unruh-Stadt wird dir nicht nur der violette Ballon des Bomberjungen aufgefallen sein. Daneben hängt noch ein roter Ballon – zusammen mit einem Mann! Dieser komische Kauz namens Tingle will dir Karten verkaufen. Wenn du also interessiert bist, kannst die Karte von Stadt-Unruh für 5 Rubine kaufen. Wenn das kein Schnäppchen ist. Tipp: Bei Tingle ist es ratsam, sich die entsprechende Karte vor Ort zu kaufen – sie ist dort wesentlich billiger.

Zu guter Letzt will ich dich noch an den Hinweis der Vogelscheuche erinnern: Mithilfe der Hymne der Zeit kannst du die Zeit noch auf zwei anderen Weisen manipulieren: Spielst du die Hymne der Zeit Rückwärts, verlangsamst du die Zeit erheblich. (Ballade des Kronos). Spielst du dagegen jede Note doppelt, kannst du zum nächsten Tag oder Nacht springen. (Thema der Zeit im Wind).

KAPITEL 4: DIE WEITEN VON TERMINA

Begeben wir uns auf die Reise. Direkt vom Uhrturm laufe geradeaus auf das Ausgangstor, die von einer Stadtwache bewacht wird. Sie wird dich zu anfangs noch aufhalten, aber sobald du mit ihr gesprochen hast, lässt sie dich passieren. Draußen weht dir endlich ein neuer Wind entgegen: Die Ebenen von Termina steht dir offen. Der Weg zu den Sümpfen ist hierbei nicht zu übersehen, er führt dich direkt geradeaus. Laufe ihn hinab zur Baumrinde, durch sie hindurch und weiter. Am nächsten Baum bleibt Taya stehen und eine kurze Rückblende erfolgt. Anschließend setze deinen Weg weiter fort, am Baum vorbei und weiter, bis du in den nächsten Abschnitt erreichst.

Auch hier laufe den vorgegebenen Pfad entlang. Weiche den Grünen oder Roten Wabblern aus – sie sind leicht zu bekämpfen und dienen als gute Quelle für Herzen oder Magieflaschen. Dennoch tauchen nach kurzer Zeit neue von ihnen auf. Dies kann Segen oder Fluch zugleich sein. Folgst du weiter dem Weg, ist der rote Ballon von Tingle in der Luft nicht weiter zu übersehen. Schieße ihn erneut ab, wenn du wieder eine Karte kaufen möchtest. Die Karte für den Dämmerwald kostet dich nur schlappe 20 Rubine. Passiere Tingle und setze deine Reise fort, bis du den nächsten Spielabschnitt erreichst.

Willkommen in den Sümpfen des Vergessens. Begebe dich hier erst mal zum Haus. Es ist nicht zu übersehen; klettere die Leiter hoch und gehe durch die Tür. Spreche mit dem Besitzer des Sumpf-Infocenters. Er weist dich in seinen aktuellen Foto-Wettbewerb ein, in der es eine kostenlose Bootsfahrt durch den Sumpf zu gewinnen gibt. Eine solche Bootsfahrt wirst du auch brauchen. Leider ist niemand am Schalter gegenüber.

Verlasse wieder das Haus. Verwandele dich nun als Dekulink und halte dich direkt rechts. Spreche mit dem Deku. Er wird der künftig Wundererbsen verkaufen, also merke ihn dir. Springe neben ihm die Plattform herunter aufs Wasser, sodass du Halt auf einem Seerosenblatt findest. Springe nun weiter, von Seerosenblatt zu Seerosenblatt um neue Gebiete des Sumpfs zu erreichen. Wie zum Beispiel den Steg, der dich zum Abschnitt des Magieladens führen wird.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Nehme diesen Weg und pass auf die Dekurahna auf: Bissige garstige und gefräßige Pflanzen, die Link ans Fleisch wollen. Weiche ihren Bissen aus und erschlage sie zweimal an ihrem Stiel, damit sie besiegt werden. Auch andere Arten von Dekurahnas werden dir künftig auf dem Weg begegnen; sie hinterlassen dir meist Dekunüsse, manchmal auch Dekustäbe. Dahinter zeichnet sich bereits der Magieladen „Zur alten Schachtel“ ab. Begebe dich dorthin, klettere die Leiter hoch und gehe hinein. Am ersten Tag kannst du hier mit Kotake sprechen, die ihre Schwester Koume vermisst. Sie ging in die nahegelegenen Wälder, um Pilze zu suchen. Aber sie ist schon spät dran ... Ist bereits der zweite Tag angebrochen, hat sich Kotake bereits auf die Suche in die Wälder gemacht.

Der Eingang zu den Wäldern der Mysterien befindet sich direkt hinterm Haus in der hinteren Felswand. Gehe hinein und ein Affe wird wild auf sich aufmerksam machen. Spreche ihn an. Er bittet dich ihm zu folgen. Was bleibt dir anders übrig? Nur ist dies nicht ganz so einfach: Der Affe ist nicht nur außerordentlich schnell, nein, gemeine Gegner stellen sich dir in den Weg, um dich an deinem Vorhaben zu hindern. Lass dich nicht abschrecken und folge dieser Reihenfolge:

Tag 1: links, rechts, rechts, geradeaus, links, links

Tag 2: rechts, links, geradeaus, links, links, rechts

Tag 3: geradeaus, links, rechts, rechts, geradeaus, rechts

Sein Weg hat dich zu Koume geführt, die am Boden liegt. Spreche sie an, damit sie dir von ihrem Leid erzählt. Nun spreche mit Kotake, die schockiert dir eine Flasche mit rotem Elixier überreicht. Dieses Gebräu soll ihre Schwester wieder stärken. Begebe dich erneut in den Wald, folge erneut dem Affen. Spreche Koume ein zweites Mal an und überreiche ihr den rettenden Saft. Prompt gewinnt sie an neuer Stärke und überlässt dir die leere Flasche. Ein sehr nützlicher Gegenstand, wie du später feststellen wirst.

Jetzt wo Koume wieder im Bootsgeschäft tätig ist, kannst du zum Sumpf-Infocenter zurück gehen. Verlässt du die Wälder, sprechen dich die Affen an. Sie bitten dich um Hilfe, weil ihr Bruder aus irgendeinem Grund im Palast der Dekus gefangen gehalten wird. Verwundert setzt du deine Reise fort. Im Sumpf-Infocenter kannst du nun deine Freifahrt bei Koume einlösen. Tu dies und lasse dir die Foto-Box schenken, von dieser der Besitzer des Ladens gesprochen hat. Mit diesem Gegenstand ist es dir möglich, ein Foto von deiner Umgebung zu machen. Mit der Bootstour kannst du nun nicht nur durch die vergifteten Gebiete des Sumpfs reisen, sondern auch ein lästiger Oktopus, der den weiteren Weg zum Deku-Palast versperrt hat, wird durch das Boot beseitigt. Steige aus, sobald das Boot den Eingang des Palasts erreicht. Ein Affe erwartet dich schon.

KAPITEL 5: VON AFFEN UND ERBSEN

Nehme deine Deku-Schale und verwandle dich in Dekulink. Folge dem Affen. Du gelangst nun in den Vorhof des Deku-Palasts. Als Dekulink gehe weiter geradeaus, über den Flossweg hinüber zum Tor des Palasts. Zwei Wächter halten dich auf, um dich über die Regeln des Palasts hinzuweisen. Folge ihren Anweisungen und gehe geradeaus hindurch. Im Thronsaal erblickst du eine aufgebrachte Dekumeute. Spreche den Deku-König an, um den Grund für den Aufstand zu erfahren. Der Affe soll die Deku-Prinzessin geraubt haben und solle aus diesem Grund heute seine Bestrafung erhalten. Schieße ein Foto vom Deku-König, Dieses Foto solltest du bevor du zum Tempel gehst (besser: bevor du den ersten Tempelwächter besiegst) beim Sumpf-Infocenter abgeben, um den Preis zu erhalten. Dann bewege dich zum Käfig. Der Affe berichtet von einem Monster, dass die Prinzessin überfallen hat. Aber so genau hilft dir dies auch nicht weiter..

Verlasse den Thronsaal um mit dem Bruder des entführten Affen zu sprechen. Voller Sorge weist er dich darauf hin, dass es einen Hintereingang zum Käfig gibt. Er sei von dem äußeren Garten zu erreichen. Doch dieser sei zu weit oben – eine Wundererbse muss her. Dieser befindet sich im Palastgarten, genauer genommen unter dem Palastgarten. Hierzu gehe direkt vom Thronsaal aus gesehen nach links. Schnell wird dir in den Inneren Palastgärten klar, was du tun musst: Den Wachen ausweichen. Dies ist nicht so einfach. Weiche einfach ihrem Blickfeld aus, indem du vorsichtig an ihnen vorbei gehst, ohne dass sie dich erspähen. Solltest du aufgedeckt worden sein, spreche erneut mit den Torwachen. Nachts wird das Sichtfeld der Palastwachen durch weiß gepunktete Linien dargestellt.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Nach zwei kleinen Abschnitten findest du ein schwarzes Loch im Boden. Lass dich hinein fallen und spreche dort den futternden Mann an. Er verkauft dir Wundererbsen für 10 Rubine pro Stück. Die erste bekommst du Gratis. Vergiss nicht, in der kleinen Pfütze frisches Quellwasser abzufüllen. Hierzu benutze deine Flasche, und benutze sie, damit Link nach Wasser schnappt. Mit Quellwasser und Wundererbse kannst du diesen Ort wieder verlassen.

Da es hier außer Rubinen für dich nichts mehr Interessantes gibt, lass dich einfach von den Palastwachen schnappen. Du landest wieder vor dem Palasttor. Hier wende dich nun nach rechts, springe von Seerose zu Seerose. Hinten am Ufer angelangt, findest du hier zwei Dinge: Rechts ist vorne eine Dekurahna. Töte sie für eine Dekunuss, aber pass auf. Sie wächst schnell nach. Ideal, um seinen Vorrat an Dekunüssen aufzustocken. Links dagegen findest du ein weiches Erdbeet. Pflanze eine Wundererbse und gieße das Quellwasser, damit sie wächst und zur großen Blüte heranreift. Stell dich auf sie, damit sie dich nach oben zum äußeren Eingang der Palastgärten bringt. Hier laufe hinein, schnappe dir die Dekublume. Dein Ziel ist es, von einer Dekublume zur anderen zu springen, ohne hinab zu fallen. Andernfalls musst du den ganzen Weg zurücklaufen und von neu beginnen. Pass auf: Manche Dekublumen werden von feindlichen Dekus bewacht. Schieße diese mit einer Seifenblase ab oder Alternativ mit Dekunüssen.

Hast du es endlich in den Käfig des Affen geschafft, spreche mit ihm als normaler Mensch. Er bittet dich seine Seile zu zerschneiden. Aber mit deinem Schwert kommst du nicht ran. Spreche ihn ein zweites Mal an. Er fragt dich nach einem Instrument. Verwandle dich als Dekulink und zücke deine Deku-Pfeifen. Mit diesen Blasinstrumenten überzeugst du den Affen garantiert, sodass er dir eine Melodie bei bringt: Die Sonate des Erwachens. Damit erhältst du Zugang zum Dämmerwald-Tempel, jenem Ort, wo die Prinzessin der Dekus von einem Monster gefangen gehalten wird. Anstelle des Affen wirst du diese nun befreien.

Erneut aus dem Palast geworfen, weißt du nun Bescheid: Nehme die Abkürzung zum Dämmerwald-Tempel. Diese ist von deiner jetzigen Position rechts gesehen. Ein Schild und deine Dekublume weisen direkt auf den erhöhten Eingang im Felsen hin. Springe dorthin, nehme die Dekublume und erreiche den Felsdurchgang.

Im nächsten Abschnitt landest du wieder in den Sümpfen des Vergessens. Du musst hierbei von Dekublume zu Dekublume springen. Aber Achtung: Rechts von dir treiben Drachenlibellen ihr Unwesen. Komme diesen also nicht lieber zu nahe. Andernfalls schieße schnell eine Seifenblase nach ihnen, um sie abzuwehren. Springe zunächst vom orangefarbenen Blumenbaum zu Blumenbaum. Beim Letzten angekommen, springe nach links, um auf eine Plattform des geschuppten grünen Felsens zu gelangen. Sofort wird dich eine Eule ansprechen. Sie macht dich auf ihre Eulenstatuen aufmerksam, die dir bereits in Stadt Unruh aufgefallen ist.

Nachdem die Eule dich verlassen hat, schaue dir den grauen Felsen an. Lerne die dort eingravierte Melodie: Das Lied der Schwingen. Solltest du zukünftig eine Eulenstatue finden, schlage sie mit dem Schwert. Fortan kannst du jedes Mal, sobald du diese Melodie spielst zu allen Eulenstatuen der Spielwelt teleportieren, die du schon einmal berührt hast. Nutze nun die Dekublume direkt daneben. Fliege den kleinen Abschnitt zur anderen Plattform seitens des Wasserfalls und gehe dort durchs Tor.

Du erreichst nun den Dämmerwald. Nicht gerade freundlich sieht es hier aus. Siehst du Geradeaus, erkennst du in der Ferne ein Podest. Genau da müssen wir hin. Hierzu schaue nach rechts und springe über das Seerosenblatt zu einer kleinen Insel, auf der ein Weg hinauf führt. Aber der Weg ist bewacht: Ein Hiploop bedroht all Jene, die diesen Weg beschreiten wollen. Locke ihn am Besten an, sodass er nach unten kommt. Anschließend schlage auf ihn ein oder nutze den freigemachten Weg. Da es aber zwei Hiploops sind, die den Weg bewachen, ist es ratsam, diese jeweils mit zwei Seifenblasen abzutöten. Danach stellen sich dir nur ein paar Laubkerle in den Weg, bis du das Podest erreicht hast.

Nachdem dich Taya auf das Deku-Symbol aufmerksam gemacht hat, verwandle dich in Link zurück und schlage die Eulenstatue. Du kannst die Eulenstatue nutzen, um hier abzuspeichern. Möchtest du das tun und mit dem Spiel aufhören, ist hier deine Gelegenheit.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Andernfalls nehme die Deku-Schale zur Hand, stelle dich auf das Deku-Symbol und nutze die Deku-Pfeifen. Spiele die Sonate des Erwachens damit der Tempel des Dämmerwalds aus dem Sumpf erhebt. Nehme deine Flasche und zerschlage rechts von dir die Töpfe, um dir dort die rosa Fee einzufangen – solltest du im Kampf alle Herzen verlieren, wird sie dich wiederbeleben. Anschließend nutze die Dekublume direkt vor dir.

Bevor du zum Tempel aufbrichst, kannst du dir noch schnell drei Truhen ansehen, die in diesem Gelände herumstehen. Die erste befindet sich direkt in deiner Nähe. Dort befindet sich nur ein lausiger blauer Rubin (5 Rubine). Die beiden Truhen in der hinteren nord-östlichen Ecke enthalten einen orangen Rubin (20 Rubine) und ein Herzteil. Nun kannst du zum Dämmerwald-Tempel hinüber fliegen. Trete ein.

KAPITEL 6: DER DÄMMERWALD TEMPEL

Du erinnerst dich noch, was einst die Große Fee zu dir sagte? Gut, dann nutze als Mensch die Feen-Maske damit eine verirrte rosa Fee (1) zu dir findet. Sie ist eine von 15 verirrten Feen, die in diesem Tempel hausen. Hast du dies getan, dann nutze als Dekulink die Dekublume links von dir, um mit ihr in einer Rechtskurve um den Ast auf die rechte Seite des Raumes zu gelangen und auf einem Podest mit einer Truhe zu landen. In der Truhe findest du eine weitere rosa Fee (2).

Nun fliege mithilfe der Dekublume weiter nach hinten in den Raum auf ein anderes, weiteres Podest, dass sich von der Truhe ausgesehen links befindet. Um nun zu der hinteren Tür, flankiert von zwei Fackeln, zu gelangen, schaue erst einmal nach oben. Zwei Riesenskulltulas hängen oben an der Decke. Pass also auf deinem Flug auf, dass du nicht gegen sie fliegst – ansonsten stürzt du unsanft hinab. Am Besten du navigierst Dekulink genau in die Mitte des Podests, damit die Spinnen dich nicht bekommen. Solltest du trotzdem auf dem Boden landen, kannst du am Eingang des Raumes eine Leiter nach oben finden, um zur Ausgangsposition zu gelangen. Aber achte hier unten auf den Schwarzen Spuk – kleine schwarze Schatten, die dich aus dunklen Ecken angreifen.

Hast du es geschafft, gehe durch die Tür. Taya äußert sich gleich über den Gestank – dies ist der zentrale Sumpf-Raum des Tempels. Schneide links neben dir die Dekurahna für einen Dekustab ab und wiederhole den Vorgang ein paar Mal, da der Gegner sich wieder regeneriert. Mit nun ein paar Dekustäben ausgerüstet, laufe den Baumstamm weiter nach unten. Besiege die bissige Dekurahna für eine verirrte Fee (3). Da die Tür hier verschossen ist, springe als Dekulink auf das Blütenblatt der Sumpfpflanze vor dir. Nutze die weiteren zwei Blütenblätter, um auf die andere Seite des Raumes zu gelangen. Bevor du hier durch die Tür tapst, springe über das Wasser zum kleinen Eckufer zu deiner rechten. In den Töpfen findest du nicht nur ein paar nützliche Items, sondern eine verirrte Fee (4). Springe anschließend zurück und trete durch die Tür.

Ein weiterer vergifteter Raum mit 4 Sumpf-Blütenblättern erwartet dich. Zu deiner linken Seite siehst du eine große Schatztruhe. Hierzu springe über das Wasser zur Deku-Blume inmitten des Raumes und lass dich mit ihr in Richtung der Truhe katapultieren. Du findest einen kleinen Schlüssel. Suche erneut die Dekublume auf und fliege nun zum erhöhten Podest, auf der zwei Fackeln stehen. Hier gehe durch die Tür. Jetzt wird's eng. Kaum bist du hindurch getreten, so versperrt sich die Tür hinter dir.

Und vor dir... lauern drei Schnapper, fiese Schildkröten, die du bereits in den Wäldern der Mysterien kennen gelernt hast. Hierzu verschwinde in einer Dekublume, warte bis einer der Schnapper genau über deine Blume gleitet und schieße dann hervor – der Treffer auf der Bauchseite wirkt tödlich. Verfahre so mit dem Rest deiner Feinde. Anschließend entriegelt sich die Türe und eine große Kiste erscheint: Die Labyrinth-Karte ist dein!

Mit dieser Karte lässt es sich schon leichter eine Übersicht des Tempels verschaffen. Kehre nun in den zentralen Sumpf-Raum des Tempels zurück, in der vorhin Taya über den Gestank gewettert hat. Da du nun einen kleinen Schlüssel hast, kannst du nun hier die andere Tür öffnen, die dir bisher versperrt blieb.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Nun wird es knifflig: Ein grauer Stein mit dem Zeichen der Majora Maske steht inmitten mehrerer Durchgänge, die dich über das Wasser bringen. Links entdeckst du eine versperrte Tür. Daneben ist ein erloschener Fackelständer, den du dir merken solltest. Genau unter dem Stein, unter dem Holzweg befindet sich in einer Seifenblase eine weitere verirrte Fee (5). Hierzu lege erst einmal eine Bombe vor den Stein. Die Blase der Fee zerplatzt. Nutze die Feen-Maske, damit die verirrte Fee zu dir findet. Dann schiebe den grauen Stein nach vorne. Laufe dann nach Rechts, den Weg entlang weiter bis du eine Fackel erreichst. Töte die Riesenskulltula für eine verirrte Fee (6). Dann laufe erst einmal weiter, bis du wieder vor dem grauen Block stehst. Schiebe ihn nach vorne, sodass er die Wege nach links und rechts nicht mehr behindert. Dann gehe zurück zur Fackel. Nimm nun einen Dekustab, entzünde ihn am Feuer und renne wieder zurück, am Block nach rechts vorbei und entzünde die tote Fackel. Die verriegelte Tür öffnet sich dir. Gehe hinein.

Dahinter erwartet dich ein weiterer Kampf: Erneut verschließt sich die Tür hinter dir und zwei Drachenlibellen richten ihre Aufmerksamkeit sofort auf dich. Erfasse sie jeweils mit der Zielerfassung und schieße als Deku eine Seifenblase auf sie. Sind die Libellen besiegt, entriegelt sich die Tür und eine weitere große Kiste erscheint: Der Labyrinth-Kompass!

Gut gerüstet kehre in den Vorraum zurück. Als Link nimm erneut einen Dekustab zur Hand, entzünde sie an der Fackel und renne damit nach links, laufe die Treppe hoch und bringe dort eine andere tote Fackel zum Leben. Packe hier deinen brennenden Stab vorerst weg und benutze Links Rundumsicht, um unten auf zwei braune Bienenstöcke aufmerksam zu werden, die über den umzäunten Wasserstegen unten hängen. Schieße als Dekulink den rechten Bienenstock ab, die in der Nähe des grauen Schieblockes hängt. Nutze dann die Feen-Maske um die verirrte Fee (7) zu dir zu locken. Dann nimm einen Dekustab, entzünde ihn und springe über die Plattformen zum entfernten Tor, das von einem Spinnennetz versperrt wird. Mit dem Stab wird dieses lodernd vergehen und du kannst hindurch gehen. Töte hier die beiden Dekurahnas für Dekustäbe. Anschließend eile die Treppe hinauf.

Willkommen im ersten Stock! Doch die Freude währt nicht lange, denn Taya spürt hier oben sehr viel Böses. Mutig wie du bist, gehst du mit Schwert und Schild gewappnet weiter voran... Tatsächlich ist es hier dunkel, denn schwarzer Spuk fühlt sich hier sehr heimisch. Töte diese Biester alle; sie kommen dir auf den Weg entgegen und befinden sich im nachkommenden Raum überall dort, wo Fackelständer sind. Sind alle getötet, erscheint eine kleine Holzkiste. Eine weitere verirrte Fee (8) hat zu dir gefunden. Nun nimm einen Dekustab parat und entzünde in diesem Raum alle drei toten Fackeln, die an den Wänden stehen. Anschließend öffnet sich dir die entriegelte Tür.

Der kommende Raum sieht schwieriger aus, als er ist. Einziges nerviges Problem werden die Drachenfliegen sein – hier ist es aber sinnvoll, diese nicht zu bekämpfen, sondern Schutz bei den Dekublumen zu finden. Fliege also von Dekublume zu Dekublume zum hinteren Teil des Raumes und laufe anschließend die Treppenstufen hinab.

Dies hier dürfte dir bekannt vor kommen... richtig, es ist der zentrale Sumpf-Raum. Nur befindest du dich nun oben, deswegen mache gleich von diesem Vorteil Gebrauch. Laufe geradeaus und stelle dich auf den Schalter: Leitern erscheinen. Nun kannst du prima ohne Umwege jeweils vom ersten Stock zum Erdgeschoss klettern und umgekehrt, solltest du mal versehentlich nach unten fallen. Anschließend gehe hinter dem Schalter durch die Tür.

Auch dieser Raum kommt dir bekannt vor. Begib dich nach rechts und verschwinde dort durch die nächste Tür. Diese verriegelt sich wieder - erneut kommt es zu einem Kampf. Du trittst gegen den Mini-Wächter des Tempels an: Einem Dinofol. Wechsle hier zum Menschen und nimm deinen Schild vorsichtshalber mit R zur Hand, während du deinen Gegner in die Zielerfassung nimmst. Ziel ist es, ihn mit deinem Schwert zu schlagen, ohne dass seine Klinge dich trifft. Hast du ihn getroffen, weiche zurück, denn der Dinofol verbreitet in Wut seinen Feueratem. Vier Treffer mit deinem Schwert sind nötig um diesen Gegner in seine Schranken zu weisen. Aus der großen Kiste entnimmt Link nun den Schatz dieses Labyrinths: Den Heroenbogen. Endlich! Jetzt kannst du auch als Mensch Objekte zielgenau abschießen, ohne auf die Seifenblasen eines Dekus angewiesen zu sein.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Mit dieser tollen Waffe geht's zurück in den Vorraum. Ist dir schon das goldene Auge auf der gegenüber liegenden Seite aufgefallen? Na dann wird's Zeit für einen Test. Spanne deinen Heroenbogen mit einem Pfeil und schieße ihn ins Auge. Dies bewirkt, dass die Plattform der Dekublume im Wasser nun rauf und runter fährt. Fliege also mithilfe der Dekublume zu dieser Plattform und springe von dort auf die andere Seite. Bevor du hier durch die Tür gehst, schaue noch zuvor nach links. Ein Bienenstock ruht dort. Schieße ihn ab und nutze deine Feen-Maske für eine weitere verirrte Fee (9). Nun betrete den nächsten Raum.

Noch ein Kampf! Was ist denn nun schon wieder... ein zorniger Gecko stellt sich dir in den Weg. Ein weiterer Mini-Wächter? Wie dem auch sei, attackiere Gecko drei mal mit deinem Schwert. Außer sich vor Zorn, ruft er nun seinen Gehilfen herbei... niemand anders als einen Schnapper. Gemeinsam wollen sie dich zur Strecke bringen – aber du bist klüger. Suche als Dekulink eine Dekublume auf und verschwinde in ihr. Sobald der Schnapper über deine Blume gleitet, springst du hervor und lehrst seinem Reittier das Fürchten. Gecko flieht.. und zwar eilig hoch zur Decke. Nehme als Link deinen Heroenbogen zur Hand und schieße den Frosch ab. Wurde er getroffen, findet Gecko zu seinem Gefährten zurück. Es lohnt sich hierbei auf Gecko ununterbrochen zu schießen, wenn er auf den Wänden herumturnt. Pfeile überlässt er dir jedes Mal, wurde er von seinem Reittier getrennt. Verfahre drei Mal auf diese Weise und Gecko ist besiegt... er verwandelt sich in einen harmlosen kleinen Frosch. Seltsam oder? Merke dir den blauen Frosch für den späteren Spielverlauf und suche die blaue Truhe auf – der Master-Schlüssel ist nun dein. Mit ihm kannst du das Tor des Endgegners dieses Tempels aufschließen.

Kehre nun in den zentralen Sumpf-Raum zurück. Bleibe direkt vor dem Schalter stehen, den du zuvor runter gedrückt hast. Nehme deinen Bogen und schieße deinen Pfeil auf die Blume im Wasser – genauer gesagt auf den seltsamen Fackelkasten in der Mitte. Du musst natürlich den Pfeil so abschießen, dass er genau durchs Feuer der Fackel vor dir gleitet. Ist der Fackelkorb der Blume aktiviert, wird das Wasser entgiftet und sie verwandelt sich in eine drehende Plattform, die nach oben steigt. Nutze dies: Laufe nach rechts, dann nach links. Schnappe dir hier die verirrte Fee (10) in der Seifenblase. Von hier kannst du einen Schalter und eine tote Fackel entdecken. Merk es dir und begeben dich nun zur Dekublume in deiner Nähe, um so auf diesen Schalter zu landen. Aktivierst du ihn, erscheint eine Truhe. Darin findest du eine verirrte Fee (11).

Begeben dich nun per Dekublume auf die rotierende Blumenplattform. Erinnerung dich an die tote Fackel und stelle dich an den Fackelkorb – dein Ziel ist es, mit einem Pfeil diese tote Fackel zu erwischen. Dies ist bei der Bewegung gar nicht so einfach, daher verzweifle nicht, wenn es nicht sofort klappt. Gelingt es dir, entriegelt sich die obere nördliche Tür hinter der Dekublume. Gehe dort hinein.

Im Vorraum des Endgegners gibt es noch allerhand zu tun: Zunächst benutze deinen Heroenbogen und schieße einen Pfeil in die linke Flammensäule, damit die Blase der verirrten Fee (12) zerspringt. Mit der Feen-Maske sammelst du sie ein. Optional kannst du schon einmal versuchen, die Drachenlibellen mit deinen Pfeilen abzuschließen. Klettere dann die Leiter herunter. Nutze die Dekublume um dich zunächst nach links in die Einbuchtung der Wand hinein gleiten zu lassen. Sammle die in der Blase gefangene verirrte Fee (13) ein.

Fliege anschließend zur nächst höheren Einbuchtung. Merke dir hier in der Nähe befindlichen Kristallschalter und fliege wieder zur nächst höheren Einbuchtung nach oben. Sammle eine weitere verwirrte Fee (14) ein. Kehre nun zur Dekublume unten an der Leiter zurück. Hier geht's nun in die andere Richtung; springe anschließend von Dekublume zur Dekublume weiter nach oben. Schnappe dir die in der Blase gefangene verirrte Fee (15). Alle verirrten Feen sind dein.

Von hier aus spanne deinen Bogen – schieße den Kristallschalter in der Ferne ab. Das Feuer auf den Feuersäulen verschwindet. Lass dir nun nicht viel Zeit sondern nutze die Dekublume, um schließlich auf der ersten erloschenen Feuersäule zu landen. Dort springe schnell nach hinten zur überdachten Dekublume, suche in ihr Schutz und springe ab, um zur zweiten Feuersäule zu segeln. Nutze ihre Dekublume, um auf das Dach der anderen Plattform vor dir zu fliegen. Hast du dies geschafft, ohne dass sich das Feuer zuvor materialisiert hat, kannst du die Dekublume hier oben nutzen, um bequem zur Tür des Endgegners zu segeln. Schnappe dir das ein oder andere Herz aus den Töpfen, dann mach dich gefasst auf das Schlimmste. Trete ein..

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Laufe weiter nach vorne, um dem großen Wächter des Labyrinths entgegen zu treten: Der wilde Dschungelkrieger Odolwa springt direkt zu dir hinab. Und er scheint dich nicht besonders zu mögen...

Um ihn zu besiegen reicht dein Schwert und einige Bomben, die du im Raum verteilst. Fürchte seine Größe nicht sondern dresche auf ihn ein. Vor Schmerz hält er sogar oft inne, sodass du noch ordentlich weiter austeilen kannst. Fängt er an zu tanzen, entsendet er seine Motten und Käfer – letzteres sind lästige Biester, die sich aber mit einigen Hieben vernichten lassen um hin und wieder neue Energie in Form von Herzen zu spenden. Dreht er mit seinem Schwert herum, weiche ihm einfach aus oder suche Schutz in der Dekublume. Da die Käfer oder Odolwas gezauberter Feuerkreis deinen Deku trotz Blume verletzen, ist es ratsam, in Menschenform zu bleiben.

Ist Odolwa besiegt, nehme den Herzcontainer an dich: Es erweitert deine Energieleiste um ein weiteres Herz. Betrete anschließend das blaue Licht und nehme die Maske, Odolwas Vermächtnis, entgegen. Es erfolgt eine kurze Zwischeneinblende einer fernen Welt. Im Kreis der Götter kannst du nun den Gesang des Himmels lernen, sobald Taya dir die Melodie vorgibt.

KAPITEL 7: RETTUNG DER DEKU-PRINZESSIN

Im Sumpf bessert sich dank deiner Taten die Lage – das Wasser wird entgiftet und der Dämmerwald-Tempel erhebt sich nun zu seiner ursprünglichen Größe. Für dich geht es zurück... in einen dunklen nassen Raum. Nachdem Taya dich dazu überredet, auch die Geister der anderen drei Gegenden zu befreien, kannst du die Deku-Prinzessin befreien. Zerschlage einfach das Blättergeflecht. Nach einem kurzen Dialog kannst du die holde Dekulady in deiner Flasche einfangen.

Bevor du aber zum Deku-Palast zurück kehrst, musst du noch etwas kleines erledigen. Richtig, du hast 15 verirrte rosa Feen eingefangen. Fliege dazu am Besten mit dem Lied der Schwingen zur Eulenstatue im Dämmerwald. Von dort schaue nach links – du entdeckst eine Höhle. Springe vom Podest ab und schwimme zum Ufer vor dem Höhleneingang. Da die Höhle zu weit oben im Felsen liegt, musst du die Deku-Blumen in deiner Nähe benutzen. Gleite also bequem zur Höhle.

In der Feenquelle vereinen sich deine verirrten Feen zur Großen Fee der Kraft. Zum Dank verleiht sie dir die Wirbelattacke: Hältst du den B-Knopf gedrückt, kannst du mit deinem Schwert einen kräftigen Rundum-Schlag ausführen. Jetzt beeile dich, der Deku-Palast wartet. Begebe dich zum Thronsaal und lasse die Prinzessin direkt vor ihrem Vater frei. Nachdem der Affe befreit und alles wieder gut ist, kannst du dir eine Belohnung von ihrem Butler abholen.

Verlasse den Deku-Palast und wende dich direkt nach rechts. Springe über die Seerosenblätter entlang, bis du eine Höhle entdeckst. Darin erwartet dich tatsächlich der Deku-Butler. Folge ihm... das ist leichter als getan. Er führt dich durch ein Labyrinth, durch das du ihm schnell folgen solltest, ehe sich die Türen für dich verschließen. Für diese harte Herausforderung gibt es schließlich die Maske der Däfte verliehen. Mit ihr kannst du im Wald der Mysterien auf Zutatensuche gehen, die dir helfen werden, das blaue Elixier bei Kotake einzukaufen. [Du kannst das Labyrinth auch zu einem späteren Zeitpunkt meistern, wenn du im Besitz der Hasenmaske bist. Mit ihr kannst du schneller rennen.]

Falls du das Labyrinth nicht auf eigene Faust schaffst, folge meiner Wegbeschreibung: Nachdem der Weg direkt eine Rechtsbiegung macht, halte dich an der Gabelung nach Links und direkt bei der Nächsten noch einmal Links. Laufe den Weg hier entlang, dann geht es hinauf, bei der nächsten Gabelung eile nach links (zum blauen Feuer), anschließend direkt nach Rechts. Folge dem Weg übers Wasser, am goldenen Feuer vorbei und springe über die Holzplattformen.

Jetzt biege bei der nächsten feurig grünen Weggabelung nach rechts ab, dann bei der nächsten Weggabelung nach links, springe über die Floße zu Wasser. Weiter geht's, wähle dann zwischen den Drei Eingängen den Eingang ganz links, um zu einem kleinen Labyrinth mit unsichtbaren Feuerwänden zu gelangen, die Link ausweichen muss, sobald er sich ihnen nähert.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Eile dahinter die Treppe hoch, dann eile nach rechts (sehe geradeaus das pinke Feuer) und wende dich direkt nach links um die Treppen hinauf zu gehen. Hier angekommen halte dich direkt wieder links, am violetten Feuer vorbei nach rechts, schieße dann mit einem Pfeil den Kristallschalter ab um über die Holzplattformen zu springen, dahinter biege direkt nach links ab (hellgrünes Feuer) und folge den Rest des Weges.

Da die Gewässer nun entgiftet sind, kannst du bei Koume ein neues Spiel ausprobieren – du machst eine lustige Bootsfahrt und musst Koumes Zielscheiben treffen, die an ihrem Besen befestigt sind. Triffst du insgesamt 19 von ihren Zielscheiben, erhältst du ein weiteres Herzteil. Aber Achtung: Verwundest du die alte Hexe 10 Mal, bläst sie das Spiel ab. Verlasse anschließend das Sumpf-Center und springe links ab, um dort hinten am Uferand die Eulenstatue zu aktivieren.

Jetzt, wo du alles hast, deponiere deine Rubine in West-Unruh-Stadt. Aktiviere anschließend die Eulenstatue, die seitlich des Uhrturms in Süd-Unruh-Stadt vor dem Eingang zu West-Unruh-Stadt steht. Wenn du jetzt nichts mehr erledigen möchtest, kannst du die Hymne der Zeit spielen, um zur Dämmerung des ersten Tages zurück kehren. Aber Vorsicht: All die Ereignisse, die im Sumpf geschehen sind, werden rückgängig gemacht. Sie haben logischerweise nicht stattgefunden. Der gefundene Heroenbogen, die Fotobox und die Masken bleiben trotzdem dein. Wenn du dir sicher bist, nichts vergessen zu haben, spiele die Hymne und kehre zum ersten Tag zurück.

Ergänzung: Solltest du das Foto noch nicht abgegeben haben, kannst du nochmal zum den Sumpf zurückkehren und ein Bild vom Dekukönig machen. Zeige dem Betreiber vom Sumpf-Info-Center dein geschossenes Foto. Das Bild des Dekukönigs wird ihn so faszinieren, dass er dir den Hauptgewinn überreicht: Ein Herzteil. Tipp: Als Alternative zum Dekukönig kannst du auch ein Bild von Tingle machen.

KAPITEL 8: NÜTZLICHE MASKEN

Falls du etwas Zeit hast, wollen wir uns die Hasenohren holen. Mit ihr kannst du dich schneller bewegen, also macht es Sinn, sie uns schon früh zu holen. Dazu eile in Stadt Unruh nachts an den Waschplatz und sprich mit dem Musikanten. Er übergibt dir die Bremer Maske, Drückst du B, spielt sie eine Melodie, die Tierbabys dazu angeregt, dir zu folgen und zu wachsen.

Warte nun bis zum dritten Tag, dann verlasse Stadt Unruh durch den Süd-Ausgang, sodass du zu den Ebenen von Termina kommst. Hier eile nach Süd-Westen. Weiche dort dem Takuri Geier aus, damit er dir nichts klaut. Ansonsten musst du den verlorenen Gegenstand beim Kuriositäten-Händler in Unruh-Stadt abkaufen oder die Zeit zurückspulen. [Der Vogel wird mit einem roten Punkt auf der Karte dargestellt.]

Folge dem Weg zur Romani Ranch. Eile im nächsten Abschnitt einfach den Weg weiter geradeaus, sodass du zu einem weiteren Spielabschnitt gelangst: eine große Weidenfläche streckt sich dir entgegen. Zu den Romani-Schwestern kommen wir in einem späteren Teil der Lösung; eile also zügig zur kleinen Tür, die sich genau auf der anderen Seite der Weide befindet, sprich ganz im Westen der Karte.

Dahinter befindet sich die kleine Hühnerfarm. Grog, der Besitzer der Farm ist unglücklich, da er bis zum Aufprall des Mondes nicht erleben kann, wie seine Küken zu kräftigen Hähnen heranwachsen. Hilf ihm dabei: Setze die Bremer Maske auf und sammle die Küken ein, die dir folgen werden, sobald du in ihre Nähe kommst. Hast du alle eingesammelt, wachsen sie. Sprich wieder mit Grog, der dir aus Freude die Hasenohren überreicht.

Jetzt können wir auch gleich einen Dieb stellen: Stelle dich um Mitternacht des ersten Tages in Nord-Unruh-Stadt hin und beobachte, wie eine alte Dame von einem Dieb angegriffen wird. Jage dem Dieb die Beute ab, indem du ihn einfach angreifst.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Nachdem du die Beute zurückerobert hast, dankt dir die alte Dame mit einer weiteren Maske: Mit Ka-Bumm Maske kannst du wie eine Bombe explodieren, was dir aber auch jeweils ein halbes Herz abzieht. Gehe anschließend zum Bomben-Laden in West-Unruh-Stadt und schau nach – die Große Bombentasche ist dort für 90 Rubine zu haben. Das ist ein günstiger Preis als das Angebot im Kuriositäten-Händler, der auch seinen Laden in West-Unruh-Stadt hat. Solltest du den Dieb nicht fangen, ist die größere Bombentasche dort in der Nacht des Letzten Tages für 100 Rubine zu holen.

Noch Herzteile gefällig? Gehe zwischen 10-12 Uhr des ersten Tages zur Residenz des Bürgermeisters in Ost-Unruh-Stadt und sprich dort mit einer korpulenten Frau, Madame Aroma. Sie vermisst ihren Sohn, Kafei und übergibt dir Kafeis Maske, mit der du Hinweise nach ihm suchen sollst. In Ost-Unruh-Stadt steht auch der Gasthof zum Eintopf. Dieser wird von Anju verwaltet. Sprich mit ihr, indem du Kafeis Maske aufsetzt. Sie wird dich bitten, um 23:30 in der Küche zu erscheinen. Tu dies und sie übergibt dir einen Brief, den du auch gleich in einen der Briefkästen einwirfst. Schau dir im Gasthof nach Mitternacht noch die mysteriöse Hand aus dem Klo an, die nach Papier verlangt. Du kannst ihr beispielsweise die Deku-Urkunde von Stadt-Unruh geben, damit die Hand dir ein Herzteil überlässt.

Am Zweiten Tag finde dich um 15:00 am Waschplatz ein. Während der Postbote die Glocke läutet und Kafei den Brief abholt, schleiche dich zur hinteren Tür und warte, bis Kafei zurückkehrt. Er erzählt dir sein Dilemma und überreicht dir seinen Glücksbringer. Bringe diesen zu Anju. Du wirst dem Liebespaar ab diesem Punkt im Moment nicht weiterhelfen können, aber das brauchst du erst einmal auch nicht, weil wir uns zunächst zwei andere Masken holen wollen.

Kehre um 13:00 des dritten Tages zurück zu Kafei und sprich mit dem Kuriositäten-Händler. Er überreicht dir die Fuchs-Maske und die Eilpost an Mama. Bringe die Post nach 18:00 zum Postboten in West-Unruh-Stadt, damit er die Post zu Madame Aroma überbringen kann. Ist das geschehen, sprich den Postboten nochmal an, damit er dir die Mütze des Postboten überlässt und endlich fliehen kann. Damit hast du Zugang zu den Briefkästen. Probiere es aus und du erhältst ein Herzteil.

[Hinweis: Du kannst auch alternativ nach Mitternacht des letzten Tages die Post selbst abgeben, indem du sie Madame Aroma in der Milchbar übergibst. Sie schenkt dir dafür eine neue Flasche mit Chateau Romani. Mit diesem Getränk kannst du solange unbegrenzt Magie wirken, bis du zur Dämmerung des ersten Tages zurückreist. Wir lösen diesen Alternativ-Weg in unserer Lösung zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels.]

In West-Unruh-Stadt gibt es noch den Dojo des Schwertmeisters – da solltest du mal hin. Versuche 30 Punkte zu erreichen, denn dafür gibt es ein Herzteil. Ein weiteres Herzteil kannst du bekommen, wenn du jeden Tag in Nord-Unruh-Stadt das Deku-Hüpf-Minispiel gewinnst: Direkt neben dem Eingang zur Großen Fee befindet sich ein Loch hinter einem Gitter, dass du per Dekubume erreichen kannst. Knacke jeden Tag den Rekord, sodass der Besitzer dir verzweifelt beim dritten Mal ein Herzteil schenkt. Dann solltest du in Nord-Unruh-Stadt ein wenig auf der Rutsche klettern, um den Baum mit einem weiteren einsamen Herzteil zu erreichen.

Da du im Besitz der Fuchs-Maske bist, solltest du dir die sich bewegenden Grasbüschel ansehen. Es handelt sich dabei um eine Ansammlung an Grasbüscheln, von denen du gewöhnlich mit paar Schwerthieben ein paar Rubine, Herzen und Munition findest. Die Grasbüschel finden sich überall im Spiel – zum Beispiel auch in Nord-Unruh-Stadt oder auf der Milchstraße, die zur Romani Ranch führt. Setze die Maske auf und hebe eines der Grasbüschel auf, damit der Fuchs Kreaton erscheint. Er stellt dir einige Fragen (schau hierzu in unseren speziellen [Guide](#)). Beantworte sie alle richtig, gibt es ein Herzteil.

Du könntest dir noch einen größeren Köcher für deine Pfeile verdienen. Dazu gehe von den Ebenen Terminas in Richtung Sümpfe bzw. von den Sümpfen des Vergessens in Richtung Ebene von Termina. Auf dem Pfad, der beide Abschnitte verbindet, nehme den Weg nach rechts und du kommst schließlich zur Sumpf-Schießbude. Erziele 2000 Punkte – der Schlüssel zur hohen Punktzahl sind die Vögel, für die es jeweils 60 Punkte gibt. Zufrieden gibt der Besitzer dir den Großen Köcher. Mit ihm kannst du nun 40 Pfeile mit dir führen. Spiel das Spiel nochmal und überschreite jetzt die 2180 Punkte Marke. Als Belohnung wartet ein Herzteil auf dich.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zelda-europe.de

Am zweiten Tag solltest du dich ins Observatorium aufmachen. Schau mit dem Fernrohr aus dem Observatorium auf Unruh Stadt und behalte dabei besonders die linke Seite im Auge. Es wird Morgens gegen 9 Uhr oder Nachts gegen 3 Uhr ein Deku Händler auftauchen, der zu seinem Geheimversteck fliegt. Es befindet sich nahe der Bäume neben dem Observatorium. Gehe als Dekulink dorthin und springe ins Erdloch. Sprich den Deku Händler an und er möchte dir für 150 Rubine ein Herzteil verkaufen. Schlage das Angebot aus und er wird es dir nur noch für 100 Rubine verkaufen wollen. Willige ein und du freust dich über ein neues Herzteil.

In der Ebene von Termina, solltest du dir das hohe Gras anschauen, das sich zwischen dem Ausgang von Süd-Unruh-Stadt und in Nähe des Eingangs zur Ranch befindet. Nach kurzem Suchen verschwindest du in einem Erdloch. Innen findest du eine einsame Killeranas. Erledige das Biest, indem du die untere Spitze mit deinem Schwert bearbeitest. Als Belohnung winkt dir ein Herzteil in einer Truhe.

KAPITEL 9: FROSTIGER EMPFANG

Du startest wieder vor dem Turm in Unruh-Stadt und gehe sicher, dass du ein paar Pfeile und Bomben bei dir trägst. Laufe nach Nord-Unruh Stadt und spreche dort mit dem Wächter, auf dass er dich durchlassen soll. Außerhalb der Stadtmauern gehe einfach weiter geradeaus. Die leichten Schneemassen am Ende des Vorsprungs lassen dich ahnen, dass es in den Bergen sehr kalt werden wird. Erreichst du den schneeüberzogenen Vorsprung, gehe nach unten, an dem feuerspeienden Dodongo vorbei auf die andere Wandseite. Laufe rechts den steilen Weg hoch und richte deinen Blick gen Norden zu den Bergen. Laufe hier rechts den steilen Pfad weiter hoch, sodass Taya zu einem Eiszapfen hochfliegt. Mit zwei Pfeilen kannst du den Eiszapfen herunterholen, sodass der Pass freigelegt wird. Laufe weiter und das Spiel wechselt in einen neuen Abschnitt.

Hier oben setzt du mutig deinen Weg fort. Kämpfe gegen vereinzelte blaue Arachnos, bis du auf halben Weg auf ein paar große Schneekugeln stößt, die den Weg versperren. Eine Bombe löst das Problem. Weiter geht's: Klettere die Stufen hinauf und renne weiter bis zum Ende des Abschnitts.

Du gelangst zur Bergsiedlung. Eisiger Wind kommt dir entgegen... offensichtlich hat sich der Frühling verspätet. Laufe an dem Haus vorbei, denn der darin wohnende Schmied kann dir zur Zeit nicht sehr viel weiterhelfen, da der ewige Frost seinen Ofen eingefroren hat. Vor dir liegt wenige Meter weiter ein kleiner See mit paar Eisschollen. Merke dir diese Stelle. Schau erst mal nach links um hinter der kleinen Brücke eine verschlossene Eulen-Statue zu entdecken. Aktiviere sie mit dem Schwert. Daneben weiter links steht ein frierender Gorone. Spreche mit ihm. Gehe dann zurück zum See und wende dich jetzt nach rechts. Folge dieser Richtung, bis Link in den nächsten Spielabschnitt läuft.

In der Ferne kannst du jetzt Tingles Ballon in den Lüften erkennen. Weiche dem Schnee-Wolfos aus und spreche mit Tingle, indem du ihn mit einem Pfeil aus der Luft holst. Kaufe bei ihm die Karte „Pic Hibernia“ für 20 Rubine. Nun setze deinen Weg weiter fort, über die Brücke und merke dir hier das Loch, welches allerdings durch Eis fest verschlossen ist. Ignoriere den Schnee-Wolfo und passiere die zweite Brücke, um zum Goronen-Dorf zu gelangen.

Auch das Dorf der Goronen wird von einem festen Winter heimgesucht. Direkt bei deiner Ankunft kannst du den frierenden Goronen nicht verfehlen. Spreche mit dem armen Kerl, der bei diesen kalten Temperaturen Wache halten muss. Er öffnet dir das Tor mit einem einfachen Goronen-Stampfer. Hierzu springe einfach nach rechts die Anhöhe hinab. Der Eingang liegt nun direkt hinter dir. Da du aber im Moment nichts im Goronen-Schrein machen kannst, umrunde das Haus ein wenig, um in der Ferne die weise Eule zu erspähen. Eile zu ihr und spreche mit ihr. Sie wird dich loben und bitten, das Schicksal der Goronen in die Hand zu nehmen. Anschließend fordert sie dich auf, ihr zu folgen.

Schau wo ihre Federn fallen und laufe ihr nach. Beeile dich, denn die Federn verschwinden nach einiger Zeit. Hast du den Abgrund überwunden, wird die Eule gut zu dir sprechen. Dann betrete die kleine Höhle. Innen findest du in einer großen Truhe das Auge der Wahrheit.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Ocarina of Time Fans werden sich gut an diesen wertvollen Gegenstand erinnern: Mit dem Auge der Wahrheit kannst du unter Einsatz von magischer Energie unsichtbare Objekte sehen – wie zum Beispiel die unsichtbaren Blöcke, auf die du soeben gesprungen bist.

Probiere es gleich mal aus und du wirst dahinter eine Truhe entdecken, die von einer Riesen-Skulltula bewacht wird. Darin sind 20 Rubine versteckt. Einen Purpurnen Rubin (50 Rubine Wert) findest du links von dir unter dem großen braunen Stein, der mit einer Bombe weg gesprengt werden muss. Um deinen Bomben- oder Magievorrat wieder aufzufüllen, kannst du die Grasbüschel abschneiden. Da hier nichts mehr ist, kannst du diesen Ort wieder verlassen.

KAPITEL 10: DARMANI, DER GORONEN-GEIST

Wieder draußen vor der Höhle, wo du nun das Auge der Wahrheit gefunden hast, machst du jetzt erneut vom eben diesem Gebrauch. Springe über die Blöcke zurück zum Goronen-Dorf. Kaum angekommen, wirst du jemanden entdecken: Einen Goronen-Geist. Verwundert über deine magischen Fähigkeiten bittet er dich, ihm zu folgen. Tu dies und laufe ihm nach, indem du das Magische Auge aktiviert lässt (oder wenn du dicht bei ihm bist, folge einfach seinem Schatten). Er führt dich zurück zur Bergsiedlung zum kleinen See. Springe über die zwei Eisschollen auf die andere Seite.

Durch das magische Auge kannst du jetzt eine Leiter auf der Wand erkennen. Klettere diese hoch. Kommst du an einer Abzweigung, gehe erst nach rechts, dann nach links und zum Schluss wieder nach rechts. Oben angekommen, folge dem Geist in die Höhle. Es ist der ehrenwerte Ruheplatz des verstorbenen Goronen. Spreche mit dem Geist.

Er stellt sich dir als Darmani den III. vor und erzählt dir von seinem Unglück. Komme seiner Bitte nach, seine Seele zu erlösen: Spiele das Lied der Befreiung und Darmani findet seinen Frieden. Zurück bleiben seine unsterblichen Sorgen als ein Abbild einer Maske: Die Goronen-Maske! Mit ihr kannst du in den Körper eines Goronen schlüpfen, was du auch gleich tust. Spürst du die enorme Kraft?

Darmani äußert seinen letzten Wunsch, seinem Volk zu helfen. Bevor du das tust, lese zuvor die Inschriften seines Grabs, um zu lernen, welche neue Fähigkeiten dir als Gorone zur Verfügung stehen. Anschließend gehe einmal um den Grabstein herum, um die Kraft eines Goronen gleich unter Beweis zu stellen. Ziehe an den Stein zu dir und gebe nun die darunter liegende heiße Quelle frei.

Das heiße Wasser ... bringt dich auch gleich auf eine Idee.
Schöpfe eine Flasche Wasser davon und mache dich auf den Weg.

KAPITEL 11: GORONEN SCHLAFLIEDER

Um die Goronen vom kalten Frost zu retten, kann eine Flasche mit heißem Wasser aus der Quelle, die du bei Darmanis Grabmal freigelegt hast, helfen. Eile damit zur Schnee-Ebene zu dem Punkt, wo wir Tingle getroffen haben. Gehe die erste Brücke in Richtung Goronen-Dorf hoch. Erinnerst du dich an das zugefrorene Loch? Gehe dorthin und gieße das heiße Wasser darüber. Lass das Eis auftauchen und springe ins Loch. Unten findest du eine weitere heiße Quelle vor.

Bevor du heißes Wasser holst, gehe zunächst zum Goronen-Dorf und öffne das Tor, indem du einfach eine Stampfattacke vor dem Eingang ausführst. Im Goronen-Schrein angekommen, ist das Babygeschrei nicht zu überhören. Die Goronen scheinen es kaum auszuhalten. Gehe nach links den Weg entlang nach oben, um dort den kleinen Eingang zu betreten, der mit einem roten Läufer versehen ist. Innen findest du die Ursache des Baby-Geschreis. Spreche mit dem Goronenbaby, dass seinen Daddy vermisst. Merke dir das und verlasse den Goronen-Schrein.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Gehe nun zurück zur heißen Quelle, die wir vorhin freigelegt haben und schöpfe eine Flasche mit heißen Quellwasser. Direkt vom Loch aus nach rechts und springe die Anhöhe hinunter. Schau nach rechts. Taya wird zu einer Schneekugel fliegen, von der sie überzeugt ist, dass diese größer ist als die Anderen.

Lege eine Bombe davor und sehe das Ergebnis: Ein eingefrorener Gorone! Hilfe ihm mit dem heißen Wasser aus dem Eis. Es ist der Goronenälteste. Spreche als Gorone mit ihm und erzähle ihm, dass sein Sohn verzweifelt nach seinem Vater schreit. Doch der Älteste will trotz seiner schwachen Verfassung nicht nach Hause gehen und bittet dich, seinen Sohn in den Schlaf zu wiegen. Leider fällt dem Ältesten bei der Kälte nur der Anfang an. Zücke als Gorone deine Ocarina (die hier Trommeln bilden) und erlerne das Intro des Goronischen Schlummerlieds.

Kehe jetzt zum schreienden Goronenbaby zurück. Hole deine Trommeln hervor und spiele das Intro, sodass das Baby das Lied ergänzt. Du erlernst nun das vollständige Goronische Schlummerlied. Sobald das Baby eingeschlafen ist und die anderen Goronen ebenso, kannst du nun dich zum Pic Hibernia aufmachen.

Bevor du aber gehst, werden dir im Raum des Babys die brennenden Fackeln auffallen, die zuvor noch erloschen waren. Verwandle dich in Link und entzünde die Fackeln im Vorraum. Wenn du schnell genug warst, beginnt sich oben der Kronleuchter zu drehen. Kehre zum Baby zurück und beziehe vor dem Baby die Startposition. Roll dich ein und rolle nach vorne. Mit genügend Anlauf saust du zügig über die Rampe und zerstörst die Ton-Fackeln. In einer dieser Fackelkrüge ist eine leckere goronische Notfallration. Hebe sie hoch und kehre zur Bergsiedlung zurück. Werfe das feinste Dodongo-Filet zu dem frierenden Goronen, der dank dir neue Kraft schöpft. Zum Dank seiner Rettung überreicht er dir Don Geros Maske.

Du erreichst den Weg zu Pic Hibernia, wenn du von der Eulenstatue aus nach links oben gehst. Im kommenden Abschnitt wirst du dein Können als Goronenroller unter Beweis stellen müssen. Dazu brauchst du ein wenig magische Energie. Rolle dich mit etwas Abstand vor der Rampe ein, um dann mit Vollgas über die Rampe zu brettern. Rolle immer weiter, über die zweite Rampe hinweg und vorbei an den Bäumen, sodass du den finalen Abschnitt erreichst.

Kaum hast du Pic Hibernia erreicht, weht dir ein eisiger Wind entgegen. Das muss wohl die Stelle sein, an dem Darmani sein Leben verloren hat. Du wirst auch nicht viel weiter kommen, denn der eisige Wind hält dich zurück. Aktiviere zunächst die Eulen-Statue zu deiner rechten.

Gehe nun weiter, bis Taya unruhig wird. Nutze das Auge der Wahrheit: Ein riesiger Gorone wacht über den Pass und lässt niemanden hindurch. Spiele jetzt das Goronische Schlummerlied. In einer kurzen Sequenz wird der riesige Gorone seinen Schlaf finden und zur Seite rollen. Der Weg ist frei! Überquere die Brücke und weiche den Schneefelsen aus oder zerschlage sie für eine Magief flasche. Den steilen Hang überwindest du leicht mit einer Goronenrolle. Oben angekommen, rolle nach links, um ein Stück den Aufgang hinauf zu rollen. Wird der Weg zu schmal, breche die Rolle ab und laufe den Rest, bis du den Eingang des Pic Hibernia Tempels erreichst.

KAPITEL 12: DER PIC-HIBERNIA TEMPEL

Nachdem die einleitende Sequenz vorüber ist, erledige erst mal die weißen kleinen Spuks. Zerschlage die Eiszapfen und schiebe als Gorone den großen Stein mit dem Maskensymbol nach vorne, um einen Durchgang zu schaffen. Erledige dahinter den Schneewolfo, indem du wartest bis er ausholt und du zustichst. Da die rote Tür vorne vereist und die linke weiße Tür verschlossen ist, laufe nach rechts und öffne die blaue Tür.

Dahinter gelangst du zu einer Halle mit einer zerteilten Brücke. Gehe hier erst mal nach unten, indem du links die Leiter an der Kante nach unten nimmst. Unten entdeckst du gleich eine Fee im Inneren eines Pfeilers. Laufe als Gorone über die Glut. Dann schieße die Feenblase mit eine Pfeil ab und nutze die Feenmaske, um die Fee (1) zu dir zu locken. Schaust du nun, das Glutbecken hinterm Rücken, nach oben, entdeckst du eine weitere Fee (2) in einer Blase. Schieße auch sie ab und lock sie zu dir.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Gehe nun wieder zurück zur Leiter und nach oben. Versuche als Gorone mit einer schnellen Goronenrolle über den Abgrund zu kommen, ohne von dem eisigen Atem deiner Feinde erwischt zu werden.

Bist du auf der anderen Seite, federt dich eine Kiste ab. Gehe hier geradeaus, indem du als Link über den kleinen Abgrund springst und die Treppe hochgehst. Du kommst zu einem kleinen Raum mit einer Krabbel-Ratte. Ziehe die Feenmaske an um die kleine Fee (3) rechts von dir anzulocken. Nehme aus der großen Truhe die Karte. Gehe wieder nach unten in die Halle mit der Brücke. Da es hier nichts mehr gibt, springe über den kleinen Abgrund und gehe rechts durch die blaue Tür.

Du erreichst jetzt die große Haupthalle dieses Labyrinths. Von hier aus gehen wir nach rechts und nehmen die Treppen in den Keller. Geh einmal im halben Raum herum, weiche den brennenden Schädeln aus und aktiviere als Gorone den verrosteten Schalter. Es erscheint eine Truhe mit einer Fee (4). [Anmerkung: Hier unten gibt es einen Goronen-Schalter. Im Moment ist er unwichtig, da der Schalter sich im Boden befindet. Er bedient den großen Hauptsockel, der sich in der Haupthalle befindet. Solltest du später einmal dessen Höhe ändern, kannst du mit diesem Schalter den Sockel zurück in seine Ausgangsposition befördern.]

Gehe zurück in die Haupthalle und suche die gelbe Tür dir gegenüber auf. Es ist die Einzige, die nicht vereist ist. Ziehe im kommenden Raum die Blöcke links aus der Wand heraus. Dahinter ist eine Truhe mit einem kleinen Schlüssel. Ziehe nun die Blöcke weiter nach hinten in die dafür eingelassene Vertiefung. Es erscheint eine Truhe, die du erst später öffnen kannst.

Mit dem kleinen Schlüssel geht es zurück in die Eingangshalle, wo wir den Schneewolfo getroffen haben. Schließe hier die verschlossene weiße Tür auf. Sprengte hinten die rissige Wand mithilfe einer Bombe und nehme die Treppen. (Du kannst bereits in diesem Raum aus der großen Truhe den Kompass herausnehmen; unsere Bilderlösung holt sie sich ein wenig später.)

Im folgenden Raum macht dich Taya auf die Eiszapfen aufmerksam. Schieße diese ab, um unten das Eis brechen zu lassen. Springe über die freigelegten Steine zur Schneekugel und zerstöre diese mit deiner Goronenfaust. Nehme aus der Truhe einen kleinen Schlüssel. Nehme anschließend das Auge der Wahrheit zur Hand und schwenke deinen Blick durch den Raum. Du erkennst eine Nische in der gegenüberliegenden Wand. Hole dir aus der Kiste eine verirrte Fee (5) heraus. Schließe anschließend unten die Tür auf.

Im kommenden Raum erledigst du unten die weißen Spuks. Aktiviere dann das Auge der Wahrheit und schau gen Decke: Schieße die Blase ab und lasse die Fee (6) zu dir kommen. Dann kletterst du rechts oben auf den gelben Sockel, der leicht aus dem Boden schaut. Roll dich ein und stampfe ihn nach unten. Es erscheinen zwei neue Sockel: einer schiebt sich direkt über den Ausgang; der andere unten auf der Schneefläche. Spring nun auf die andere Seite. Stampfe hier den grünen Sockel in den Boden, um einen anderen grünen Sockel auszufahren. Jetzt musst du dich beeilen: Stampf jetzt den gelben Sockel hinter dir wieder ein, sodass der andere Sockel, welcher den Ausgang versperrt, ebenso runter fährt. Nun laufe schnell zum grünen Sockel und springe zum Ausgang.

Du gelangst wieder in die Haupthalle, allerdings ein Stockwerk höher. Vor dir sind zwei Brücken, die sich überkreuzen. Als Gorone rollst du zuerst auf die andere Seite. Von dort aus rollst du dich rechts über den Schneehang zur anderen Seite. Rolle nun wieder über die Brücke. Gehe nun durch die Tür.

Hinter der Tür erwartet dich der Mini-Boss: Der Eiszauberer Zaurob!

Zaurob mag es dich zu verwirren indem er ständig von Ecke zu Ecke kreuz und quer teleportiert. Materialisiert er sich, schleudert er seinen Eisatem gegen dich. Du musst ihn also in der Zeitspanne, in der er wirklich da ist und bevor er seine Attacke ausführt (er dreht sich in diesem Fall), mit deinem Schwert treffen. Nach einer Weile wird er Trugbilder erschaffen. Lass dich nicht täuschen und folge Taya, denn sie fliegt immer nur zum richtigen Zaurob. Verfolgt ihn und bleibe in Bewegung, so wird er nach kurzer Zeit besiegt sein. Es erscheint eine große Kiste. Die Feuerpfeile sind Dein!

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Mit diesen Feuerpfeilen kann man endlich so einiges anstellen, was man vorher nicht gekonnt hatte. Dazu gehe nun zurück in die Haupthalle und rolle dich geradeaus auf die andere Seite der Brücke. Du kennst diesen Raum, denn hier haben wir die Karte gefunden. Schieße mit dem Feuerpfeil das Eismonster tot, anschließend aktiviere das Goldenen Auge, um dich mit der Plattform nach oben transportieren lassen. Benutze dein Auge der Wahrheit und du siehst hier kleine Treppenstufen. Nimm sie, um eine Kiste mit einer verirrten Fee (7) zu erreichen, die in einer Wandnische auf dich wartet.

Nimm wieder einen Feuerpfeil und schieße oben das Goldene Auge ab, damit du mit der gelben Plattform wieder nach oben gelangst. Gehe wieder durch die Tür zurück zur Haupthalle und schau dich um. Schieße mit einem Feuerpfeil das Eis weg, um eine Treppe auf dieser Ebene freizulegen. Springe dann den Abgrund hinab nach unten und schmelze mit den Feuerpfeilen das Eis vor der grünen Tür weg.

Dahinter nimm deine Feuerpfeile zur Hand um links die Eismonster einzuheizen. Zum Dank erscheint hinten eine Truhe mit einer Fee (8). Entzünde danach die Fackeln und die Tür entriegelt sich. Dahinter stampfst du den gelben Sockel ein, damit ein großer Sockel in der Haupthalle hochfährt.

Gehe wieder zurück in die Haupthalle. Da der große Sockel uns den Weg versperrt, gehst du wieder in den Vorraum und nimmst dort die grüne Tür. Schmelze das Eis vor der roten Tür, um zur Eingangshalle zurück zu kehren. Hier eile durch die weiße Tür. Da du nun die Feuerpfeile hast, schmelze die Eisblöcke, welche einen Schneewolfo, einen grauen Block und einen Schalter freilegen. Falls du es noch nicht getan hast, kannst du aus der großen Truhe den Kompass herausnehmen.

Nun schiebe den grauen Steinblock so, um auf den Vorsprung zu klettern. Stell dich anschließend als Gorone auf den freigelegten Schalter, damit eine kleine Truhe erscheint. Darin befindet sich eine kleine Fee (9). Gehe nach hinten: Neben den Treppenstufen ist rechts oben eine Kiste. Schiebe den grauen Block dorthin, dann klettere hinauf und wirf eine Bombe. Ziehe die Feen-Maske auf, um die verirrte Fee (10) zu dir zu rufen.

Schiebe dann den Block zum anderen Vorsprung mit der gelben Tür. Hinter dieser kannst du eine andere Truhe mit einer Fee (11) öffnen, die du vorher nicht erreichen konntest. Gehe jetzt in den Raum mit der langen Brücke und heize die Eisatmer ein. Es erscheint eine kleine Truhe mit einem kleinen Schlüssel, den du natürlich mitnimmst.

Eile von dort weiter die Treppen hoch, sodass du wieder zum Raum gelangst, wo wir die Karte gefunden haben. Von dort aus geht es weiter nach oben zur Haupthalle. Die Säule in der Mitte stört den bisherigen Wegverlauf, also wird es Zeit, sie ein wenig zu kürzen. Schlage zunächst nur eine Eisplatte vor dir weg. Dann geht es nach rechts, über den Schneehang auf die rechte Seite. Laufe hier die Treppen hoch. Beseitige auch hier die beiden Eisplatten in der Säule. Gehe wieder die Treppe hinab und zerschlage nun unten die anderen, verbleibende Eisplatte. Eile erneut die Treppe hoch, dann gehe über die Platte nach rechts und öffne die Tür. Erledige die Schneemonster mit Feuerpfeilen, dann nimm das Auge der Wahrheit zur Hand und suche die Wände für eine Fee (12) ab, die sich hier in einer Blase in einer Wandnische versteckt.

Schieße das Eis von dem Treppenaufstieg ab und gehe nach oben. Besiege hier die beiden Dinofols, denn sie tragen jeweils eine verirrte Fee (13 und 14) bei sich. Gehe jetzt durch die Tür. Wieder in der Haupthalle, siehst du, dass der Sockel ein Stück weit unter dir ist. Springe hinab zum Sockel.

Nimm nun das Auge der Wahrheit zur Hand und suche die Wände ab. In der nordwestlichen Ecke dieses Raums befindet sich eine versteckte Wandnische, in der sich eine kleine Truhe befindet. Mit Anlauf, Hasenmaske und einem sauberen Sprung kannst du zu dieser Nische herabspringen und die letzte verirrte Fee (15) einsammeln. [Dieses Unterfangen ist im späteren Verlauf des Spiels wesentlicher einfacher, wenn man den Fanghaken besitzt. Dazu muss Link nur die Vogelscheuchen-Polka spielen, um sich dann an diese heran zu ziehen.] Verwandele dich anschließend in Deku-Link, tauche in die Dekublume ab und fliege zur Treppe, die sich nördlich in diesem Raum befindet.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Jetzt wird es Zeit für den Endgegner: Oben boxt du die Schneekugeln weg und nimmst dahinter die Treppe nach oben. Rolle über die Rampe, sodass du die Tür zum Endgegner erreichst. Nur... der Master-Schlüssel fehlt. Was nun? Ganz in deiner Nähe befindet sich eine Dekublume. Tauche als Deku-Link dort hinab und fliege ein Stockwerk tiefer, nach Osten. Gehe hier durch die Tür.

Dahinter wartet der Mini-Boss Zaubrob zum zweiten Mal auf dich. Diesmal sind mehrere Teleporter im Raum verteilt und Zaubrob ist stärker geworden. Besiege ihn trotzdem. Anschließend öffnet sich eine zweite Tür, hinter der eine blaue Truhe mit dem Master-Schlüssel auf dich wartet.

Eile hier einfach aus der Tür, sodass sie sich hinter dir verriegelt. Nun musst du wieder nach oben; boxe die Schneekugeln weg und nimm ein weiteres Mal die Treppe nach oben. Hier rolle einfach nur über die Rampe und öffne das große Schloss. Der stählerne Alptraum Goth ist bereit, mit dir schnaufend um die Wette zu rennen – sobald du ihn einmal mit einem Feuerpeil auftaust.

Strategie: Prinzipiell musst du nur eines tun - verwandele dich in einen Goronen und rolle ihm hinterher. Sammle auf dem Weg die Magieflaschen ein, die sich in den grünen Töpfen befinden. Goth wird versuchen, dir Bomben hinter her zu werfen, Steine hinterher zu werfen und dich mit Energiekugeln vom Leibe zu halten. Bleibe an ihm dran und schade ihm mit der Goronenrolle. Desto mehr Funken bei ihm sprühen, desto mehr Schaden hat Goth genommen.

Insgesamt musst du ihn 30 Mal mit deinen Stacheln erwischen: Nach 10 Treffern wirft er mit Stalagtiten nach dir; nach 20 Treffern schmeißt er sogar Bomben. Dann ist er besiegt und zerstört sich selbst. Nimm den Herzcontainer an dich und trete anschließend ins blaue Licht, um Goths Vermächtnis anzunehmen. Es folgt eine neue Sequenz im Reich des Himmels.

Anschließend kehrt der Frühling ein... endlich!

KAPITEL 13: DAS GORONEN-RENNEN

Kehr noch mal zum Pic Hibernia zurück, da du die 15 Feen abgeben möchtest. Der Eingang befindet sich auf der anderen Seite des Tempels. Wenn du also die dünne Brücke mit den Fahnen überstanden hast, laufe nach rechts und suche die Wand nach einer Höhle ab. Darin findest du die Feenquelle und die zugehörige große Fee, die dank dir wieder zusammengesetzt wurde. Sie vermacht dir das Geschenk der doppelten Magieleiste.

Eile nun zurück zum Goronen-Dorf und schau dich dort draußen um. Im Süden ist dir bestimmt der einsame Deku-Händler aufgefallen. Hast du bereits die Große Bomben-Tasche und 200 Rubine bei dir, kannst du diese gegen die Riesengebombentasche tauschen. In ihr finden nun satte 40 Bomben Platz. [Hinweis: Diese Tasche kannst du immer bekommen, unabhängig vom Frühling.]

Wenn du Lust hast, kannst du nun am Goronen-Rennen teilnehmen. Als Gewinn beim Rennen winkt dir eine neue Flasche mit Goldstaub. Leider kannst du damit in diesem Durchgang wenig anfangen, außer die Flasche behalten. Aber halb so schlimm.

Du hast die Möglichkeit, die Zeit zurückzuspulen und Goth erneut zu besiegen, denn ein Teleport am Anfang des Tempels wird dich gleich zum Endgegner führen. Dieses Portal findest du in allen Tempeln und sie funktionieren sobald, wenn der Endgegner bereits einmal von dir bezwungen wurde. Erledige Goth nun ein zweites Mal, bringe erneut Frühling über die Berge und gib im Verlauf des ersten Tages dein Schwert beim Bergschmied ab, der dir dieses für 100 Rubine zum Elfenschwert verbessert. Das Elfenschwert sieht zwar klasse aus, hält jedoch nicht besonders lange. Nach 100 Streichen ist die Klinge abgestumpft und sie übersteht auch keine Zeitreisen. Aber... wenn du Goldstaub hast, so meint der Schmied, wäre das natürlich etwas anderes. Genau das wollen wir uns nun verdienen.

Zunächst gilt es, den Zugang für das Goronen-Rennen frei zu schalten. Dafür holst du dir ein Pulverfass im Goronen-Dorf. Der Laden befindet sich vom Eingang des Dorfs aus links, indem man ein Stück die Wandseite dort abfährt und die Höhle unten besucht.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Die Rennbahn ist dagegen direkt links oben, wenn man von der Bergschmiede aus in den Abschnitt der Ebene um Tingle kommt. Wenn du also die Bomben-Prüfung fürs Pulverfass ablegst, musst du am Anfang die Bombe nach oben werfen, aus dem Goronen-Dorf gehen, im kommenden Abschnitt alle Brücken entlang gehen und schließlich links abbiegen, um die Bombe die letzten Hürden nach oben zu werfen. Dort positionierst du sie am Stein und sprichst dann mit dem Goronen Baby.

Anschließend gehst du zurück zum Pulverfass Shop und sprichst mit dem Goronen, damit du die offizielle Genehmigung erhältst, Pulverfässer zu transportieren und zu benutzen. Du bekommst gleich ein Gratis-Pulverfass geschenkt.

Nimm nun am Goronen-Rennen teil und gewinne eine Flasche mit Goldstaub. Bringe diesen zum Bergschmied und gib dein Elfenschwert ab. Es dauert einen Tag, bis er daraus eine Schmirgelklinge macht. Sie ist stärker als deine normale Klinge und übersteht auch Zeitreisen. Und das tolle dabei ist, die leere Flasche kannst du gleich auch behalten.

KAPITEL 14: AUF DER ROMANI RANCH

Hast du einmal die Pulverfass-Prüfung abgelegt, kannst du dir nun jederzeit ein Pulverfass kaufen, egal ob bei den Goronen oder in West-Unruh-Stadt im Bombenshop. Die Romani Ranch liegt im Süd-Westen der großen Hochebene von Termina. Wenn du also von der Stadt aus in Richtung Sümpfe aufbrichst, brauchst du außerhalb der Tore nur ein kleines Stück weiter nach rechts geradeaus laufen.

Beginne mit einem neuen Durchgang, hol dir ein Pulverfass und begib dich am ersten Tag in Richtung der Ranch. Achte dabei wieder auf den diebischen Vogel, der in der Karte mit einem roten Punkt markiert ist. Lass dir nichts stehlen und betrete den neuen Abschnitt.

Laufe geradeaus und schieße Tingle auf den Boden. Kaufe die Karte „Romani Ranch“ für 20 Rubine. Aktiviere hier die Eulenstatue auf dem Weg. Nun kommst du zu einem von Felsen versperrten Durchgang. Leg ein Pulverfass ab und warte, bis es ordentlich kracht [- oder schieße einfach einen Pfeil aufs Fass].

Dahinter kommst du zur Romani Ranch – und dein Pferd Epona wartet auch schon hier auf dich. Es steht auf der Farm, die sich direkt vor dir befindet. Gleich kommst du schon ins Gespräch mit Romani, dem brünetten Mädchen. Sie erzählt dir die Geschichte von unbekanntem Wesen, die diese Nacht noch kommen sollen, um die Kühe zu entführen. Und sie sucht einen Assistenten...

Beweise dein Können als Schütze und als gelernter Reiter, indem du die 10 Ballons, die sie auf der Farm platziert hast, innerhalb von 2 Minuten abschießt. Anschließend lehrt Romani dich Eponas Lied: Mit dieser Melodie bist du künftig in der Lage, auf der Ebene von Termina dein Pferd zu dir zu rufen. Versprich ihr, um 2:00 nachts des ersten Tages bei ihr an der Scheune zu sein. Wir haben noch ein wenig Zeit, darum verlassen wir zunächst die Farm.

Gehe wieder zu dem Punkt, wo du vorhin Tingle die Karte abgeluchst hast und nimm den Weg nach Süd-Osten. Hier triffst du auf die mürrischen Gorman-Brüder, die sich zunächst über Epona lustig machen. Gegen 10 Rubine fordern sie dich zu einem Rennen heraus. Nimm an und schlage die beiden. Tja, wer hat hier den Schleppergaul? Ganz so undankbar wollen die Brüder nicht sein und schenken dir im Gegenzug Garos Maske.

Nun warten wir es ab, bis es Nacht wird. Falls du es noch nicht getan hast, spiele die Ballade des Kronos um die Zeit zu verlangsamen. Zwar wird dein Einsatz auf der Farm nun ein klein wenig länger dauern; im Gegenzug sind die Geister langsamer und du kannst sie besser von der Farm abhalten. Zieh die Hasenohren an und triff dich mit Romani wie Versprochen vor der Scheune. Kurze Zeit später erscheinen auch die unbekanntem Wesen. Du kannst ihre Positionen an der Karte erkennen.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Eine gute Möglichkeit ist es, sich auf die Kiste zu stellen, welche vor der Farm zu finden ist. Dadurch kann man denn alle Richtungen gut im Auge behalten. Achte einerseits auf die Front vor dir. Dann schleicht sich noch hinter Romanis Haus ein Geist heran sowie einer von der anderen Seite. Falls man Pfeilmangel hat, nutzt man entweder die Büsche hinter dem Stall oder die Kiste. Alternativ geben auch die Geister Pfeile. Bis 5 Uhr früh geht das Spektakel, dann ist es vorbei. Romani ist dir so dankbar, dass sie dir für deine Hilfe eine neue Flasche mit Milch schenkt.

Du kannst den beiden Schwestern am selbigen Tag nochmal aushelfen: Sprich um 18:00 des zweiten Tages mit Romanis Schwester Cremia, um ihr zu helfen, die Milchlieferung zur Stadt zu beschützen. Räuber wollen das Geschäft der Romani Schwestern kaputt machen und die Milchladung zerstören. Nimm deinen Bogen heraus und halte die beiden Räuber ab, indem du sie mit Pfeilen bespickst. Als Lohn für deine Verdienste schenkt dir Cremia die Romani-Maske. Die Romani-Maske ist die Eintrittskarte in die exklusive Milchbar in Ost-Unruh-Stadt. Da solltest du später einmal hin.

Wenn du noch Zeit hast, kannst du dir zwei Masken aneignen. Zunächst wollen wir uns das blaue Elixier holen. Dazu geht es in die Wälder der Mysterien. Ziehe deine Schweine-Maske an, da du mit ihr besser riechen kannst und du wirst bald fündig. Nimm eine leere Flasche und fange einen magischen Pilz ein. Bringe diesen zum Magieladen und gib ihn bei Kotake ab. Verlasse ihren Laden und gehe wieder hinein. Weil du ihr die wichtige Zutat gebracht hast, brauchst du für dein erstes blaues Elixier nicht zu bezahlen.

Mit diesem Elixier (du kannst auch alternativ ein Rotes nehmen, welches du von der Hexe für die Rettung ihrer Schwester bekommst) reitest du mit Epona von den Ebenen Terminas nach Osten. Du kommst zu einer felsigen Gegend. Nach zwei Zäunen ist auf der rechten Seite einen Steinkreis zu sehen. Nimm das Auge der Wahrheit zur Hand und schau nach – da sitzt ein völlig erschöpfter Soldat. Gib ihm dein Elixier und er wird dir im Gegenzug die Fels-Maske schenken. Mit ihr nehmen dich viele Leute nicht mehr wahr.

Nun wollen wir uns eine weitere Maske holen: Von Stadt-Unruh geht es nach Nord-Westen. Laufe hier nach Mitternacht den Vorsprung entlang und du entdeckst auf einem Felsen einen Steinkreis. Spring (am besten mit den Hasenohren) von der Mauer hinab, um zum Felsen zu gelangen. Hier sprich mit dem geisterhaften Kamaro. Spiele das Lied der Befreiung, damit seine Seele erlöst und du Kamaros Maske erhältst. Mit dieser Maske geht es nun nachts zu den Zwillingen in Stadt-Unruh. Da sie mit ihrer aktuellen Tanzchoreografie nicht zufrieden sind, solltest du sie eines besseren belehren. Setze Kamaros Maske auf, visiere eine der beiden Schwestern an und tanze ihnen vor. Zum Dank schenken dir die Zwillinge ein Herzteil.

KAPITEL 15: DIE SCHÄDELBUCHT

Starte mit einem neuen Durchgang und eile nach West-Unruh-Stadt. Nachdem der Wächter dich passieren lässt, rufst du in den Ebenen von Termina Epona zu dir. Gemeinsam eilt ihr nach Westen in Richtung Küste. Springe mit ihr über die zwei Zäune, sodass du den Strand erreichst. Das große Meer erstreckt sich vor deinen Augen und in einiger Entfernung entdeckst du eine Forschungsstation. Steige von Epona ab und springe darauf ins kühle Nass. An einer Stelle kreisen Möwen verdächtig auf und ab und du findest einen schwerverletzten Zora. Hilf ihm, das Ufer zu erreichen, wo er zusammenbricht. Er stellt sich dir als Mikau vor, Gitarrist in einer Zora Band. Höre seine letzten Worte ...

Mikau erzählt dir seine Tragödie – Gerudo-Piraten haben der Sängerin seiner Band ihre Zora Eier gestohlen. Spiele das Lied der Befreiung, damit die Seele dieses Zoras seinen Frieden findet. Zurück bleiben die Zora-Schuppen, die du an dich nimmst. Mikaus Geist erscheint mit der Bitte sein Tun zu vollenden und die Eier zu retten. Er hinterlässt ein Grab, an dem du die Zora Techniken erlernen kannst.

Nun steige wieder ins Wasser und schwimme zur Forschungsstation. Dort kannst du zunächst die Eulen-Statue aktivieren. Dann zücke deinen Heroen-bogen und schieße einen Pfeil auf Tingles roten Ballon. Kaufe von dem grünen Kauz die Karte der Schädelbucht für läppische 20 Rubine.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Gehe anschließend ins Forschungslabor und sprich mit dem alten Mann. Er berichtet dir von der seltsamen Temperaturveränderung. Zora Eier reagieren sehr empfindlich auf Temperaturschwankungen und können daher nicht in diesem Wasser überleben. Er hat aber ein Aquarium, in dem die Eier jedoch überleben und schlüpfen können. Merke dir dies. Wieder draußen, gehe wieder an den Strand und eile nach Süden. Passiere dort die Höhle, die dich zu einem weiteren Abschnitt der Küste bringt. Eile von hier aus nach Osten den Fluss entlang, an den grünen Wabblern vorbei bis zum Wasserfall. Davor ist ein Becken, an dessen Grund ein Raubschleim sein Unwesen treibt. Erledige diesen für ein Herzteil.

Nun eile zum Meer, setze deine Zora-Maske auf und schwimme zum Eingang des Fischmauls, die dich zu der Höhle der Zoras führen wird. Die Bandmitglieder, die dich nun alle für Mikau halten, sind allesamt beschäftigt. Verlasse die Höhle, indem du den Südöstlichen Ausgang nimmst. Dort steht jene Zora Dame, die Mikau so sehr beschäftigt hat. Vor Trauer hat sie ihre Stimme verloren und würdigt dich nur eines stummen Blickes. Da du ihr im Moment nicht helfen kannst, schau dir hier die Eulen-Statue an und aktiviere sie.

KAPITEL 16: VON EIERN UND PIRATEN

Zeit, um die Zora Eier zu retten und zur Piraten-Festung aufzubrechen. Ziel ist es, die Piraten-Festung zu infiltrieren, ohne dass die Gerudos etwas von deiner Anwesenheit bemerken, andernfalls musst du wieder am Anfang der Festung beginnen. Für diesen Durchlauf gibt es zwei Wege: Entweder du schleichst dich gekonnt an den Wächterinnen vorbei und suchst nach den Eiern oder du nutzt die Fels-Maske. Mit ihr bist du für die Gerudos unsichtbar und kannst einfach an ihnen vorbeilaufen.

Der Zugang zur Piraten-Festung befindet in der anderen Bucht, wo wir am Anfang waren. Nördlich von dem Forschungslabor befindet sich Unterwasser entlang der Mauer Holzplatten, auf denen Totenköpfe aufgemalt wurden. Schwimme gegen die zweite von links und du entdeckst einen geheimen Durchgang, der dich in die Festung bringen wird. Auf der anderen Seite angekommen, tauche an dem Wachboot vorbei oder wenn du die Fels-Maske dabei hast, fahre einfach ein Stück mit.

Auf dem gegenüberliegenden Ufer gibt es weiter links einen gelben Sockel. Du weißt, was du zu tun hast. Verwandele dich in einen Goronen und führe eine Stampfattacke aus. Ein Abwasserkanal wird geöffnet. Wieder als Zora tauchst du ins Wasser ab und folgst dem neuen Durchgang. Er entpuppt sich als ein kleines Labyrinth aus Abzäunungen. Zerschlage die Holzplatten und du entdeckst dahinter einen grauen Block. Ziehe ihn zu dir.

Ist das getan, nimm den Weg nun nach links. Schwimme zunächst nach oben aufs Gitter, sodass du dort eine Einbuchtung nach unten entdeckst. Nimm dir aus der kleinen Truhe 20 Rubine heraus. Kehre wieder zurück und schiebe den anderen grauen Block ganz nach vorne. Hast du das getan, biege rechts ab und folge dem Gang, bis du die Wasserströmung erreichst. Lass dich von ihr nach oben tragen. Lass dich hier oben nicht von den Seitenströmen erfassen, sondern schwimme konsequent zur Tür, die sich am Ende des Korridors befindet.

Im nächsten Raum, eile an den Stachelbomben vorbei nach hinten, um aus der kleinen Truhe weitere 20 Rubine heraus zu nehmen. Laufe dann den Steg hoch, der dich zu einer verschlossenen Gefängniszelle führt, in dem ein einsames Herzteil liegt. Doch wie kommst du daran? Eile dazu die Treppe weiter nach oben. Rechts von dir siehst du einen Kristallschalter, den du dir vorerst merkst, dann folge dem Weg nach links. Du entdeckst eine Reihe von Fässern, die du als Gorone mit wenigen Faustschlägen zertrümmern kannst. Dahinter befindet sich der Schalter, der die Tür der Gefängniszelle für wenige Sekunden öffnet. Eile hinab und schnappe dir das Herzteil.

Anschließend widmest du dich dem Kristallschalter, den du vorhin ausgelassen hast. Schieße ihn ab und springe als Zora von der Treppe herunter, sodass du rechts zügig durch den geöffneten Unterwasserkanal schwimmen kannst. Wieder tauchst du an den Stachelbomben vorbei, bis du am Ende eine Leiter erreichst. Klettere diese hoch.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Hier oben entdeckst du hinter einem Gitter einen Kristallschalter. Tritt auf den Bodenschalter, um für kurze Zeit dieses Gitter verschwinden zu lassen. Renne schnell zum Gulli, nimm den Heroenbogen zur Hand und schieße einen Pfeil in den Kristallschalter, sodass die Wasserfontäne unter dir dich ins nächste Stockwerk trägt. Oben angekommen, klettere eine weitere Leiter hoch.

Du entdeckst oben ein Fernrohr, mit dem du auf den Innenhof der Festung blicken kannst. Jede Menge Wachen erwarten dich dort... mutig, wie du bist, wendest du dich ab und drehst dich um. Du erspähist im Raum dir gegenüber einige Stachelbomben. Lass sie mit einem Pfeil explodieren, damit sie die Sicht auf einen Kristallschalter freigeben. Ein weiterer Pfeil öffnet dir sogleich die Tür, die dich nach draußen bringen wird. Laufe einfach den folgenden Pfad entlang, der dich zur eigentlichen Piraten-Festung führt.

Willkommen im Piraten-Nest. Ein Blick auf die Karte verrät dir die Position der einzelnen Wächterinnen; sie sind mit einem weißen Punkt markiert. Mit deinen Pfeilen kannst du eine Gerudo für einen kurzen Moment ausschalten, aber sie steht in Kürze wieder auf, also warte nicht zulange. Weil wir die Gerudo-Piraten so gern haben, wollen wir uns gleich die Fels-Maske aufziehen. Zücke deine Foto-Kamera heraus und mache ein schönes Bild von einer Gerudo. Du wirst dieses Bild später brauchen. Nachdem du das getan hast, eile nun in die Mitte des Innenhofs, wo der Wachturm steht. Klettere hier heimlich die Leiter hoch und laufe die Hängebrücke entlang (auf der Brücke patrouilliert eine weitere Gerudo), an dessen Ende sich eine Tür befindet.

Du beobachtest, wie eine Wespe durch ein kleines Gitterfenster schlüpfst. Wenige Sekunden später wirst du Zeuge einer Unterredung der Piraten, in der du erfährst, dass sich 4 Zora Eier in der Festung befinden. Taya bringt dich auf die Idee, das Wespennest herunter zu schießen. Tu dies und die Piraten im Raum unter dir werden panisch die Flucht ergreifen. Zurück bleibt eine große Schatztruhe, die wir uns bald holen wollen.

Dazu gehe wieder zurück vor die Tür. Springe rechts die Kante hinab und du gelangst zu einer weiteren Tür, die dich zum Hauptquartier von vornhin bringt. Gehe ruhig hinein und schnappe dir aus der großen Truhe den Fanghaken. Mit ihm kannst du dich an verschiedenen Dingen festhaken und hochziehen – sei es an dafür vorgesehenen Pfeilern oder Holzbrettern. Deinen neuen Gegenstand probieren wir gleich aus. Ziele auf das Holzbrett über dem Wasserbecken und lass dich hinaufziehen. Als Zora fängst du sodann das erste Ei mithilfe einer Flasche.

Verlasse nun das Quartier und schau dich um. Drei weitere Eier müssen gerettet werden. Da du nur drei leere Flaschen hast, wirst du dich zwangsläufig einmal aus der Festung begeben müssen und die Eier beim Forschungslabor abgeben. Hier in der Festung gibt es mehrere Pfeiler, an denen du dich hochziehen kannst. Durch sie kannst du die anderen Räume der Festung erreichen; dabei spielt die Reihenfolge keine Rolle.

Hier auf dem Innenhof, eile zunächst auf die Nordseite der Festung und zieh dich über zwei Pfeiler zum Eingang. Im Inneren musst du dich an einer Wächterin vorbei schleichen (mit der Fels-Maske geht das prima), bis du die nächste Kammer erreichst.

Eine Gerudo-Piratin stellt sich dir in den Weg, die deine Maske durchschaut. Versuche ihr in die Seite zu stechen; holt sie zu einer größeren Attacke aus, ist Vorsicht geboten: Triffst sie dich in einem solchen Moment, verlierst du das Bewusstsein. Klug ist es, ihr vor diesem Angriff auszuweichen und anschließend die ungeschützte Seite anzugreifen. Nach kurzem Intermezzo zieht sich die Kriegerin zurück und der Weg ist frei. In der Kammer dahinter findest du ein Aquarium voller aggressiver Fische... mit deinem Fanghaken kannst du sie schnell zur Strecke bringen. Tauche dann hinab und hol dir aus der kleinen Truhe das zweite Zora Ei.

Kehre zurück in den Innenhof und suche nun die Südseite der Festung auf. Ziehe dich über den ersten Pfeiler auf die obere Plattform und sieh dich um. Du entdeckst hinten in der Ecke eine weitere kleine Truhe mit 20 Rubinen. Anschließend eile zurück und zieh dich über zwei weitere Pfeiler nach oben, um hier wieder ins Innere der Festung zu gelangen.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Hier darfst du erst einmal mit der Wächterin um die Fässer Slalom spielen. In der folgenden Kammer erwartet dich eine weitere Gerudo-Piratin, die dir das Leben schwer machen möchte. Verahre mit ihr wie zuvor und auch sie wird sich bald zurückziehen. Dahinter bewacht eine einsame Killermuschel das dritte Zora Ei, welches du dir schnell aus dem Aquarium holst.

Da du über keine weitere leere Flasche verfügst, müssen wir hier vorerst aus der Festung eilen und die 3 Eier zum Forschungslabor bringen. Der Ausgang der Festung befindet sich auf der Karte in der unten links. Beim Forschungslabor angekommen, weist dich der alte Mann darauf hin, die Eier rasch ins Aquarium zu bringen. Stell dich aufs Aquarium und öffne den Inhalt deiner Flaschen.

Zurück im Piraten-Nest hat noch niemand dein Treiben bemerkt. Da du nun über den Fanghaken verfügst, musst du nicht wieder durch den Keller. Schau dich auf der Karte oben, wo der gelbe Sockel steht, ein wenig um und du siehst einen Greifpunkt. Ziehe dich rüber und du gelangst schnell zum Innenhof. Ziehe dich oben auf der Karte den ersten Pfeiler hoch und drehe dich um. Auf der gegenüberliegenden Seite entdeckst du einen anderen Pfeiler, zu dem du dich herüber ziehst. Eile die Plattform entlang, die dich zum Eingang ganz oben rechts führt. Vergiss nicht die Fels-Maske aufzuziehen und hol dir aus der Truhe einen silbernen Rubin (100 Rubine wert).

Nun nutze die Holzbalken oben an der Decke, um dich so zur Tür herüber zu ziehen. Dahinter wartet die dritte und letzte Gerudo-Piratin, die du rasch niederstreckst. Dahinter findest du das letzte Aquarium. Erledige die Killermuschel und schnappe dir das vierte Zora Ei. Jetzt, wo du alle Eier der Piraten entwendet hast, gibt es hier nichts mehr zu tun. Verlasse die Piraten-Festung und bring auch das letzte Ei zum Forschungslabor.

KAPITEL 17: DIE NADELFELSEN

Nachdem du die Eier der Piraten-Festung zum Forschungslabor gebracht hast, gilt es die letzten drei Eier zu suchen. Aus der geheimen Unterredung der Piraten weißt du, dass sie von Seeschlangen gefressen wurden. Am besten, du gehst der Sache selbst auf den Grund. Bevor du dich ins Meer stürzt, begib dich zum vom Forschungslabor aus zum Strand. Du entdeckst dort das Haus des Anglers im Südosten der Karte. Sprich mit ihm und gib ihm dein Foto, welches du von einer Gerudo-Piratin gemacht hast. Zum Dank schenkt er dir das Seepferdchen, welches dich um Hilfe anfleht. Es möchte zu den Nadelfelsen gebracht werden.

Der Zugang zu den Nadelfelsen befindet sich nordwestlich vom Forschungslabor. Siehst du auf der Karte die beiden Pfeiler? Schwimme dorthin, um einen neuen Abschnitt zu erreichen. Sogleich wirst du hier unten auf dem Grund des Bodens auf ein Schild aufmerksam. Du hast zwei Optionen: Du kannst zum einen den Schildern folgen, damit du sicher die Nadelfelsen erreichst – es handelt sich hierbei um ein kleines Labyrinth, in dem dich jeder falscher Richtungswechsel wieder zum Anfang führt. Andererseits hast du das Seepferdchen dabei. Befreie es aus deiner Flasche und es wird dir den Weg zeigen.

Solltest du nicht das Seepferdchen dabei haben, folge diesem Weg: Mit dem ersten Schild geht es nach rechts, das Zweite und Dritte zeigen dir jeweils nach links. Hier kommst du an einem Schwarm Fische vorbei, an denen du vorbei musst. Am nächsten Schild angekommen, schau dich um nach einem weiteren Schild in deiner Nähe. Laufe zu diesem; dann bewege dich in Richtung der Öffnung im Felsen.

Hier bei den Nadelfelsen erstreckt sich nach unten eine ziemliche Kluft. Das Seepferdchen bittet dich, seinen Freund zu retten. Das kannst du gleich im Anschluss erledigen. Die Eier befinden sich jeweils in den Höhlen der Seeschlangen. Um daran zu kommen, musst du diese jeweils aus den Höhlen hervorlocken. Zwei Schläge mit deines magischen Schutzschildes genügen, um sie zu vertreiben.

Nach und nach durchkämmte die verschiedenen Höhlen und vertreibe die Seeschlangen aus ihren Löchern. Du findest unter anderem auch Truhen, in denen Rubine versteckt sind. Kaum sind alle Seeschlange fort, finden die beiden Seepferdchen zusammen. Zum Dank, dass sie wieder vereint sind, schenken sie dir ein Herzteil. Hast du die drei Eier gefunden und auch die letzte Truhe ihres Inhalts erleichtert, verlasse die Nadelfelsen und schwimme zurück zum Ausgangstor.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Nun geht es zum Forschungslabor. Sobald sich alle sieben Zora Eier im Aquarium befinden, beginnen diese zu schlüpfen. Ihre besondere Anordnung zeigen dir eine Melodie, welche du mit deiner Ocarina nachspielen solltest: Du erlernst die Bossa Nova der Kaskaden. Der alte Forscher neben dir rät, sie der traurigen Sängerin der Zora Band vorzuspielen.

Kehre zurück zur Zora Höhle. Bevor du zu Lulu gehst, wollen wir uns schnell ein Herzteil holen [– denn wenn erst Lulu ihre Stimme wieder hat, sind die Bandmitglieder zur Probe]. Als Zora besuchst du zunächst dein Zimmer und ziehe dich als Link mit den Fanghaken nach oben. Lies das Tagebuch durch und merke dir die beiden Notenanfänge. Verlasse das Zimmer und gehe ein Zimmer weiter. Sprich mit Japas, dem Gitarristen. Zeig ihm dein Musikinstrument und jamme mit ihm eine Runde. Er wird die fehlenden Noten zu einem Lied ergänzen. Merke dir die Notenabfolge:

rechts, rechts, unten, A, A, unten, rechts, A, links, links, rechts, unten, unten, rechts, links, unten

Mit diesem neuen Lied begibst du dich zum Bandleader Evan. Als Zora wird er dich nur nach den Eiern fragen, die du aber schon abgegeben hast. Spielst du aber als Link das vollständige Lied vor, ist Evan so von dieser Melodie fasziniert, dass er dir ein Herzteil schenkt.

Gehe nun nach draußen zu Lulu und spiele ihr die Bossa Nova der Kaskaden vor. Es folgt eine anschließende Sequenz, in dem ein Wächter des Schädelbuchttempels erweckt wird: Eine gigantische Schildkröte. Sie ist es, die dich dazu auserkoren hat, den Veränderungen des Schädelbuchttempels nachzugehen.

Hast du alles dabei, wollen wir uns gleich auf den Weg machen: Ziehe dich mit dem Fanghaken auf den Rücken der Schildkröte, indem du einfach die Palmen anvisierst. Sofort wird sich die Schildkröte mit dir auf den Weg machen. Sie ist die einzige, die dich sicher durch den Wirbelsturm bringen kann – wie du feststellst, denn die Gerudo-Piraten haben bei dem Sturm offensichtlich kein Glück.

KAPITEL 18: DER SCHÄDELBUCHT-TEMPEL

Willkommen auf der anderen Seite des Meeres – und in der Eingangshalle des Schädelbuchttempels. Nachdem du dich von der Schildkröte verabschiedet hast, solltest du dich hier umschaun. Abgesehen von paar Fässern befinden sich hier auch erloschene Fackeln. Entzünde sie mit Feuerpfeilen, damit eine kleine Truhe erscheint. Eine verirrte Fee (1) befindet sich darin. Gehe nun durch die Tür.

Hinter der Tür erwartet dich jeder Alptraum eines Klempners. Der ganze Tempel besteht aus einer großen Maschine, dessen Vorgänge du nach und nach erforschen musst, bevor du die Eigenheiten des Tempels dir zu nutze machen kannst: Den Wasserfluss. Ein großes Wasserrad versorgt diesen Tempel mit Energie; um das Wasser entsprechend zu regulieren musst du die farbigen Wasserhähne der drei Leitungssysteme nutzen (gelb, rot, grün), die du in diesem Raum als auch in anderen Teilen des Tempels finden kannst. Zur Einführung gilt es den gelben Wasserhahn im Wasser zu drehen:

Springe zunächst ins Wasser und schau dir die Stelle unterhalb der Plattform des Eingangs an. Befreie die verirrte Fee (2) aus der Blase. Dann eile hier unter Wasser zu einem gelben Sockel. Drehe bzw. ziehe an dem Rad, damit ein Wasserstrahl aus einem gelben Rohr hochfährt. An der vom Eingang aus linke Seite kannst du die bewegende Plattform nutzen, um schnell Bekanntschaft mit einer Riesenskulltula zu machen. Erledige sie für eine verirrte Fee (3). An der vom Eingang aus rechte Seite nutze die andere sich bewegende Plattform, um oben auf die andere Seite vor dir zu springen. Erledige zwei Riesenskulltulas und springe (ohne Hasenohren) auf die geschaffene Wasserfontäne sobald sich der Wasserstrahl unten befindet. In entsprechender Höhe kannst du mithilfe der Fontäne anschließend die gegenüberliegende Plattform erreichen.

Du gelangst in eine mächtige und für dich wichtige Halle: Dem großen Wasserrad. Wie Taya bereits richtig erkennt, stellt dieser Kessel die Energieversorgung sicher. Zunächst holst du dir zwei Feen. Eine verirrte Fee (4) befindet sich links von dir, in einem Fass am Rand des Beckens. Die andere Fee ist schwieriger zu erreichen, da sie sich ganz unten unter Wasser, unterhalb der Schraube in einem Tonkrug befindet. Hierzu springe als Zora runter in den Rührkessel und tauche zum Grund.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Ein gezielter Schuss mit deinen Zoraflossen lässt den Krug zerbrechen. Tauche zum Rand des Beckens und nutze die Feen-Maske, um die verirrte Fee (5) anzulocken. Anschließend tauche wieder als Zora ins Gewässer. Du erkennst hier mehrere Kanäle: Es sind insgesamt 4 an der Zahl, wobei es jeweils zwei Eingänge und zwei Ausgänge sind. Dein Ziel ist es erst einmal jenen oberen Eingang zu erreichen, der sich auf der rechten Seite vom Eingang aus gesehen befindet und in dem ein rotes und ein grünes Rohr abfließen.

Folge dem Verlauf, um eine neue Kammer zu erreichen. Klettere auf die kleine Plattform, nimm den Fanghaken heraus und ziehe dich zur großen Truhe: Die Labyrinth-Karte ist dein. Anschließend solltest du ein Blick in die Tonkrüge werfen, die sich auf der Plattform gegenüber befinden. Dort hält sich eine weitere verirrte Fee (6) versteckt.

Von dort aus, wo du die Fee im Tonkrug gefunden hast, nimmst du rechts den nächsten Abwasserkanal, durch den ein rotes Rohr entlang führt. Pass hier auf die beiden Dexi-Hände am Eingang auf, die du mit deinen Zoraflossen oder deinem elektrischen Schutzschild erledigen kannst.

Auf dem Weg zur nächsten Kammer wird dir eine neue Art einer Dekurahna entgegen kommen: Sie wachsen unterhalb großer Seerosenblätter und haben auch noch die nette Eigenschaft, sich zu lästigen Vierbeinern zu entwickeln. Erledige erst die im Wasser, klettere dann auf trockenen Boden und schieße mit einem Pfeil die letzte oben an der Decke. Nun erscheint eine kleine Truhe auf der anderen Seite. Springe auf eins der Seerosenblätter und nimm den Fanghaken heraus, um dich zur Truhe zu ziehen. Darin schlummert eine verirrte Fee (7). Anschließend gehe durch die Tür.

Im folgenden Raum solltest du an den Uferrand schauen. Dort steht im Wasser bei den beiden Dexi-Händen ein Tonkrug. Zerlege ihn mit dem Fanghaken, dann ziehe die Feen-Maske auf, um die verirrte Fee (8) zu dir zu locken. Erledige mit dem Fanghaken die Dekurahnas, damit eine kleine Truhe im Wasser erscheint. Du kannst dich, wenn du über die Seerosen springst, mithilfe des Fanghaken zur großen Truhe ziehen und dir den Kompass raus nehmen (unsere Bilderlösung holt ihn sich später).

Springe ins Wasser (bitte nicht in den Wassergraben mit den Strömungen) und hole dir aus der kleinen Truhe einen kleinen Schlüssel. Anschließend lass dich von der Wasserströmung wieder zum großen Wasserrad treiben.

Wieder im Strudel, versuche nun den unteren Abwasserkanal (oben-links auf der Karte) zu erreichen, das mit einem rotem Rohr gekennzeichnet ist. Du gelangst in einen Raum, in dem du nur dem roten Rohr entlang folgen musst. An einer Stelle hebt es sich aus dem Wasser; laufe auf dem Rohr nach oben, sodass du oben die verschlossene Tür erreichst. Die nächste Kammer enthält einige Krüge... ja du ahnst sicherlich, dass hinter der nächsten Tür etwas Großes auf dich zu kommt. Im Wahrsten Sinne des Wortes - stärke dich rasch und stell dich den Gefahren: Hinter der nächsten Tür kannst du vorsichtig einen Blick an die Decke werfen...

Das Warzenauge hat es auf dich abgesehen. Fans von A Link to the Past dürften diesen Gegner bereits kennen. Das Prinzip hat sich nicht geändert: Um das Warzenauge zu besiegen, muss die Schutzhülle in Form der roten Blasen fallen. Du kannst dich entscheiden, ob du per Fanghaken jede Blase einzeln zu dir ziehst und erschlägst oder mit einem Feuerpfeil alle Blasen herunterholst. Sobald der Kokon der Blasen beseitigt ist (entweder durch die Beseitigung aller Blasen oder durch das mehrmalige Treffen des geöffneten Auges), läuft das Warzenauge auf dem Boden Amok. Eile in die Ecke. Drei Schüsse mit den Feuerpfeilen ins große Auge genügen, um deinem Feind den Gar aus zu machen – zur Belohnung erhältst du eine große Truhe. In ihr ruhen die Eispeile. Mhmm... damit kann man hier wohl eine Menge anstellen.

Deine neuen Eispeile wollen wir gleich ausprobieren. Kehre zurück in den Raum, wo sich das rote Leitungsrohr befand, welches du vorhin zum Aufstieg benutzt hast. Stell dich unten in der Ecke auf eine der beiden Plattformen. Du siehst ihn schon, den lästigen Oktrorok. Taya überlegt laut, was du tun könntest, um auf den roten Sockel zu gelangen.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Schieße einen Eispeil auf den Oktrorok, damit er sich kurzfristig in einen nützlichen Eisblock verwandelt. Nutze diesen Moment und spring dank des provisorischen Trittbretts auf den roten Sockel. Drehe hier den Hahn zu. Nachfolgend springe wieder ins Wasser und nehme den Ausgang unten rechts, um zurück zum zentralen Kessel mit dem Wasserrad zu gelangen.

Vom großen Wasserrad aus geht es wieder in den Kanal, den wir am Anfang zuerst genommen haben; sprich auf der Karte unten rechts, in dem ein rotes und ein grünes Leitungsrohr abwandern. Du kommst zum Raum, wo du die Karte gefunden hast. Ziehe dich an der kleinen Uferplattform hoch, nimm dann deinen Enterhaken raus und ziehe dich zur offenen Truhe, in der sich einst die Karte befand. Nun hole die Eispeile heraus: Unser Ziel ist es, die Tür am Ende dieses Raumes zu erreichen. Mit den Eispeilen bist du in der Lage, Eisschollen im Wasser zu erschaffen. Nutze diese Fähigkeit aus und schaffe dir einen Weg zur Tür. Passiere sie.

Du erkennst in einiger Entfernung einen weiteren roten Sockel mit einem Hahn. Doch der Sockel ist zu hoch, als das du einfach hinauf klettern kannst. Aber wozu gibt es den blauen Wabblor? Mit einem Eispeil wird er zu einem Eisblock umfunktioniert. Schiebe ihn an den Sockel, klettere ihn hinauf und drehe den Hahn auf. Ist das getan, kehre nun in den Vorraum zurück.

Nimm nun wieder den Kanal unten rechts an den Dexi-Händen vorbei, passiere auch die Dekurahna Kulturen, sodass du den Raum erreichst, wo wir den kleinen Schlüssel entdeckt haben. Falls du es noch nicht getan hast, kannst du dir aus der großen Truhe den Kompass holen. Anschließend nimm deine Eispeile und erschaff dir einen Weg zu der Nische, in dem einige Eiszapfen stehen. Beseitige den Eisblock mithilfe eines Feuerpeils und öffne dahinter die Tür.

Es wird Zeit für einen weiteren Miniboss und du kennst ihn bereits: Gecko, der aggressive Frosch, hat es auf dich abgesehen. Diesmal hat er sich etwas Neues ausgedacht: Mithilfe zahlreicher Blasenfreunde will er dir das Leben zur Hölle machen. Aber du hast die Eispeile. Sobald sich Gecko mitsamt Schleim oben an der Decke befindet, versucht er dich zu zerquetschen, doch du holst ihn besser mit einem Eispeil herunter. Der Schleim gefriert und fällt in zahlreiche Stücke hinab – lass dich nicht davon treffen. Gecko ist ohne sein Gefolge eine Weile schutzlos. Bespicke ihn mit Pfeilen. Sollten dir Pfeile oder dein Magievorrat leer sein, schau in den Holzkisten nach. Nach einer Weile gibt Gecko auf und der Weg zur blauen Truhe ist frei. Du findest den Master-Schlüssel.

Nun wird es Zeit, dass du den Wasserstrom des Tempels in die andere Richtung änderst; nur so kannst du zum Endgegner gelangen. Klettere zunächst das Gitter neben der blauen Truhe hoch, dann nutze den schnellen Wasserstrom, um zum zentralen Kessel zurück zu kehren. Versuche zum Rand des Beckens zu gelangen und klettere ans Ufer. Nimm nun deine Eispeile heraus: Ziel ist es, den Wasserstrom einzufrieden, welcher auf der Nordseite die Leiter zur oberen Tür blockiert. Ein Schuss genügt, den Strom zu unterbrechen. Die Kunst besteht nun darin, die Leiter zu erreichen. Dazu klettere im Süden des Raumes die Leiter hoch, springe auf die rotierende Schraube und lasse dich zur gegenüberliegenden Seite transportieren. Klettere die freigelegte Leiter hoch und passiere die Tür.

Im kommenden Raum muss ein grüner Hahn aufgedreht werden. Erledige zunächst den blauen Arachno, dann erschaffe mithilfe der Eispeile die nötigen Eisschollen, um zum grünen Sockel zu gelangen. Drehe den Hahn auf, damit das Wasser durch die grünen Rohre gepumpt wird. Bevor du gehst, sollten wir uns noch die Decke anschauen. Erschaffe dir eine Eisscholle oben links, sodass du unterhalb der Öffnung des Gitters stehst und einen Greifpunkt erkennen kannst, mit dem du dich per Fanghaken rasch hinaufziehst. Oben befindet sich in einer kleinen Truhe eine verirrte Fee (9). Sollte dir bei diesem Unterfangen die Magie ausgehen, befinden sich unter Wasser noch Krüge mit magischem Energievorrat - aber gib Acht auf die Knochenfische.

Kehre zurück in den Kesselraum mit dem großen Wasserrad. Passiere nun hier die Tür unten, die dich zum Vorraum bringt, in dem du deinen allerersten Wasserhahn aufgedreht hast. Von der Tür aus schaue nach rechts: Dank deines Einsatz ist die Wasserfontäne aus dem roten Rohr aktiv. Über diesem Wasserstrom ist oben an der Decke ein Greifpunkt. Zieh dich mittels Fanghaken dorthin und lass dich auf die Wassersäule herabsinken. Von dort ist es nur noch ein kleiner Sprung zum roten Wasserhahn. Drehe ihn auf, sodass ein Wasserstrom aktiv wird, der das Wasserrad in diesen Raum zum Stillstand bringt.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Nun springe ins Wasser und klettere auf den gelben oberen Sockel. Drehe den Hahn zu, sodass die Wasserfontäne des gelben Rohrs erlischt und die Schraube sich wieder zu drehen beginnt – aber in die andere Richtung. Nun hast du den Wasserstrom des Tempels gedreht.

Schwimme vom Kesselraum durch den Kanal unten rechts, an dem ein grünes Rohr abfließt. Zunächst holst du dir zwei weitere verirrte Feen: Eine verirrte Fee (10) befindet sich Unterwasser links oben vor dem Kanalausgang in einer Blase gefangen. Ein Schuss mit deinen flinken Zoraflossen und die Blase zerplatzt. Gehe aber nicht zu ihr hin, sondern schau dich um. Hier steigt das grüne Leitungsrohr auf. Nutze den Aufstieg des Rohes im rechten Teil des Raumes, um trockene Füße zu bekommen. Schau dich gleich um – du entdeckst zu deiner Seite unterhalb einer Plattform eine weitere verirrte Fee (11) in einer Blase. Ein guter Schuss lässt auch diese Blase zerplatzen. Nun setze deine Feen-Maske auf, um beide verirrten Feen zu dir zu rufen. Springe anschließend ins kühle Nass und nimm den Ausgang links oben, um zum zentralen Kesselraum zurückzukehren.

Nimm nun hier vom Kesselraum den Kanal oben rechts auf der Karte: Pass beim Schwimmen auf die lästigen Dexi-Hände auf, ehe du schließlich zu einem großen Raum mit einem weiteren großen Wasserrad gelangst. Stell dich auf die bewegliche Plattformen oben links auf der Karte und schieße einen Eispeil in die Wassersäule, die das Rad antreibt. Das Schaufelrad kommt nun zum Stillstand. In diesem Raum befinden sich zwei Nischen. Über das stillstehende Rad kannst du direkt an der Wand die erste Truhe mit einer Fee (12) erreichen. Weiterhin siehst du noch eine Plattform, welche an der Wand hängt. Normalerweise kann man diese mit einem beherzten Sprung erreichen. Falls nicht, muss die Schraube unter Verwendung der Feuerpfeile noch einmal zum drehen gebracht werden, bis die Plattform in der Nähe ist. Friere den Wasserfall ein, stelle dich auf die Plattform und schmelze ihn wieder. Nun kannst du dich in die zweite Nische mit den Fanghaken ziehen, wo ebenfalls eine Fee (13) wartet.

Über die Radachse und die Blätter des Getriebes gelangst du unten links zur Tür. Passiere sie und eile den Gang entlang. Springe hinab und schau dich um. Du erkennst einen Kanal im Boden, der mit Wasser gefüllt ist. Springe als Zora hinein und du findest dort unten ein Fass. Zerstöre es geschwind mit deinen Flossen, sodass eine verirrte Fee (14) zu dir findet. Schwimme wieder nach oben. Stell dich auf die erste Wippe und schnappe dir deine Feuerpfeile. Schmelze das Eis an der Decke, damit ein Wasserstrahl wieder aktiv wird und du von der Wippe nach oben getragen wirst.

Springe nun zur nächsten Wippe und spiele dasselbe Spiel nochmal, in dem du einen weiteren Wasserstrahl mithilfe eines Feuerpfeils aktivierst. Jetzt trennt dich noch ein Sprung zum grünen Sockel und du kannst den Hahn aufdrehen. Ist das getan, laufe auf dem grünen Rohr entlang. Pass auf die explosive Krabbelratte auf (ziehe hier die Felsmaske an) und klettere das Rohr weiter hoch, sodass du über den abgesperrten Bereich gelangst. Dort springe hinab und zieh dich mit dem Fanghaken herüber zur kleinen Truhe. Die letzte verirrte Fee (15) ist dein.

Nun springe wieder hinab und stell dich unten auf die Wippe. Ein weiterer Schuss mit einem Feuerpeil und die Wippe trägt dich in die Höhe zur Tür. Von dort aus kannst du über den ehemaligen Kartenraum zum zentralen Kesselraum zurückkehren. Nun nimm wieder den Kanal unten rechts, durch den ein grünes Rohr entlang fließt. Klettere jenes Rohr hinauf, um zum letzten grünen Sockel zu gelangen. Drehe den Wasserhahn auf, damit eine Wasserfontäne zwischen dir und der Tür zum Endgegner aktiviert wird. Ein letzter Sprung und du bist bei der Bosstür angelangt. Wenn du bereit bist, kannst du hindurch gehen.

Springe die Öffnung hinab, um dem Wächter dieses Tempels entgegen zu sehen: Es ist Gyorg, ein gigantischer hungriger Monsterfisch. Und er hat HUNGER auf Zoras. Er wird versuchen, dich zu fressen. Du hast die Wahl – ins Wasser mit dir oder auf der Plattform bleiben. Bleibst du auf der Plattform, wird Gyorg diese in Raserei rammen, um dich ins Wasser zu katapultieren. Zudem achte auf seinen Hechtsprung, mit dem er dich aus der Luft greifen möchte. Denn hat Gyorg dich einmal erwischt, zieht er dir im Fischmaul eine ganze Reihe Herzen ab.

Strategie: Du hast zwei Möglichkeiten, ihn für kurze Zeit kampfunfähig zu machen. Die leichtere Methode ist, Gyorg mit der Zielerfassung mit Pfeilen zu bespicken, sodass er für einen Moment gelähmt ist. Willst du einen richtigen Kampf, dann spring als Zora ins Wasser und attackiere seinen Kopf mit den Zoraflossen. Wurde Gyorg gelähmt, kannst du ihn mit einem weiteren Schlag mit den Flossen oder deinem elektrischen Schutzschild attackieren.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Wiederhole das Spiel nun. Nach einer Weile wird Gyorg schwächer und ruft einen Schwarm lästiger Fische herbei. Diese kannst du mit dem Energieschild abwehren und die Herzen einsammeln. Lass dich nicht von Gyorg fressen und der Fisch wird bald aufgeben. Nimm den Herzcontainer an dich und trete anschließend ins blaue Licht, um Gyorgs Vermächtnis anzunehmen.

Nach einer Sequenz im Himmelreich ist die Schildkröte sehr zufrieden mit dir. Sie bringt dich wieder zurück zur Zora Höhle. Bevor du zurück zu den Zoras gehst und ein wenig deinen Erfolg feierst, gibst du noch deine gesammelten Feen ab. Dazu schwimme zum Strand. Hier führen Steinplatten ins Meer. Mit dem Fanghaken kannst du dich von Palme zu Palme ziehen. Am Ende erreichst du einen Vorsprung, an dem ein großer Felsen eine Höhle versperrt, lege eine Bombe und spreng den Eingang frei. Gehe hinein.

Innen drin erwartet dich eine weitere Feenquelle. Die Große Fee des Muts ist dir dankbar für deine Rettung und möchte dir ein Geschenk machen. Sie leiht dir ihre Stärke, sodass deine Rüstung verstärkt wird – du erkennst den Effekt an der weißen Kontur um deine Herzen. Jetzt können Gegner dir nur noch halb so viel Schaden zufügen, als zuvor.

KAPITEL 19: EINKAUFSBUMMEL

Es wird Zeit, dass wir uns weitere Masken holen, ein paar Gegenstände mitnehmen und die Vogelscheuchen-Polka erlernen. Zunächst brich auf nach Unruh-Stadt. Gehe zum Basar in West-Unruh-Stadt und sprich mit der Vogelscheuche. Spiele ihr ein Lied vor. Die Noten kannst du selbst bestimmen. Anschließend teilt dir die Vogelscheuche mit, dass du sie nun jederzeit rufen kannst. Nachdem sie sich in den Boden verkrochen hat, verlass den Laden. Du beherrscht nun die Vogelscheuchen-Polka. [Du kannst die Vogelscheuche einmal hier beim Gemischtwarenladen als auch bei der Sternwarte finden.]

Falls du dir noch nicht den Riesenköcher geholt hast, kannst du das tun. Gehe dazu zur Schießbude in Ost-Unruh-Stadt und sprich mit dem Besitzer. Für 20 Rubine lässt er dich spielen. Ziel ist es innerhalb eines Zeitlimits so viele rote Oktoroks wie möglich zu treffen und die blauen Oktoroks zu vermeiden, da sie dir die Zeit kürzen. Erzielst du insgesamt 39 Treffer, erhältst du den Riesenköcher. Mit ihm kannst du 50 Pfeile tragen.

Bleib noch ein wenig bei der Schießbude. Für jeden neuen Rekord, den du aufstellst, schenkt der Besitzer dir einen violetten Rubin im Wert von 50 Rubine. Schaffst du ein „Perfekt“, sprich alle 50 Ziele zu treffen ohne daneben zu schießen, winkt dir ein Herzteil entgegen.

Du kannst dir ein weiteres Herzteil holen, wenn du bei Liebling & Schätzchens Krabbelminen-Schießbude teilnimmst. Dazu musst du an allen drei Tagen an den drei Spielen teilnehmen, die dort veranstaltet werden. Erlangst du an allen drei Tagen ein „Perfekt“, schenken sie dir am ersten und zweiten Tag jeweils einen violetten Rubin im Wert von 50 Rubinen und am letzten Tag ein Herzteil.

Da du schon einmal in Ost-Unruh-Stadt bist, kannst du nachts die exklusive Milchbar besuchen. Die Eintrittskarte ist die Romani-Maske, welche du einst von Cremia erhalten hast, als du ihre Milchladung vor Räufern beschützt hast. In der Milchbar, sprich mit dem Zora Toto. Er findet es schade, dass keine Live-Konzerte in der Bar stattfinden und bittet ihn zu helfen. Spiele die Ocarina in den verschiedenen Formen (Als Link und als Deku, Gorone und Zora) auf der Bühne in den richtigen Scheinwerfern. Am Ende erinnert sich der griesgrämige Zirkusdirektor an seinen alten Traum und schenkt dir wehmütig die Maske des Zirkusdirektors.

Jetzt besuche den Postboten, wenn er nachmittags nichts zu tun hat. Du findest ihn in seinem Zimmer in West-Unruh-Stadt. Er versucht gerade genau 10 Sekunden im Geist zu zählen und nicht dabei auf die Uhr zu schauen. Kannst du das auch? Vielleicht. Wir tricksen ein klein wenig mit den Hasenohren, mit der wir die genaue Zeit angezeigt bekommen. Überrascht, weil du so gut schätzen kannst, schenkt dir der Postbote ein Herzteil.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Bevor du Unruh-Stadt verlässt, könntest du dir noch die Bude „Zur Schatzkiste“ ansehen. Sprich die Dame als Gorone an und spiele ein Spiel für 30 Rubine. Ziel ist es, auf dem Schachbrettfeld die Schatzkiste am Ende zu erreichen und den Hindernissen auszuweichen. In der Truhe winkt dir als Gorone ein weiteres Herzteil entgegen. PS: Probiere mal andere Verwandlungsformen und achte auf den Text.

Breche nun auf in die Ebenen von Termina und reite dort in Richtung Schädelbuchtküste. Dort steht bei den weißen Mauern vor dem Eingang zur Bucht ein einsamer Felsen. Zerschlage ihn als Gorone und lass dich ins Loch darunter fallen. Du landest in einer Höhle. Schieße die Wespennester herunter, anschließend tauche als Zora ab, um das Herzteil auf dem Grund einzusacken – aber pass auf die Bio-Dekuranhas auf.

Besuche nun die Schädelbuchtküste und eile zum südlichen Abschnitt, wo sich auch der Eingang zu Zoras Höhle befindet. Doch wir wollen den Wasserfall erklimmen. Dazu eile hier den Fluss entlang, bis du den Wasserfall erreichst. Hier kannst du dich an den Palmen hochziehen, die auf einigen Felsvorsprüngen stehen. Schnapp dir auf deinem Weg eine kleine Truhe mit einem gelben Rubin (20 Rubine). Am Ende erreichst du eine kleine Höhle, durch die du hindurch gehst.

Du erreichst die Stromschnellen. Sprich als Zora mit dem natürlichen Feind eines Deku – dem Biber. Er befindet sich im Wasser; wenn du dich ihm näherst taucht er auf den Grund. Sprich ihn an und fordere ihn zu einem kleinen Rennen. Du musst innerhalb von 2 Minuten durch 20 Ringe schwimmen. Es gibt zwei verschiedene Strecken; je nachdem, ob Tag oder Nacht herrscht. Schwimme durch alle 20 Ringe, ehe sich beim Erfolg deiner grandiosen Leistung der große Biberbruder einmischt. Er will dir den Gewinn nicht so einfach überlassen und verlangt ebenso nach einem Rennen. Nun sind es 25 Ringe, die in derselben Zeit durchschwommen werden müssen. Hast du auch diese Prüfung bestanden, geben sie dir widerwillig den Hauptpreis: Eine leere Flasche.

Kehre nochmal zu den Biberbrüdern zurück und fordere sie erneut zu einem Wettkampf. Diesmal setzen sie die Zeiten noch knapper, doch das hält dich auch nicht auf. Nachdem du wieder beide Brüder besiegt hast, geben sie dir resignierend ein Herzteil.

Wenn du noch etwas Zeit hast, können wir uns ein paar Herzteile holen, die wir bisher ausgelassen haben. Sie sind nicht essenziell für die Lösung wichtig, doch wir holen sie uns der Vollständigkeit wegen.

Zurück in der Bucht, wo auch das Forschungslabor steht, solltest du auf Fischfang gehen. Du kannst an vielen Orten Fische fangen, zum Beispiel am Strand in einem Wassertümpel in der Nähe des Zugangs zur Piratenfestung. Fang dir ruhig mehrere Fische ein. Gehe damit zum Forschungslabor und füttere die beiden roten Fische im kleinen Aquarium. Hast du sie genügend mit Fischen gefüttert, überlassen sie dir glücklich ein Herzteil.

Falls du dir noch ein Herzteil holen möchtest, gehe zu den Sümpfen und hole dir draußen vor dem Sumpf-Infocenter eine Wundererbse, indem du den Deku ansprichst. Fang dir in einer Flasche noch frisches Quellwasser ein, dann geht es zurück zur Schädelbuchtküste. Suche die Bucht auf, wo sich auch der Zugang zur Piraten-Festung befindet und schau dich um. Du kannst dich mithilfe des Fanghakens an die aufgestellten Pfeiler und dich so auf die Felsvorsprünge ziehen. Hier befindet sich ein weiches Beet. Pflanze deine Wundererbse ein und übergieße sie mit Quellwasser, damit sie wächst. Sie bringt dich zu einem weiter entfernten Felsvorsprung. Du siehst nun in einiger Distanz ein einsames Herzteil. Was tun? Richtig, du spielst die Vogelscheuchen-Polka. Zieh dich per Fanghaken an deinen Feldfreund heran und das Herzteil gehört dir.

Für ein weiteres Herzteil musst du nochmal Gyorg im Schädelbuchttempel besiegen. Begib dich anschließend tagsüber zur Schädelbuchtküste in den Abschnitt, wo auch das Forschungslabor steht. Da die Gewässer sich beruhigt haben, kannst du am Strand, nördlich vom Forschungslabor ein kleines Boot erkennen. Steige auf, damit es losfährt. Ziehe dich per Fanghaken zu den Palmen, um auf die Insel zu gelangen. Sprich mit dem Angler, der dir für 20 Rubine ein Minispiel anbietet. Ziel ist es, zur richtigen Insel mit der brennenden Fackel zu springen, um einen Punkt zu erhalten. Schaffst du insgesamt 20 Punkte, schenkt er dir als Belohnung ein Herzteil.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Für das nächste Herzteil benötigst du etwas Ausdauer und Geduld. Erinnerst du dich an die beiden Geckos, die wir im Dämmerwald-Tempel und im Schädelbucht-Tempel getroffen haben? Besiege sie jeweils nochmal und sie verwandeln sich in normale Frösche. Was auch immer für ein Fluch auf sie gewirkt hat, nimm Don Geros Maske heraus und sprich mit ihnen. Nun breche auf nach Unruh-Stadt und gehe zum Waschplatz. Dort sitzt ein weiterer Frosch. Setze auch hier Don Geros Maske auf und sprich mit ihm. Der nächste Frosch wartet im Sumpf, ganz im Süden der Karte auf einem schwimmenden Holzstück, in der Nähe des nächsten Sumpf-Abschnitts, der zum Dekupalast führt. Der letzte Frosch erscheint in den Bergen, sobald der Frühling eintritt. Besiege Goth ein weiteres Mal und du wirst automatisch zum kleinen See gebracht, wo die Frösche auf dich warten. Setze Don Geros Maske auf und sie werden mit dir musizieren. Für diesen großen Aufwand gibt es ein Herzteil.

Wenn du schon einmal in den Bergen bist und wieder Frühling herrscht, kannst du dir im Abschnitt, wo du Tingle und den Goronen Ältesten getroffen hast, einmal den See genauer anschauen. Abgesehen von einigen gefräßigen Fischen kannst du im Süden auf dem Grund des Sees eine Truhe finden. Darin schlummert ein weiteres Herzteil.

Auf dem Weg zum Pic Hibernia gibt es auf halben Weg unsichtbare Plattformen. Mit dem Auge der Wahrheit kannst du diese Plattformen enthüllen. Auf der letzten Plattform angekommen, nimm die Ocarina heraus und spiele die Vogelscheuchen-Polka. Mithilfe des Fanghakens kannst du dich zu deinem Feldfreund ziehen und das Herzteil einsacken.

Nun eile zu den Ebenen von Termina. Es gibt hier eine Menge versteckter Höhlen, die wir uns genauer ansehen. Für ein Herzteil kann Link vier verschiedene Höhlen aufsuchen und dort als Gorone das Goronische Schlummerlied spielen, um die Mythensteine rot zu färben. Du findest die dazugehörigen Erdlöcher:

- Hinter dem Observatorium
- Wenn du aus Nord-Unruh Stadt kommst, rechts neben dem frostigen Vorsprung
- Neben dem Ausgang aus West-Unruh-Stadt befindet sich davon rechts ein einsamer brauner Felsen
- Südöstlich neben dem Eingang zu den Sümpfen des Vergessens, im Hohen Gras

Hast du bei allen Steinen vorgespielt, erhältst du ein Herzteil. Hinweis: Du kannst auch als Deku oder als Zora mit ihren Volksliedern dieses Herzteil holen. Versuch es mal und beobachte den Farbwechsel.

Vor dem Aufgang zu den Bergen solltest du dich auf der schneebedeckten Fläche umschaun. Wenn du also von Nord-Unruh-Stadt herauskommst, laufe zum Vorsprung und dann nach links herunter. Laufe hier unten weiter gen Westen und du entdeckst ein Erdloch. In der kleinen Höhle haben sich paar Dodongos bequem gemacht. Erledige sie beide und es erscheint eine kleine Truhe. Ein Herzteil findet sich darin.

KAPITEL 20: DER IKANA FRIEDHOF

Zeit, dass wir dem Ruf der Geister folgen und uns dem Osten von Termina zuwenden. Verlasse Unruh-Stadt nach Osten und rufe Epona herbei. Reite mit ihr nach Osten, sodass ihr die Straße nach Ikana erreicht. Hier warst du du bereits einmal, als du dem Soldaten geholfen hast, die Fels-Maske abzunehmen. Bevor wir weiter nach Ikana gehen, nimmst du die Abzweigung nach links, die dich zum einsamen Friedhof von Ikana führt.

Nachdem die einführende Sequenz vorüber ist, folge dem Wegverlauf nach oben, bis du am Ende ein Riesenskelett erreichst. Was das zu bedeuten hat?

Die Inschrift neben dem Riesenskelett erzählt dir mehr: Spiele die Sonate des Erwachens und das Skelett vor dir wird vor dir vor Wut toben. Zieh nun die Hasenohren auf – denn jetzt gilt es, das Riesenskelett in einem kleinem Wettrennen zu bezwingen. Das wäre eigentlich gar so nicht schwierig, würde das Skelett nicht jeweils Flammenwände mit zwei Knochengängern erzeugen, die dich aufhalten sollen.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Besiege die Skelette, damit die Flammen verschwinden. Hast du das Riesenskelett eingeholt, solltest du ihn mit Schwert und Pfeil attackieren, um ihn zum Kampf herauszufordern. Nach einer Weile wird er versuchen auf dich zu springen, nutze seinen Schatten, um seinen Aufprall vorauszusehen. Nach einem kurzem Kampf gibt sich das Riesenskelett geschlagen und bittet dich um Waffenfrieden.

In einer kleinen Sequenz erzählt dir Riesenskelett Skull Kreeta von seinem Seelenpein, dem verlorenen Krieg von Ikana. Er bittet dich den rastlosen Seelen seiner Untergebenen die Nachricht vom Kriegsende zu überbringen, sodass seine Seele in Frieden ruhen kann. Nachdem du ihm das Versprechen gegeben hast, überlässt dir Skull Kreeta eine große Truhe. In ihr findest du die Maske des Hauptmanns. Setzt du diese Maske auf, werden alle Knochengänger deinen Befehlen gehorchen (und dir mehr oder weniger nützliche Informationen geben).

Warte nun auf dem unteren Friedhof, den du am Anfang passiert hast, bis die Nacht des ersten Tages anbricht. Dort bewachen drei Knochengänger einen Grabstein. Ziehe die Maske des Hauptmanns auf und sprich mit dem Skeletten. Gib ihnen den Befehl, das Grab zu öffnen, sodass sie ein Erdloch freilegen. Springe hinein. Unten angekommen, springe über die Plattformen zur anderen Seite und passiere den kurzen Korridor. Dahinter mach dich bereit für eine Horde Fledermäuse. Sind sie alle erledigt, gibt es zur Belohnung eine kleine Truhe mit einem violetten Rubin (50 Rubine).

Zünde mithilfe der Feuerpfeile die 3 Fackeln an, damit sich die Tür entriegelt. Dahinter wartet der Wächter des Grabs: Ein Eisenprinz. Egal wie du dich ihm näherst, schlägt er vertikal auf dich ein oder er schleudert horizontal seine Axt hin und her. Egal was er auch tut, bleibe immer auf Distanz zu ihm. Am Besten ist es, dich ihm erst so zu nähern, dass er seinen Angriff macht, und sobald er ins Leere geschlagen hast, triffst du ihn mit einem zügigen kleinen Hieb, um dann erneut Distanz zu halten. Nach einer Weile wird der Eisenprinz wütend werden. Dann wird er auf dich zu rennen. Gib ihm dem Rest, sodass sich hinten der Vorhang hebt und der königliche Hofkomponist und Geist Moll in Erscheinung tritt.

Moll erzählt dir, dass sein Bruder Dur ihn verraten und einsperren ließ. Da der Komponist nicht vergessen kann, sollst du die Botschaft seines Leidens und seines Zorns in Form dieses Liedes erlernen, um künftig gegen seinen Bruder gewappnet zu sein. Trete näher an den Grabstein und du erlernst in einer kleinen Sequenz die Hymne des Sturms. Du wirst diese Melodie schon bald brauchen. Da es hier vorläufig nichts mehr gibt, verlasse erst einmal das Grab und den Friedhof. Es macht Sinn, die Zeit nochmal zurück zu drehen, um für die nächsten Aufgaben mehr Zeit zu haben.

KAPITEL 21: DER IKANA CANYON

Reite wieder zur Straße nach Ikana, doch diesmal gehst du nicht zum Friedhof. Gönn Epona ruhig eine Pause und setze Garos Maske auf, die du einst beim Rennen gegen die Gorman Brüder gewonnen hast. Sprich mit dem verummten Kerl, der auf der Klippe sitzt. Da du die Maske des Anführers trägst, dessen Ninja einst dieses Königreich bewacht haben, lässt dich die verummte Gestalt passieren: Neben ihm erscheint ein Baumstumpf. Nimm den Fanghaken heraus und zieh dich hoch, damit du der Straße weiter folgen kannst. Sie führt dich direkt den Berg hinauf, dem Ikana Canyon.

Nach der einleitenden Sequenz, schau dich um. Vor dir liegt ein Fluss, der diesen Abschnitt in zwei Hälften teilt. Folgst du dem Weg weiter rechts, triffst du hier am ersten Tag auf ein bekanntes Gesicht – den Dieb Sakon, dem du einmal nachts im Zusammenhang mit der alten Dame getroffen hast. Er erzählt dir nichts nützliches (außer sein Interesse an deinem Schwert), aber wenn du dem Wegverlauf weiter folgst, befindet sich am Ende Sakons Versteck. Merke dir diese Stelle, denn sie wird einmal wichtig für die Geschichte um Kafei, jenen blau-haarigen Jungen, den du am Waschplatz getroffen hast. Oben befindet sich ferner noch ein Deku Händler, bei dem du ein blaues Elixier für 100 Rubine kaufen kannst.

Folgst du dem Flussverlauf, so erkennst du an einer Stelle auf der gegenüberliegenden Seite eine Anlegestelle. Davor machen zwei Oktoroks dir das Leben schwer. Kein Problem, wozu hast du die Eispeile? Verwandele die beiden Monster in nützliche Eisblöcke, um auf die andere Seite zu gelangen.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Von dort brauchst du dich per Fanghaken nur an den hölzernen Pfeilern entlang zu ziehen, um die Klippe zu erklimmen. Oben angekommen, aktiviere die Eulenstatue direkt vor dir – ersparst du dir in Zukunft ein ganzes Stück Weg.

Suchen wir nun erst einmal Tingle. Du musst nicht lange suchen, denn sein roter Ballon ist nicht zu übersehen. Schieße diesen mit einem Pfeil ab und kaufe von ihm für schlappe 20 Rubine die Karte des Felsenturms. Mit der Karte im Gepäck wirst du dich leichter an diesem Ort orientieren können.

Bevor wir den Zwillingsbruder des Komponisten aufsuchen und das Spielhaus von seinen zahlreichen Mumien befreien, machen wir einen kleinen Abstecher zur Geisterjagd. Das dazugehörige Haus befindet sich oben links auf der Karte. Sprich mit der verummten Gestalt, die dir rigoros 30 Rubine abknöpft und stelle dich dem Kampf. Innerhalb 3 Minuten musst du 4 Geister besiegen. Ocarina of Time Fans werden diese Geister bereits kennen. Bespice die ersten drei mit Pfeilen. Der letzte Geist wird drei Kopien von sich erschaffen, um dich zu verwirren. Du erkennst den echten Geist daran, dass er sich beim Erscheinen einmal zusätzlich dreht. Sind alle Geister besiegt, erhältst du ein Herzteil.

In diesem Abschnitt des Ikana Canyon entdeckst du oben den Eingang einer Höhle. Gehe hinein, um den finsternen Bruder und Geist Dur zu treffen. Ehe er dich mit einem Schlaflied verhexen kann, spiele die Hymne des Sturms. Dur wird aufgeben, denn du hast soeben die vertrocknete Quelle wieder mit Wasser gefüllt und den Fluch gebrochen – die Mumien und alle anderen bösen Geister werden dank des Regens in die Unterwelt verbannt.

Verlasse die Quelle und widme dich der Musikbox, einem sehr auffälligem Haus, welches sich hier oben befindet. Jetzt wo die Mumien verschwunden sind, entdeckst du davor ein kleines Mädchen. Kommst du ihr zu nahe, verschwindet es panisch hinter der Tür. Aber du hast ja.. die Fels-Maske. Setze die Maske auf und das Mädchen wird dich nicht bemerken. Um es herauszulocken, lege einfach eine Bombe oder warte zwei Minuten. Im Haus, eile die Treppen herunter und du kommst ihrem Geheimnis auf die Spur: Vor dir kommt der verfluchte Vater des Kindes entgegen. Spiele das Lied der Befreiung, damit der Fluch in Form einer Maske gebannt wird. Zufrieden beobachtest du, wie Vater und Tochter wieder zusammenfinden. Auf dem Boden liegt Gibdo Maske, die du besser an dich nimmst.

KAPITEL 22: BRUNNENGESCHÄFTE

Verlasse die Musikbox und gehe erneut den Weg zur Quelle rauf. Doch du gehst nicht in die Höhle sondern nimmst den Weg links. Du entdeckst ganz im Westen der Karte einen Brunnen. Bevor du aber reingehst, solltest du ein paar Besorgungen machen. Die meisten Sachen wie Fische, Irrlichter, Dekunüsse, Bomben oder die Milch kannst du im Brunnen finden. Ein blaues Elixier kannst du zum Beispiel beim Deku neben Sakons Versteck für 100 Rubine bekommen und 5 Wundererbsen beim Deku neben dem Sumpf-Infocenter.

Du brauchst im Brunnen nicht alle Bereiche erkunden (außer du möchtest der Vollständigkeit halber 2 violette Rubine im Wert von 50 Rubinen einsammeln).

Um im Spiel weiter voran zu kommen, benötigst du mindestens folgende Dinge: 5 Wundererbsen, 1 Fisch, 10 Dekunüsse, 10 Bomben und 1 Milch. Milch erhältst du auch beispielsweise in der Milchbar oder melke die Kühe (auf der Romani Ranch), wenn du Eponas Lied vorspielst. Fische findest du überall in Tümpeln und Quellen. Zudem solltest du dir unbedingt noch ein Pulverfass besorgen – du wirst dieses zwar nicht im Brunnen verwenden, doch danach wirst du es brauchen.

Im Brunnen selbst, setze dir zunächst die Gibdo Maske auf. Nun werden dich die Mumien nicht weiter angreifen. Gehe nach rechts und sprich mit dem Gibdo. Gib ihm die 5 Wundererbsen und er lässt dich passieren. Im nächsten Raum gehe geradeaus (ignoriere links von dir den Eisatmer). Es gibt hier wieder zwei Gibdos. Schau dir die Mumie weiter hinten an, die von dir 10 Dekunüsse möchte.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

In der nächsten Kammer kannst du bei der nächsten Abzweigung rechts ein paar Käfer einsammeln. Schau dich anschließend um – auch hier stehen wieder zwei Gibdos. Gib dem Gibdo oben seine 10 Bomben und er lässt dich passieren. Dahinter begegnest du einem Nachtschwärmer. Bespice ihn mit ein paar Pfeilen und er wird rasch aufgeben. Fange die Flamme seines Geistes in einer Flasche ein.

Eile nun den Weg zwei Räume zurück bis zu der Kammer, wo du einst dem Gibdo die 10 Dekunüsse gegeben hast. Sprich mit dem anderen Gibdo, der von dir einen Fisch verlangt. Tu wie geheißen und er lässt dich passieren. Hier kannst du rechts ein paar Dekunüsse einsammeln. Zwei weitere Gibdos stehen in diesen Raum. Sprich mit dem Gibdo links, der von dir Käfer haben möchte. Dahinter kannst du die unsichtbaren Fledermäuse erledigen (nutze dabei das Auge der Wahrheit) und entzünde die Fackeln. Es erscheint eine kleine Truhe, aus der du einen violetten Rubin (50 Rubine) entnehmen kannst.

Zurück geht es in den Vorraum. Sprich mit dem anderen Gibdo, der deinen Nachtschwärmer haben möchte. Gib ihm diesen und er lässt dich passieren. Dahinter versperren dir zwei Stachelwalzen den Weg. Verwandele dich in Dekulink, um die Dekublume davor zu nutzen. Auf der anderen Seite angekommen, sprich mit dem Gibdo, der eine Flasche Milch möchte. Gib sie ihm und auch er gibt dir den Weg frei.

Fast geschafft: Du erkennst in diesem Raum 4 Fackeln. Entzünde sie mit Feuerpfeilen, sodass eine große Truhe erscheint. In ihr findest du den sagenhaften Spiegelschild: Mit ihm bist du in der Lage, Sonnenlicht zu reflektieren. Das kannst du auch gleich ausprobieren, indem du mit dem Schild das Licht auf den Sonnenschalter an der Wand wirfst. Eine Leiter erscheint, mit der du neue unbekannte Gefilde erreichen kannst.

KAPITEL 23: DIE IKANA RUINEN

Wenn du diese Ruinen meistern möchtest, solltest du zuvor ein Pulverfass gekauft haben – ein solches bekommst du zum Beispiel im Bomben-Laden in Unruh-Stadt. Es gibt zwei Eingänge zu den Ruinen – der eine befindet sich im Brunnen. Der andere Eingang befindet sich unterhalb der Musikbox auf der rechten Seite des Ikana Canyon. Um letzteren Eingang freizulegen, betrete die Ikana Ruinen vom Canyon aus, sodass ein großer Sonnenblock den Weg versperrt. Aktiviere dazu in deiner Nähe den Kristallschalter, sodass Licht zu dir herunterfällt. Lenke das Licht auf den Sonnenblock, sodass er sich auflöst.

Unabhängig davon, durch welchen Eingang zu kommst, landest du zunächst im Innenhof der Ikana Ruinen. Es empfiehlt sich, die Gibdo Maske weiter zu tragen – so werden aus den bedrohlichen Mumien und garstigen Untoten friedliche Tänzer.

Eile nun vom Innenhof zur Eingangshalle der Ruinen und trete ein. Du entdeckst hier vier Säulen und drei weitere Wege. An zwei Säulen befindet sich jeweils ein vereistes Goldenes Auge. Spann deinen Bogen und schieße einen Feuerpfeil in das linke Goldene Auge, sodass sich die Tür auf der linken Seite entriegelt. Gehe hindurch.

In dieser Kammer gibt es eine rote heiße Platte, die wie ein Schachbrett gemustert ist. Sie hat die unangenehme Eigenschaft, dir auf den Kopf zu fallen. Zu Beginn liegt sie auf dem Boden. Um sie für kurze Zeit nach oben zu befördern, solltest du hier in deiner Nähe den Kristallschalter anschlagen. Nun renne zur nächsten Dekublume und tauche als Dekulink hinab, bevor die Decke auf dich stürzt. Springst du von der Dekublume in die Höhe, wird auch die Decke wieder für einen kurzen Moment nach oben fahren. Ziel ist es, auf der rechten Seite die Säule zu erreichen, auf dem du als Link den Bodenschalter niederdrücken kannst. Jetzt nur noch auf die andere Seite des Raumes und durch die Tür.

In dem nächsten Raum siehst du einem Abgrund entgegen. Nimm das Auge der Wahrheit zur Hand und springe links zum Bodenschalter. Nun wird die Tür auf der anderen Seite entriegelt. Mit dem Auge der Wahrheit kannst die Riesenskulltulas erkennen und in diesem Raum abschießen, ehe du über die Plattformen zur Tür springst.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Die beiden blauen Knochenfratzen brauchen dich nicht zu kümmern. Eile lieber die Treppen hoch, um zum Innenhof zurück zu kehren. Diesmal befindest du dich auf dem Dach. Deine Aufgabe ist es, über den Sims der Mauer links um die Ecke einen Bodenschalter auf einer Säule zu erreichen. Aktivierst du den Schalter, bricht unten an einer Stelle ein kleines Loch auf, sodass Licht in diesem Teil des Tempels hinab fällt.

Hier auf dem Dach kannst du rechts unten eine Säule erkennen, auf dem ein Kristallschalter steht. Schieße diesen ab, damit für eine kurze Zeit die Feuersäule um eine Dekublume erlischt. Eile zu dieser, um von der Dekublume aus zu einer weiteren Säule zu fliegen, auf der ein einsames Herzteil auf dich wartet.

Kehre zurück in die Eingangshalle und schieße das rechte vereiste Goldene Auge ab, sodass sich neben dir rechts die Tür öffnet. Erledige den Bodengrapscher mit etwas Sonnenlicht oder deinem Schwert, dann leite das Licht, welches nun durch die Decke fällt, mit deinem Schild auf den Sonnenblock. Nachdem dieser verschwunden ist, kannst du dahinter an den vier Untoten vorbei durch die Tür.

Dahinter erwartet dich ein freudiges Wiedersehen mit Zaurob. Du kennst ihn ja bereits und seine verrückte Vorliebe für Teleporter. Das Prinzip hat sich bei ihm nicht geändert. Du musst seine wahre Gestalt von den Trugbildern unterscheiden, wobei sich der echte Zaurob um seine eigene Achse dreht und Taya immer auf den richtigen Zaurob zufliegt. Nach einigen Schlägen gibt auch dieser Gegner auf und der Weg ist frei. Dahinter lass die Untoten ruhig tanzen und gehe die Treppe hoch. Oben entdeckst du auf der Dachterrasse eine auffällige Platte. Taya weist dich auf die Risse hin. Zeit, dein Pulverfass hier abzustellen. Mit einem ordentlichen Knall sorgst du für ein wenig Licht in der Eingangshalle.

Kehre wieder zur Eingangshalle zurück. Jetzt, wo genügend Licht zu dir herunter fällt, kannst du dieses auf den Sonnenblock lenken und dir so den Weg zur letzten Kammer freimachen. Dort im Thronsaal triffst du auf den König und sein Gefolge, welcher über dein Erscheinen nicht begeistert ist. Er ruft zum Angriff.

Zunächst verschaffst du dir etwas Licht in diesem Raum, indem du die Vorhänge mit Feuerpfeilen niederbrennst. Das entsetzt deine modrigen Knochenfreunde. Die beiden Skelette besiegst du rasch, indem du sie zunächst mit dem Schwert niederstreckst und dann das Sonnenlicht auf sie lenkst. Nachdem ihre Knochen verbrannt sind, wird sich der König selbst zu dir herablassen. Er verträgt mehr als seine Untergebenen, aber sobald auch er am Boden liegt, gib ihm mit etwas Sonnenlicht den Rest.

Nachdem du ihnen die Augen geöffnet hast, werden sie dir versonnen eine alte Melodie lehren: Die Elegie des leeren Herzens. Mit ihnen kannst du leere Hüllen von dir in Form von Statuen erschaffen – maximal bis zu 4 Stück! Dieses Lied wirst du brauchen, um den nächsten Tempel meistern zu können. Nachdem die Geister dich verlassen haben, kannst du auch die Ruinen hinter dich lassen.

Bevor wir zum nächsten Tempel aufbrechen, wollen wir uns noch rasch zwei Flaschen holen. Die erste befindet sich bei Madame Aroma. Spiele die Kafei-Quest soweit, dass du vom Kuriositäten-Händler die Eilpost von Mama erhältst. Bringe sie nach Mitternacht des letzten Tages zur Milchbar, setze die Kafei-Maske auf und sprich mit Madame Aroma. Als Dank für deinen Einsatz überlässt sie dir eine Flasche mit Chateau Romani, einem speziellen Getränk. Trinkst du diese Supermilch, verändert sich deine Magieleiste von grün nach blau und du kannst unendlich oft Magie wirken. Der Zustand hält solange an, bis zur Dämmerung des Ersten Tages zurückkehrst. Du kannst diese Milch auch für 200 Rubine in der Milchbar kaufen.

Die andere Flasche befindet sich auf dem Ikana Friedhof. Kehre in der Nacht des Letzten Tages dorthin, setze die Maske des Hauptmanns auf und sprich mit den Knochengängern, die im unteren Abschnitt des Friedhofs ein Grab bewachen. Gib ihnen den Befehl, das Grab freizulegen und springe ins Erdloch. Unten triffst du auf dem Friedhofswächter Dampe, der nach einem königlichen Schatz sucht.

Da Dampe seine Fackel verloren hat, hilf ihm nach dem Schatz zu graben. Führe ihn zu den Erdlöchern und er beginnt zu graben. Es gilt an allen Löchern zu graben und die drei blaue Lichter aus den Erdhaufen zu befreien, sodass der Weg zum nächsten Raum frei wird. Erledige dahinter das Irrlicht in dieser Kammer, damit schließlich eine große Truhe erscheint. Eine leere Flasche liegt darin.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 24: AUFSTIEG MIT HINDERNISSEN

Möchtest du den Felsenturm erklimmen und den anschließenden Tempel meistern, empfiehlt es sich, die Zeit zuvor zurück zu drehen und sich bequem per Eulenstatue zum Ikana Canyon zu teleportieren. Von dort aus ist es nicht mehr weit zum Felsenturm – der Eingang befindet sich neben der Quelle auf der rechten oberen Seite der Karte.

Doch bevor du in den eigentlichen Tempel gelangst, musst du diesen erst einmal erklimmen. Nachdem die einleitende Sequenz vorüber ist, springe zunächst (mit den Hasenohren) über die Steinblöcke auf die andere Seite. Pass auf die rollenden Felsen auf – du entdeckst schließlich einen Schalter. Stell dich darauf und spiele die Elegie des leeren Herzens. Eine Statue erscheint und nimmt dort deinen Platz ein. Weil der Bodenschalter nun aktiv ist, schiebt sich einer der Blöcke hinter dir nach oben.

Ziehe dich per Fanghaken zu den nächsten höheren Ebene. Auch hier findest du einen Bodenschalter. Verwandele dich als Gorone und spiele erneut die Elegie des leeren Herzens. Eine weitere Statue bewacht nun den Schalter. Ziehe dich wieder per Fanghaken zum nächsten Block und verwandle dich beim nächsten Schalter in einen Zora. Auch diesmal spiele die Elegie des leeren Herzens. Wurden alle drei Schalter mit einer Statue von dir versehen, wurden die Steinblöcke von unten nach oben bewegt und bilden eine neue Brücke.

Auf der anderen Seite entdeckst du drei Bodenschalter nebeneinander – da du aber nicht wieder herunter möchtest, kannst du diese Schalter ignorieren. Ziehe dich mit dem Fanghaken zur nächsthöheren Plattform. Auch hier musst du nach und nach auf den folgenden Bodenschaltern deine Statue in deinen unterschiedlichen Formen ablegen. Manchmal lassen sich die nächsten Zielpunkte für den Fanghaken schlecht anvisieren; in diesem Fall musst du entweder auf den Greifpunkt-Pfeiler klettern oder dich ganz an den Rand stellen. Hast du es geschafft, kannst du die nächste Brücke passieren.

Nimm auf der anderen Seite deinen Fanghaken heraus und ziehe dich über die Pfeiler nach oben. Du bist nun ganz oben – und dir gegenüber liegt der Felsenturm Tempel. Aktiviere zunächst die Eulenstatue, damit du in Zukunft nicht mehr den Aufstieg bewältigen musst. Bevor du den Felsenturm Tempel besuchen kannst, gilt es noch ein letztes Mal eine Brücke zu bauen. Die drei Bodenschalter sind hier oben nicht zu übersehen, doch sie sind in einer bestimmten Reihenfolge (mit dem Blick zur Wand) zu besetzen:

rechts, links, mitte

Spiele in die Elegie des leeren Herzens und befolge die Reihenfolge, sodass sich der Weg zur anderen Seite ebnet. Jetzt steht dir und dem Felsenturm Tempel nichts mehr im Wege.

KAPITEL 25: DER FELSENTURM TEMPEL

Stelle sicher, dass du in diesem Tempel mindestens zwei Flaschen grünes Elixier mit dir führst – du wirst es später beim Endkampf gut gebrauchen. Ideal ist natürlich eine Flasche mit Chateau Romani, die du in der Milchbar für 200 Rubine kaufen kannst – mit diesem Milch kannst du unendlich viel Magie wirken, bis du zur Dämmerung des ersten Tages zurück reist.

Willkommen im Vorhof des Himmels! Du wirst schnell das wahre Wesen dieses Tempels kennen lernen – also wundere dich nicht, solltest du Truhen an den Decken finden. Nachdem die einleitende Sequenz vorbei ist, entdeckst du vor dir eine große Felsstatue. Im linken Auge befindet sich ein Goldenes Auge, dass du gekonnt mit einem Pfeilschuss aktivierst. Es erscheint eine kleine Truhe, die du per Fanghaken (oder einem guten Sprung mit deiner Hasenmaske) erreichen kannst. Eine verirrte Fee (1) ist dein. Um weiter zu kommen, gehe auf der linken Seite die Tür und eile hindurch.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Es folgt ein Raum mit explosiven Krabbelratten. Erledige diese mit paar Pfeilen. Anschließend schau dich um – du entdeckst hier zunächst eine rissige Wand. Nimm eine Bombe (oder deine Ka-Bumm Maske) und spreng die Wand. Dahinter entdeckst du eine Holzkiste. Es gibt hier vier Bodenschalter und ein schwerfälliges Tor, welches sich nur dann hebt, sobald auf allen vier Schaltern ein Gewicht steht. Da die Statue von Dekulink zu leicht ist, wirst du ersatzweise auf einen Schalter eine Holzkiste platzieren. Auf den großen Schalter spiele als Gorone die Elegie des leeren Herzens; auf den verbleibenden zwei Schaltern platzierst du jeweils eine Statue von Link und als Zora. Nun steht das Tor offen.

Hier im kleinen Innenhof (pass auf die Drachenlibellen auf) entdeckst du eine Stelle, die dunkler ist als der Rest des Bodens und ohne Pflanzenbewuchs – lege eine Bombe dorthin und ein Durchgang nach unten erscheint. Springe hinterher (falls du nicht mutig genug bist kannst du auch die Treppe nach unten nehmen). Du gelangst in den Keller. Da dank deines Einsatzes hier Licht hinab fällt, kannst du zunächst das Licht per Spiegelschild auf den Sonnenblock lenken, damit dieser verschwindet. Verwandele dich nun in einen Goronen, um dahinter die Lava zu überqueren. Umringt von vier Armosstatuen steht am Ende eine große Truhe, in der du die Labyrinth-Karte findest.

Sind alle vier Armosstatuen besiegt, erscheint eine weitere kleine Truhe. Darin findest du einen kleinen Schlüssel. Eile dann wieder in Richtung Treppe. Bevor du diese hoch gehst, schau dich um – du entdeckst an der Decke einen Greifpunkt. Ziehe dich per Fanghaken hoch und du findest in einer weiteren kleinen Truhe die nächste verirrte Fee (2). Nun steige die Treppen hoch zum Innenhof – mit dem kleinen Schlüssel kannst du hier die verschlossene Tür öffnen. Gehe hindurch.

Der nächste Raum enthält ein großes Wasserbecken. Verwandele dich zum Zora und schwimme zur anderen Seite. Dort entdeckst du vor einem Wasserkanal eine Dexi-Hand. Zerstöre sie noch nicht, denn du brauchst sie nun. Lass dich von ihr ergreifen und sie wirft dich an ein Ufer mit einer kleinen Truhe, die auf einem dir zu hohen Absatz stand. Ein weiterer kleiner Schlüssel ist dein. Kehre zum Wasserkanal zurück, erledige die Dexi-Hand mit einem gekonnten Schuss deiner Flossen und schwimme hindurch.

Du kommst an einen Schalter vorbei, der jedoch an der Decke hängt. Im Augenblick kannst du nichts machen. Schwimme weiter und du gelangst zu einer weiteren Kammer mit einem ebenso großen Wasserbecken. Auf dem Boden entdeckst du einen Bodenschalter, der von drei Stachelbomben umringt wird. Tritt darauf und es erscheint im Wasser eine Kiste... jedoch umgedreht. Schwimme zur Oberfläche und klettere hier in der Mitte ans Ufer. Schau dich um – du entdeckst ein vereistes Goldenes Auge. Ein Schuss mit einem Feuerpfeil lässt eine weitere Truhe erscheinen, aber auch diese befindet sich an der Decke.

Bevor du hier durch die verschlossene Tür gehst, schau dir noch den unteren Teil des Raumes an. Eilst du hier in den Gang, entdeckst du einen Sonnenblock, der dir den Weg versperrt. Daneben befindet sich ein Spiegel. Wie du schon bemerkt hast, reflektiert dein Schild Licht, befindest du dich noch auf der Brücke. Lenke das Sonnenlicht zunächst auf den Spiegel – desto länger du das machst, desto länger wird dieser Spiegel das Licht speichern und anschließend zurückwerfen. Mach dies, eile schnell hervor und lenke nun das reflektierte Licht auf den Sonnenblock – dieser verschwindet und macht dir den Weg frei zur großen Truhe. Du findest den Kompass. Jetzt, wo du alles hast, kannst du auf der anderen Seite die verschlossene Tür öffnen.

In der nächsten Kammer befinden sich auffällig viele Sonnenschalter... aber wo ist das Licht? Verwandele dich in Goronenlink und schau dir die auffällige Säule am Eingang an. Du kannst die einzelnen Scheiben mit deiner Goronenfaust zur Seite schlagen. Ist das getan, fällt Licht hinein... . Im Grunde genommen musst du jetzt nur noch das Licht an die verschiedenen Spiegel und auf die Sonnen lenken, wäre da nicht der lästige schwarze Spuk. Er regeneriert sich nach kurzen Abständen immer wieder neu – das kann besonders lästig werden, insbesondere dann, wenn du gerade dabei bist, die Spiegel mit Licht zu fluten. Du kannst natürlich den harten Weg wählen und die Spuk immer wieder beseitigen (und dabei so schnell sein, bevor das Licht in den Spiegeln erlischt) – oder du nimmst einfach die Fels-Maske heraus. Mit dieser Maske ignorieren dich die Spuks. Lenke also zunächst das Licht auf den rechten Spiegel an der Säule, sodass du anschließend mit dessen Licht den Sonnenblock auf der rechten Seite verschwinden lassen kannst. Dahinter liegt eine kleine Truhe mit einer verirrten Fee (3).

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Nun widme dich den beiden Spiegeln auf der linken Seite, wobei du das Licht erst auf den Spiegel an der Säule lenken musst, anschließend mit dessen Licht den Spiegel an der Wand auflädst, um so am Ende den Sonnenblock hinten aufzulösen. [Bevor du weitergehst kannst du bereits das Licht auf die Sonnenschalter an der Wand lenken, um eine kleine Truhe mit einer kleinen Fee zu holen - unsere Lösung holt sich diese Fee erst später.] Gehe nun oben durch die Tür.

In diesen Abschnitt entdeckst du vor dir eine Dekublume. Du weißt, was du zu tun hast – verwandele dich zum Deku und fliege los, bis du links eine Nische erreichst, in der paar Rubine auf dich warten. Dort steht auch eine kleine Truhe, aus der du die verirrte Fee (4) befreist.

Fliege wieder zurück zum Anfang dieses Raums und verwandele dich zum Goronen. Du musst nun etwas Geschick beweisen: Unter dir befindet sich in der Lava ein gelber Steinsockel, den du als Gorone mit einer Stampfattacke herunterdrücken musst. Ist das getan, tickt die Zeit. Rolle dich zusammen und eile so schnell, wie du geschwind rollen kannst, zum Bodenschalter auf der anderen Seite dieses Raums, um diesen zu betätigen. Erst dann kannst du die kleine Truhe am Ausgang öffnen. Um auch dorthin zu gelangen, kehre ein zweites Mal zum Anfang des Raumes zurück und verwandele dich zum Deku. Nutze die Dekublume, um zum Ausgang dieses Raumes zu fliegen. Dabei nutze die heiße Luft, die aus den Öffnungen am Boden strömt. Ist das geschafft, kannst du dir aus der kleinen Truhe die verirrte Fee (5) herausnehmen und diesen Raum durch die Tür verlassen.

Nun kommt es zu einem Kampf, denn im folgenden Raum wartet ein Miniboss auf dich: Der Garo-Meister höchstpersönlich fordert dich zum Kampf. Seine Waffen sind zwei Feuerklingen, die du besser vermeiden solltest. Weiche seinem Angriff aus und schlage zu, sobald er mit ausgebreiteten Armen dasteht. Auch Eispeile können sehr nützlich sein. Nach einigen Treffern gibt der Garo-Meister sich geschlagen und lässt dich an seinem Wissen teilhaben. Aus der großen Truhe nimmst du dir die Lichtpfeile heraus – eine sehr mächtige Waffe, die Gegner ordentlich einheizt und mit der du alle Arten von Sonnenschaltern aktivieren kannst. Wozu diese Waffe noch so gut ist, wirst du bald herausfinden.

Es folgt ein kleiner Gang. Schau dir den Boden an, dort entdeckst du unterm Gitter einen Kristallschalter. Mit einer Bombe kannst du ihn aktivieren, sodass eine kleine Truhe erscheint. In ihr findest du eine verirrte Fee (6). Schau nun an die Decke und zieh dich per Fanghaken hoch. Erledige oben den großen Käfer, indem du ihm erst mit dem Fanghaken die Maske vom Haupt abreist und anschließend mit dem Schwert eins überziehst. Eile auf die andere Seite zur Tür und gehe hindurch.

In folgenden Raum machst du schnell Bekanntschaft mit einem Roboter – dem Augor. Seine Schwachstelle ist das große blaue Auge. Hier können deine Lichtpfeile helfen, da sie ihn verwunden. Wird sein Auge gelb, kannst du auch mit dem Fanghaken nachhelfen. Wiederhole das Spielchen ein paar Mal, dann wird Augor schnell zu Boden fallen. Für deine Mühen erscheint eine kleine Truhe mit einer verirrten Fee (7).

Gehe ein paar Schritte vor (pass auf die Drachenfliegen und die Krabbelratte auf) und schau dich um. Du entdeckst an einer Wand einen Sonnenschalter. Schieße einen Lichtpfeil, damit sich über dir eine kleine Truhe materialisiert. Momentan kannst du sie noch nicht erreichen.

Bevor wir nun fortfahren und das Geheimnis des Tempels lüften, holst du dir noch zwei verirrte Feen, die du bisher ausgelassen hast. Dazu kehre zunächst zum Wasserraum zurück, wo du die Bekanntschaft mit der Dexi-Hand gemacht hast – hier entdeckst du an den Seiten des Raumes Sonnenblöcke, mit denen du vorher nichts anfangen konntest. Mit dem Lichtpfeil ist das aber kein Problem mehr. Du entdeckst hier hinter der Absperrung einen Kristallschalter, den du aktivierst. Damit erscheint eine kleine Truhe, die du dir natürlich holst – eine verirrte Fee (8) befindet sich darin.

Wenn du sie dir noch nicht geholt hast, dann fehlt noch die Fee in dem Raum, wo du als Gorone die Säule in Scheiben zerschlagen hast [schwimme von der Kammer mit dem Wasserbecken durch den Kanal zum Riesenwasserbecken und nimm dort den Weg nach oben, sodass du den Raum mit dem Spuk und den Spiegeln erreichst.] Hier kannst du an der Wand dir die Sonnensymbole genauer anschauen. Eine davon lässt eine Truhe erscheinen, aus der du eine verirrte Fee (9) befreist.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Jetzt wird es Zeit, dem Ratschlag des Garo-Meisters zu folgen. Verlasse den Tempel durch die Eingangshalle, sodass du vor dem Eingang stehst. Da die Steinbrücke verschwunden ist, musst du sie mithilfe der Schalter und der Elegie des Herzens nochmal bauen. Stell dich anschließend auf die Brücke und betrachte vom letzten Stein, der dich vom Tor zum Tempel trennt, eben jenen Eingang. Du findest ein rotes Symbol. Schieße einen Lichtpfeil darauf und du wirst Zeuge, dass sich der Tempel verändert: Tatsächlich, du hast die Welt soeben auf den Kopf gedreht. Über die Brücke geht es wieder hinein in den Tempel.

[Es macht Sinn, ab dieser Stelle eine Flasche mit Chateau Romani zu verwenden, da du im weiteren Verlauf oftmals den Lichtpfeil einsetzen wirst. Du kannst diese Milch in der Milchbar für 200 Rubine kaufen. Trinkst du sie, färbt sich deine Magieleiste blau und du kannst unendlich oft Magie wirken.]

Nun, wo der Tempel gedreht ist, kannst du nun Truhen und Schalter erreichen, die sich vorher auf der Decke befanden. Vor dir steht dank deines bisherigen Einsatzes eine kleine Truhe, in der wieder eine verirrte Fee (10) schlummert. Von hier aus wähle den Weg nach rechts und gehe durch die Tür. Dahinter erwartet dich ein Sonnenblock – mit einem Lichtpfeil ist dieser schnell hinfort. Du kommst zur Halle, wo einst das Riesenwasserbecken gewesen ist. Nun befinden sich hier heiße Luftströme und eine Dekublume direkt vor dir.

Krieche in die Dekublume und begib dich in die Lüfte. Zunächst fliegst du nach rechts, um einen Schalter zu erreichen. Stell dich darauf, damit die Flammen um eine Kiste verschwinden. Spiele die Elegie des leeren Herzens, um eine Statue auf den Schalter zu platzieren. Anschließend verkriechst du dich wieder in deine Dekublume, um zur kleinen Truhe zu fliegen, die sich über dem Eingang befindet. Dort findest du die nächste verirrte Fee (11).

Fliege nun als Deku zur Brücke, die die beiden Enden dieses Raumes verbindet. Schleich dich am Riesenkäfer vorbei und eile nach Norden durch den Gang. Du findest hier einen Schalter, der einst einmal an der Decke gewesen ist. Stampfst du ihn in den Boden, erscheint eine kleine Truhe. Nun geht es wieder zurück, vorbei an dem Käfer und ab zur Truhe. Du findest einen kleinen Schlüssel.

Bevor du weiterziehst, schau dich bei der Truhe um, wo du eben den kleinen Schlüssel gefunden hast. Du findest an der Wand einen Sonnenschalter. Schieße einen Lichtpfeil ab, sodass eine kleine Truhe erscheint, die du zur Zeit nicht erreichen kannst. Nutze dann die heißen Luftströme, um zur verschlossenen Tür ganz oben links zu fliegen. Gehe hindurch.

In dieser kleinen Kammer entdeckst du das dir bekannte rote Symbol. Schieße einen Lichtpfeil, sodass sich der Raum dreht. Nun verwandele dich zum Goronen und rolle über die Lava zur anderen Seite. Da die Tür für dich unerreichbar ist, musst du einen weiteren Lichtpfeil auf das Symbol schießen, damit du durch sie hindurch gehen kannst.

Im nächsten Raum gilt es einen grauen Block in die dafür vorgesehene Senkung zu schieben, die sich auf der anderen Seite befindet. Hierzu musst du mehrmals den Raum drehen, indem du einen Lichtpfeil auf das rote Symbol schießt. Sollten dir Pfeile oder Magie ausgehen, kannst du dir Nachschub beim grünen bzw. dem blauen Wabblar holen. Landet der graue Block in seiner Fassung, entriegelt sich die Tür. Springe anschließend über den Block zu dieser und eile hindurch.

Ja... da ist er wieder: Ein weiteres Mal begrüßt dich der verrückte Zaurob mit seinen Teleportern, die überall im Raum verteilt sind. Bleib einfach bei der Tür stehen und warte bis er erscheint. Mit paar Lichtpfeilen gibt er ganz schnell auf und hinterlässt dir eine kleine Truhe. Zieh dich per Fanghaken auf das Podest und hol dir aus der Kiste eine verirrte Fee (12). Daneben gehst du nun die Treppen runter.

Hier solltest du besser nicht runter fallen. Zudem treiben Irrlichter ihr Unwesen. Verkriech dich rasch in die Dekublume vor dir und fliege mit ihr zur anderen Seite. Dort suchst du schnell Schutz in der nächsten Dekublume, sodass du mit ihrer Kraft zur Nische oben rechts fliegen kannst.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Du gelangst in einen Gang – früher einmal hattest du hier vier Schalter betätigen müssen. Jetzt treiben fliegende Schatten-Armos ihr Unwesen. Ziehe deine Fels-Maske auf, damit sie dich nicht sehen, andernfalls musst du sie mit Lichtpfeilen herunterholen. Du findest hier einen Schalter; spiele darauf die Elegie des leeren Herzens, sodass das Feuer um die kleine Truhe verschwindet. Eile zu dieser und du findest darin einen kleinen Schlüssel.

Kehre zurück zum Vorraum mit den Geistern und eile hier durch die Tür. Du gelangst in einen weiteren Raum mit einem großen Abgrund unter dir. Bevor du in die Dekublume hüpfst, schieße zunächst die Stachelbomben links von dir ab. Anschließend fliege dorthin und sinke zur Dekublume nieder. Mit ihr kannst du nun die andere Seite des Raumes erreichen und durch die Tür gehen. Eile dahinter den Gang entlang und lass dich nicht von den beiden blauen Knochenfratzen erwischen.

In der nächsten Kammer erwartet dich ein neuer Kampf mit einem weiteren Miniboss: Gomess, der Herrscher der Fledermäuse will dich zur Strecke bringen. Es sind die Fledermäuse, die diesen Gegner beschützen – mit einem Lichtpfeil kannst du diese für einen kurzen Moment verjagen. Ziele einen weiteren Lichtpfeil auf sein gelbes Herz, das auf der Brust des Ungeheuers zu sehen ist. Attackiere ihn anschließend mit dem Schwert. Achte auf die Sense deines Feindes, da Gomess eine große Reichweite mit dieser Waffe besitzt. Wiederhole paar mal dein Spielchen, dann wird auch Gomess in Asche aufgehen. Nun ist der Weg zur blauen Truhe frei und aus dieser holst du den Masterschlüssel.

Eile nun den Weg zurück, vorbei an den beiden Knochenfratzen, zum Raum mit dem großen Abgrund. Schieße hier wieder rechts die Stachelbomben ab, fliege dorthin und nutze hier die Dekublume, um auf die andere Seite zu gelangen. Gehe aber hier nicht zurück zum Raum mit den Geistern, sondern laufe zur Tür unten. Gehe hindurch. Hier setze die Fels-Maske auf und springe herüber zum Schatten-Armos (andernfalls musst du ihn erst erledigen). Tritt auf den Schalter und es erscheint eine Truhe an der Decke.

Da dir nun nicht länger der Weg zum Endgegner versperrt ist, ist es besser nun die letzten verirrtten Feen einzusammeln. Kehre zunächst in den Raum zurück, wo einst das Riesenwasserbecken war und sich stattdessen die Heißluftströme befinden. Verwandele dich zum Deku und fliege über die Ströme geradeaus zur anderen Seite, wo in der Nische eine kleine Truhe mit einer verirrtten Fee (13) auf dich wartet. Eile anschließend aus dem Tempel und schieße wieder auf das rote Symbol, um den Tempel zu drehen. Gehe wieder hinein. Dank deines Einsatzes findest du in der Eingangshalle unten eine kleine Truhe mit einer weiteren verirrtten Fee (14).

Eile jetzt nochmal zum Riesenwasserbecken (von der Eingangshalle einfach die Tür rechts), welches dank des Drehens nun wieder Wasser enthält. Nun befindet sich hier im Wasser auf einem Podest eine kleine Truhe, die du vorhin nicht erreichen konntest. Darin versteckt sich die letzte verirrtte Fee (15). Gehe wieder aus dem Tempel und drehe ihn erneut. Steht die Welt wieder auf dem Kopf und eilst du die Eingangshalle entlang, erinnert dich Taya daran, dass du dich doch per Fanghaken an die Truhe oben ziehen könntest. Gesagt getan und du erreichst oben den Zugang zu einer verschlossenen Tür, die du entriegelst.

Es folgt ein letzter Kampf mit einem weiteren Roboter – doch Augor hat diesmal mehr Tricks auf Lager und kann mit einem Laser schießen. Das ändert nichts daran, dass du seinen Strahl mit dem Spiegelschild abwehrst und ihm einige Lichtpfeile in sein Auge verpasst: Ein Treffer blendet ihn und färbt sein Auge gelb; ein weiterer Lichtpfeil verursacht Schaden. Nach einigen Wiederholungen wird auch diese Einheit aufgeben. Er hinterlässt dir seinen Schatz – die Maske des Giganten. Wozu die wohl gut ist ...?

Eile durch die Tür in die letzte Kammer, die dich von deinem Endgegner trennt. Vor der Tür zum Boss gilt es noch die Stachelwalzen zu überqueren. Dazu schaue nach oben und nutze die kleine Truhe bzw. die Zielscheibe, um dich so nach und nach zum Ziel zu bringen. Entriegele das schwere Schloss und gehe durch die Tür. Dahinter musst du nur noch in den See der Dimensionen springen, das heißt, wenn du genügend magische Energie besitzt ...

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

A Link to the Past Fans werden diesen Gegner kennen: Twinmold besteht aus zwei gigantischen Sandwürmern, die sich in dieser endlosen Wüste bequem gemacht haben.

Strategie: Um diesen Gegner bezwingen, benötigst du sehr viel magische Energie... oder zumindest genug, um eine Weile die Maske des Giganten zu nutzen. Mit ihr verwandelt sich Link ebenso in einen Giganten – einziger Nachteil ist es, dass diese Maske nur solange funktioniert, wie du magische Energie vorrätig hast. Solltest du kein grünes Elixier oder einen Schluck Chateau Romani dabei haben und die magische Energie knapp werden, zerstöre hier die Säulen. Nimm dann die Maske ab, um in den Trümmern nach den wenigen Magieflaschen zu suchen.

Die Würmer selbst besitzen zwei Schwachstellen – der Kopf und der Schwanz. An beiden Stellen kann Link als Gigant mit dem Schwert zuschlagen. Sollte der unglückliche Fall eintreten und die magische Energie zur Neige gehen, kann Link versuchen, mit Pfeilen den Schwanz zu treffen... doch dazu gehört perfektes Timing, ehe der Schwanz im Sand verschwunden ist.

Nach einigen Treffern geben die Würmer auf und hinterlassen dir einen weiteren Herzcontainer. Nun kannst du die letzte Maske der Götter an dich nehmen: Twinmolds Vermächtnis.

Nachdem Link eine weitere Sequenz im Himmelreich erlebt hat, erscheint ein merkwürdiges Licht über dem Ikana Canyon. Es scheint, als würde ein alter Fluch gebrochen... nun gilt es nur noch, deine gesammelten Feen zurück zu bringen. Gehe dazu zur Felswand, die sich rechts von der Musikbox und nördlich vom Eingang zu den Ikana Ruinen befindet.

Innen erwartet dich die Feenquelle des Ikana Canyons. Trittst du näher, sammeln sich deine verirrtten Feen und die Große Fee der Güte erscheint dir. Sie überlässt dir ihr Geschenk: Das Feenschwert. Diese Waffe ist so schwer, dass du sie mit beiden Händen festhalten musst. Dafür kann diese Waffe ordentlich austeilen und kann nicht von Knochenfrazten verflucht werden. Eine recht mächtige Schlagwaffe.

KAPITEL 26: DAS SPINNENHAUS AM SUMPF

Um die mächtigste aller Masken zu erlangen und den Kampf gegen Majora's Maske zu erleichtern, musst du zunächst die beiden Spinnenhäuser meistern. Sie sind für das Lösen des Spiels nicht von Nöten, doch wir wollen alle Masken sammeln – nur so kannst du die letzte Maske erhalten. Du kannst das Spinnenhaus am Sumpf bereits im frühen Spielverlauf erreichen, aber ohne den Fanghaken wirst du nicht alle Spinnen einfangen können.

Bevor du aufbrichst, stelle sicher, dass du paar Käfer in einer Flasche gefangen hast, den Fanghaken besitzt und zwei Wundererbsen (Quellwasser findest du in der Eingangshalle). Das Spinnenhaus im Sumpf befindet sich in den Sümpfen des Vergessens, nicht weit vom großen Wasserfall entfernt (jenem, wo sich auch der Eingang zum Dämmerwald Tempel befindet). Zunächst musst du das Spinnennetz am Eingang weg brennen (per Dekustab oder Feuerpeile), bevor du hinein kannst.

Am Eingang des befindet sich ein unglücklicher Mann auf dem ein Fluch lastet – nur wenn die 30 Spinnen besiegt sind, kann auch der Fluch gebrochen werden. Hinweis: Im Spinnenhaus bewegen sich einige Spinnen. In diesem Falle muss Link auf sie warten. Ein Raum ist erst dann „Spinnenfrei“, sobald er kein Krabbelgeräusch mehr hört.

Das heißt im Umkehrschluss – solange Link ein Krabbeln hört, befindet sich in diesem Raum noch eine Spinne. Desto lauter dieses Geräusch ist, desto näher befindet sich die Spinne.

[Der Zähler innerhalb der Screenshots folgt nicht chronologisch mit der Beschreibung; wir haben die Spinnen zur besseren Übersicht nach Räumen sortiert.]

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeuropa.de

Haupthalle 1F [4 Stück]

- #01 Diese Skultula findest du oben links im Wasser herumkrabbeln.
- #02 Mit einem Käfer in der Flasche kannst du zur rechten Wandseite der Haupthalle gehen. Du siehst ein Erbsenloch an der Wand. Lasse deinen Käfer davor frei und eine Skultula springt zu dir heraus.
- #03 Auf der linken Wandseite gibt es ebenfalls ein Erbsenloch: Lasse deinen Käfer davor frei und eine Skultula kommt zu dir.
- #04 Links unten, neben dem Ausgang, befindet sich ein einsamer Tonkrug. Zerschlag ihn für eine Skultula.

Haupthalle 2F [4 Stück]

Im oberen Stockwerk der Haupthalle befinden sich weitere Skultulas. Links und rechts von der Haupthalle befindet sich jeweils ein weiterer Raum, durch die du wahlweise ins obere Stockwerk gelangen kannst.

- #05 Oben links im Raum, stelle dich an die Kante. Du siehst oben eine Spinne, die über dem Eingang einer sich weiter unten befindenden Tür von 1F krabbelt.
- #06 Oben links im Raum findest du an einer Säule eine weitere Skultula.
- #07 Oben rechts im Raum findest du an einer weiteren Säule eine Spinne.
- #08 Unten rechts im Raum kannst du an einem Erbsenloch an der Wand einen weiteren Käfer losschicken. Eine Skultula kommt zu dir.

Raum geradeaus von der Haupthalle [4 Stück]

- #09 Eine Skultula läuft bequem an der Wand entlang.
- #10 Eine Spinne ruht direkt über dem Zugang, der zum einsamen Baum führt.
- #11 Eine Skultula krabbelt rechts auf einer Säule.
- #12 In einem Wespennest an der Decke.

Raum mit dem einsamen Baum [6 Stück]

Um den Zugang zum Raum mit dem einsamen Baum erreichen, musst du zunächst den Kristallschalter aktivieren. Dazu musst du vom rechten Raum in diese Kammer gelangen. Der Kristallschalter lässt eine Leiter auf der anderen Seite des Raumes erscheinen. Pflanze dort in das Erdloch eine Wundererbse und gieße sie mit Quellwasser (aus der Eingangshalle). Mit dem Blatt kannst du den Zugang erreichen, der dich zum Baum führt. [Wer ein Profi ist, schafft man es auch mit Hasenohren in die Nische.]

- #13 Eine Skultula fühlt sich im hohen Gras wohl.
- #14 Eine weitere Skultula liebt ebenso das hohe Gras.
- #15 Im Wespennest in der Baumkrone.
- #16, 17, 18 Rolle als Gorone gegen den Baum und schon fliegen drei Skultula zu dir herunter. Das war einfach oder?

Raum rechts mit den Krügen [7 Stück]

- #19 Schau oben an die Decke und schieße die Wespennester ab.
- #20 Auch diese Skultula versteckt sich in einem Wespennest.
- #21 Zertrümmer hier unten die kleinen Tonkrüge.
- #22 Verwandele dich zum Goronen und führe eine Stampfattacke aus. Vor Schreck springt eine Skultula aus einem Riesenkrug heraus.
- #23 Eine zweite Skultula versteckt sich ebenso in den Riesenkrügen.
- #24 Taya weist dich auf den trägen Laubkerl hin. Spiele die Sonate des Erwachens und folge dem Laubkerl hinter dem Grasvorhang. Dort krabbelt eine weitere Skultula.
- #25 Eine Spinne findet es an der Wand ganz oben neben der Tür, die zum Raum geradeaus von der Haupthalle führt, ganz bequem.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Raum links mit den Kisten [5 Stück]

#26 In einer Ecke stehen zwei Holzkisten. Rolle mal dagegen (oder lege eine Bombe), um sie zu zerschmettern. Unter einer Kiste wirst du fündig.

#27 Es gibt noch mehr Holzkisten in diesem Raum. Zerschlage auch diese für eine weitere Skulltula.

#28 Steige die Leiter hoch und du entdeckst eine Spinne auf der schmalen Säule die in der Mitte des Raumes steht.

#29 Hier oben findest du an einer Fackel eine weitere Skulltula.

#30 Eine Spinne läuft gemütlich an der Wand (1F) entlang.

Sobald die 30 Skulltulas besiegt wurden, ist der Fluch gebrochen. Für deine Heldentat zeigt sich der verfluchte Mann dir erkenntlich. Er schenkt dir die Maske der Wahrheit – mit ihr kannst du die Mythensteine verstehen und an ihrer Weisheit teilhaben, die überall in der Welt von Termina verstreut sind. Schau mal bei Gelegenheit in unseren [Mythenstein-Guide](#).

KAPITEL 27: DAS SPINNENHAUS AM MEER

Willst du die mächtigste aller Masken zu erlangen und den Kampf gegen Majora's Maske erleichtern, kommst du nicht an den beiden Spinnenhäusern vorbei – so erwartet dich auch am Stand der Schädelbuchtküste ein weiteres Spinnenhaus. Die Spinnenhäuser sind für das Lösen des Spiels nicht von Nöten, doch wir wollen alle Masken (und die dazugehörigen nötigen Gegenstände) sammeln; nur so können wir die letzte Maske erhalten.

Das Spinnenhaus am Meer ist nicht schwer zu finden: Von der Ebene Terminas eilst du mit Epona zur Schädelbuchtküste. Wichtig ist es, dass du das Spinnenhaus am ersten Tag meisterst – andernfalls wirst du nicht die Riesengeldbörse bekommen, sondern nur paar lausige Rubine. Hier gleich am Strand entdeckst du einen Eingang. Gehe hinein und du entdeckst eine weiße Wand. Lege eine Bombe davor und ein Durchgang nach unten zeichnet sich ab. Auch wieder wollen 30 Skulltulas gefangen werden. Um dieses Spinnenhaus zu meistern, solltest du folgende Gegenstände im Gepäck haben: Einen Fanghaken und die Feuerpeile.

[Der Zähler innerhalb der Screenshots folgt nicht chronologisch mit der Beschreibung; wir haben die Spinnen zur besseren Übersicht nach Räumen sortiert.]

Eingangshalle [3 Stück]

#01, 02 Gleich im Tunnel zur Eingangshalle krabbeln dir die ersten beiden Skulltulas entgegen. Mit dem Fanghaken holst du sie schnell zu dir.

#03 Unten angekommen, schau nach oben. An der Decke sitzt im Spinnennetz eine weitere Skulltula. Mit dem Feuerpeil brennst du das Netz nieder und holst sie mit dem Fanghaken.

Treppenhaus 1F [4 Stück]

#04 Vier Krüge stehen im Treppenraum oben herum. Verwandele dich zum Goronen und lass es mit einer Stampfattacke krachen. Eine Spinne wird zu dir geflogen kommen.

#05 Auch die nächste Spinne versteckt sich in einem der Krüge. Zuvor musst du jedoch das Spinnennetz an dem Krug mit einem Feuerpeil entfernen.

#06 Schau mal nach oben an die Decke. An einer der Balken krabbelt eine Skulltula.

#07 Über der Treppe hängen Masken. Aus einer krabbelt ab und zu eine Skulltula.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Treppenhaus B1F [5 Stück]

#08 Hinter einer Maske krabbelt eine Skultula manchmal hervor.

#09 Hinter einem Spinnennetz an der Wand befindet sich ein finsternes Loch. Mit dem Fanghaken holst du dir eine weitere Skultula.

#10 In einem kleinen Tonkrug auf einem Stapel Holzkisten.

#11 Auch hier stehen Krüge an den Wänden. Verwandele dich zum Goronen und schau mal am einsamen Krug ganz rechts an der Wand nach. Mit der Stampfattacke lockst du auch diese Spinne aus ihrem Versteck.

#12 Auf dem Mauersims oben, zwischen Decke und Wand. Gehe die Treppe zur Hälfte hoch und du kannst diese Spinne per Fanghaken erreichen.

Bibliothek 1F [7 Stück]

Um zur Bibliothek zu gelangen, musst du im Treppenhaus 1F das Spinnennetz vor der Tür mithilfe eines Feuerpeils weg brennen. Es macht Sinn, die Maske des Hauptmanns aufzusetzen und mit den Knochengängern zu sprechen.

#13 Ziehe bei den drei Kommoden an der Wand die Mittlere heraus. Dahinter ist ein kleines schwarzes Loch, in der eine Skultula haust.

#14 Schieße die Bilder an der Wand mit deinem Fanghaken ab. Unter einem Bild springt dir eine Skultula entgegen.

#15, 16 Auf der gegenüberliegenden Wand von der Tür kannst du unten ein Bücherregal zur Seite schieben. Dahinter verstecken sich zwei Skultula in einer Nische.

#17 Klettere auf die Bücherregale und schieße oben in der Nische, zwischen Wand und Decke, eine einsame Skultula auf dem Sims ab. (In der Nähe des verschiebbaren Bücherregals.)

#18 Klettere auf die Bücherregale und du findest auf einem Regal eine weitere Skultula.

#19 Auch diese Spinne findet es unter einem Wandbild bequem.

Esszimmer B1F [6 Stück]

Gehe die Treppe nach unten in den Keller und besuche den Raum rechts. Dort haben sich einige Knochengänger zum Essen verabredet. Vielleicht solltest du mal die Maske des Hauptmanns aufsetzen?

#20 Untersuche die Wandbilder im Esszimmer mit deinem Fanghaken.

#21 An einer Wandecke befindet sich ein Spinnennetz. Brenne es weg und schau mal oben auf den Sims, jene Nische zwischen Wand und Decke. Dort krabbelt eine Spinne.

#22 Die nächste befindet sich in einem Krug. Ein Goronenstampfer hilft, um die Spinne aus ihrem Nest hervor zu jagen.

#23, 24, 25 Ein Goronenstampfer auf dem Tisch jagt gleich drei Spinnen vom Kronleuchter herunter. Na das ging schnell.

Abstellkammer B1F [5 Stück]

Vom Treppenhaus unten im Keller, versperrt links zunächst ein Spinnennetz die Tür. Mit einem Feuerpeil ist das jedoch kein Problem.

#26 Oben an der Decke kannst du das große Spinnennetz mit einem Feuerpeil herunter brennen. Dahinter hat sich eine Skultula versteckt.

#27 An der Wand gegenüber wartet eine Skultula auf dich.

#28 Rolle mal gegen die Holzkisten. Unter einer wirst du fündig.

#29 Zerschlage auch weitere Holzkisten. Hinter einer findest du eine versteckte Nische, in der sich eine Skultula zurückgezogen hat.

#30 Die letzte Skultula hat sich oben auf der Holzdecke begeben. Um dorthin zu gelangen, klettere die Kisten hoch und schau dich um. Du entdeckst oben einen Greifpunkt, mit dem du dich per Fanghaken hochziehen kannst. Oben auf der Zwischendecke kannst du nun die Tonkrüge zerschlagen.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Hast du alle 30 Skulltula gefangen, solltest du dich wieder hoch zum Eingang begeben. Dort wartet – insofern du die Skulltula allesamt am ersten Tag erledigt hast, ein junger Mann, der dir vor lauter Freude die Riesengeldbörse schenkt. In ihr haben insgesamt 500 Rubine Platz.

Ein einsames Herzteil befindet sich im Spinnenhaus. Wie dir vielleicht aufgefallen ist, haben sich einige Knochengänger im Spinnenhaus einquartiert. Hast du den Helm des Hauptmanns von Skull Kreta vom Ikana Friedhof abgeluchst, setze die Maske auf und sprich mit den Knochengängern in der Bibliothek und im Esszimmer. Sie nennen dir eine Kombination aus Farben. Tatsächlich befinden sich im Esszimmer links und rechts vom Kamin vier Masken. Es gilt, die Masken in der richtigen Reihenfolge mit Pfeilen abzuschießen.

Mit der richtigen Kombination wird sich das Gitter des Kamins heben. Dahinter befindet sich ein versteckter Zugang zu einer weiteren kleinen Kammer, die von einer Riesenskulltula bewacht wird. In der Truhe findest du schließlich das Herzteil.

KAPITEL 28: LETZTE BESORGUNGEN

Bevor du zum Mond aufbrichst, kannst du dir nun die letzten Masken holen. Das Sammeln aller Masken ist für die Lösung nicht notwendig, aber du möchtest die mächtigste Maske dieses Spiels dein Eigen nennen, mit der der Kampf mit Majora's Maske dir garantiert Spaß machen wird.

Zunächst widmest du dich dem Dilemma von Kafei und Anju. Schon während des Spielverlaufs bist du mehrmals dem blau-haarigen Jungen am Waschplatz und mit der schüchternen Dame aus dem Gasthof begegnet. Die beiden wieder zusammenzuführen, erfordert eine Reihe von Handlungen und die nötige Ausrüstung.

Mit der Kafei-Maske, die du am ersten Tag zwischen 10-12 Uhr von Madame Aroma in der Residenz des Bürgermeisters in Ost-Unruh-Stadt bekommen hast, gehe um 14:00 zum Gasthof zum Eintopf, der sich ebenfalls in Ost-Unruh-Stadt befindet. Warte bis der Postbote kommt und mit Anju, der jungen Frau am Empfangstisch, sprich. Nachdem der Postbote gegangen ist, setze die Kafei-Maske auf und sprich sie an. Vollkommen irritiert, bittet sie dich um ein Treffen gegen 23:30 Uhr in der Küche.

Tu wie geheißen und triff dich mit Anju. Sie gibt dir Anjus Brief, den du bitte für sie zustellen sollst. Werfe ihn in einen Briefkasten deiner Wahl. Wichtig: Du darfst in dieser Nacht keinesfalls der alten Dame in Nord-Unruh-Stadt helfen, ansonsten wird der Dieb Sakon im späteren Verlauf nicht seine Höhle aufsuchen. Also bitte ausnahmsweise keine gute Tat in dieser Nacht.

Am nächsten Tag holt der Postbote deinen Brief ab und stellt ihn um 15:00 Uhr des zweiten Tages am Waschplatz zu. Läutet er an der Glocke und lockt somit den maskierten blau-haarigen Jungen aus seinem Versteck, ist das deine Chance durch die Hintertür zu gehen, während der Junge den Brief abholt. Warte im Haus auf ihm, bis er zurückkommt. Er nimmt seine Maske auf und stellt sich dir als Kafei vor. Er wurde vom Horrorkid in ein Kind verwandelt und zu allem Unglück wurde ihm die Hochzeitsmaske von einem Dieb gestohlen. Da er versprochen hat, Anju mit dieser Maske zu begrüßen, kann er nicht zu ihr zurück.

Weil Kafei Anju vermisst, übergibt er dir seinen Glücksbringer. Bringe ihn sogleich zum Gasthof zurück und sprich mit Anju, wenn sie wieder am Tresen steht. Dank dieses Zeichens ist Anju nun bereit, auf die Rückkehr ihres Geliebten zu warten.

Weil wir nicht wollen, das Anju und Kafei weiter leiden, kehre um 13:00 Uhr des letzten Tages zurück zu Kafeis Versteck am Waschplatz. Dort wartet der Kuriositäten-Händler auf dich, der dir erzählt, dass Kafei letzte Nacht jenen Dieb gesehen hat, welcher ihm die Maske gestohlen hat.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

[Der Kuriositäten-Händler übergibt dir ferner die Eilpost und die Fuchs-Maske. Die Eilpost kannst du in der Nacht des letzten Tages entweder dem Postboten geben, damit er sie zustellen kann und dir die Postboten-Mütze gibt; oder du bringst sie selbst zur Milchbar, wo dir Madame Aroma eine neue Flasche gefüllt mit Chateau Romani schenkt.]

Jetzt beginnt deine eigentliche Aufgabe: Kehre zum Ikana Canyon zurück. Erinnerst du dich an den Fluss, der dieses Gebiet teilt? Richtig, folgst du dem Flussverlauf nach rechts, kommst du zu einer kleinen Passage, an dessen Ende eine von einem Felsen versperrte Höhle befindet. Es ist das geheime Versteck des Diebs Sakon, den du bestimmt einmal am ersten Tag hier im Ikana Canyon getroffen hast. Kafei wartet bereits hier. Sprich ihn an und er erzählt dir aufgeregt, dass er den Dieb ausfindig gemacht hat. Versteck dich und warte bis 19:00 Uhr des letzten Tages und du beobachtest, wie Sakon tatsächlich erscheint und die Höhle öffnet. (Sakon darf dich nicht sehen, sonst war alles umsonst.) Mutig rennt Kafei hinterher... was bleibt dir anderes über, als ihm zu folgen?

Dummerweise löst Kafei in Aufregung gleich die Alarmanlage aus und die Sonnenmaske wird auf einem Förderband zu einem Loch transportiert. Natürlich musst du das verhindern. Es gilt nun in Partnerarbeit verschiedene Rätsel zu lösen, bevor die Maske unwiderruflich ins Loch fällt. Dabei wirst du Link und Kafei jeweils abwechselnd steuern:

Zunächst laufe mit Link auf den blauen Schalter direkt am Startpunkt (jener Schalter, der die Alarm-Anlage ausgelöst hat). Bleibe dort stehen. Schiebe mit Kafei im ersten Raum einen der violetten Steine auf den blauen Schalter. Eile mit Link in die Kammer gegenüber (linke Tür vom Startpunkt) und erledige hinten die einsame Dekurahna.

Nun kann Kafei in die zweite Kammer gehen. Hier gibt es rote, gelbe und blaue Schalter. Rote Schalter beschleunigen das Fahrband während gelbe Schalter das Band verlangsamen. Wähle den Weg links an den roten Schaltern vorbei, um Kafei oben rechts in der Ecke auf den blauen Schalter zu stellen. Link erledigt in der zweiten Kammer gegenüber zwei weitere Dekurahna.

In der dritten Kammer wird es knifflig. Ziel ist es, einen Stein auf den gelben und auf den blauen Schalter zu stellen und danach zur Tür zu eilen. Gehe folgendermaßen vor: Zunächst schiebe die beiden Steine über den gelben und roten Steine jeweils links bzw. rechts, sodass sie nach außen an der Wand stehen. Nun kannst du den mittleren Stein zwischen dem gelben und dem roten Schalter nach links auf den gelben Schalter schieben. Ist das getan, schiebe unten den Stein auf den blauen Schalter. Währenddessen folgt Link in die dritte Kammer und wird gleich von einem Schneewolfo attackiert. Erledige ihn.

Bei Kafei ist jetzt die Tür offen, aber der Weg ist dank der Steine versperrt. Dazu kannst du den rechten Stein oben an der Wand wieder zu dir ziehen, sodass er ein Feld oberhalb des roten Schalters steht. Nun eile dahinter und schiebe den Stein vor der Tür weg nach unten.

In der letzten Kammer stell dich mit Kafei schnell auf den blauen Schalter. Link folgt ihm ebenso in die letzten Kammer und tut es ihm gleich, indem er sich auf den anderen Schalter stellt.

Nun stoppt das Förderband und Kafei kann sich die Sonnenmaske holen. Nachdem er den Canyon verlassen hat, eile nach Mitternacht zurück nach Unruh-Stadt und besuche im Gasthof Anjus Zimmer im oberen Stockwerk. Um 4:30 Uhr früh erscheint Kafei endlich und löst bei Anju sein Versprechen ein, indem sie beide ihre Masken tauschen – Anjus Mondmaske und Kafeis Sonnenmaske. Die beiden schenken dir die Maske der Liebenden, das Symbol ihrer Heirat. Nun kann sie nichts mehr trennen, auch nicht mehr der nächste Sonnenaufgang ... Du aber solltest dich lieber mit der Hymne der Zeit in Sicherheit bringen.

Mit einem neuen Durchgang kannst du die Maske der Liebenden gleich ausprobieren. Gehe dazu tagsüber nach Ost-Unruh-Stadt und eile in das Zimmer des Bürgermeisters. Du beobachtest das Streitgespräch zwischen dem Handwerks-Meister und dem Hauptmann der Wache. Setze die Maske der Liebenden auf und sprich mit dem Bürgermeister, sodass dieser erkennt, wie sinnlos die Debatte ist. Zum Dank für diese Erkenntnis schenkt er dir ein Herzteil.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Wenn du Rubine sammelst, solltest du vor der Rückreise zum ersten Tag sie beim Bankier in West-Unruh-Stadt überlassen. Da sind sie nicht nur sicher, sondern das Sammeln von Rubinen hat auch einen Zweck. Häufst du insgesamt 5000 Rubine an, schenkt er dir ein Herzteil. Tipp: Rubine kannst du ziemlich schnell bei den tanzenden Untoten in den Ikana Ruinen einsammeln, da sie gern pro Untoten einen roten Rubin (20 Rubine) hergeben.

Nun holst du dir eine weitere Maske – die Maske der Nacht. Um diese zu bekommen, musst du zunächst der alten Dame helfen, die in der Nacht des ersten Tages um 1:00 Uhr in Nord-Unruh-Stadt von einem Dieb belästigt wird. Bring ihr das Beutegut zurück. [Dafür gibt es die Große Bomben-Tasche billiger.] Jetzt eile in der Nacht des letzten Tages um 23:00 zum Kuriositäten-Händler in West-Unruh-Stadt. Er bietet dir nun seine neuste seltene Ware an: Die Maske der Nacht. Für 500 Rubine ist sie dein.

Nun holst du dir für die Vollständigkeit noch ein paar Herzteile. Mit der Maske der Nacht kannst du tagsüber im Gasthof mit der alten Oma sprechen. Setze die Maske der Nacht auf und höre dir beide Geschichten an – für jedes Geschichte kannst du ein Herzteil bei ihr abholen: Beantworte bei der ersten Geschichte [Karneval der Zeit] ihre Frage richtig; bei der zweiten Geschichte [Die Vier Giganten] solltest du besser keine Ahnung haben.

Hast du schon einmal mit den Deku-Händlern Urkunden ausgetauscht? Du erinnerst dich: Um Zugang zum oberen Teil des Uhrturms zu erhalten, musst du die Mondträne dem Deku-Händler in Stadt Unruh geben. Er überlässt dir die Urkunde seiner Dekublume. Wenn du dir ein wenig Zeit hierfür nimmst, kannst du insgesamt 4 Herzteile einsammeln:

In den Sümpfen des Vergessens gibt es beim Sumpf-Infocenter einen Deku-Händler, der dir gewöhnlich Wundererbsen verkauft. Doch er sehnt sich nach dem Stadtleben. Gib ihm die Stadt-Urkunde und er überlässt dir die Sumpf-Urkunde. Mit der Dekublume kannst du das Dach des Sumpf-Infocenters erreichen, auf dem ein Herzteil wartet.

Breche nun auf in die Berge. Beim Goronen-Dorf befindet sich ein weiterer Deku-Händler, der dir gewöhnlich die Riesenbombentasche anbietet. Gib ihm deine Sumpf-Urkunde und er überreicht dir die Berg-Urkunde. Mit dieser Blume kannst du zur Nische im Berg fliegen. Auch hier befindet sich ein Herzteil.

Gehe nun zur Zora-Höhle und vertreibe als Zora den Spanner vor Lulus Kammer. Sprich im Zimmer als Gorone mit dem Deku-Händler und zeig ihm deine Berg-Urkunde. Vor Freude übergibt er dir die Meeres-Urkunde. Mit der Dekublume kannst auf einem Regal ein weiteres Herzteil an dich nehmen.

Jetzt fehlt nur noch ein Deku-Händler. Fliege zum Ikana Canyon und folge dem Flussverlauf nach rechts. In diesem kleinen Abschnitt entdeckst du neben Sakons geheimen Versteck auch einen einsamen Deku-Händler, der dir gewöhnlich ein blaues Elixier verkauft. Sprich mit ihm und überlasse ihm deine Meeres-Urkunde. Er schenkt dir einen goldenen Rubin (200 Rubine!). Nachdem der Deku seine sieben Sachen gepackt hat, fliege mit der Dekublume über den Fluss zum kleinen Felsvorsprung. Dort wartet neben einem Mythenstein ein Herzteil auf dich.

Schonmal am Hunderennen teilgenommen? Auf der Romani Ranch gibt es im Westen der Karte zwei weitere Zugänge. Der eine führt zu Grog's Hühnerfarm und der andere, wenn du dem Weg folgst, zu Mamamu Yans Hunderennen. Link kann dort bis zu 150 Rubine sammeln, setzt er auf den richtigen Hund. Mit der Maske der Wahrheit kannst du jedoch die Hunde hochheben und mit ihnen reden – so erfährst du, welcher Hund ganz bestimmt gewinnen wird. Gewinnst du 150 Rubine, winkt dir ein Herzteil entgegen.

Kehre in der zweiten Nacht zum Ikana Friedhof zurück. Dort tanzen drei Knochengänger um ein Grab. Setze den Helm des Hauptmanns auf und gib ihnen den Befehl, das Grab zu öffnen. Spring in das Erdloch und du findest dich in einer unterirdischen Höhle wieder. Springe über die Plattformen und nutze das Auge der Wahrheit, um die Tür zu finden. In der folgenden Kammer machen dir ein paar Riesenskulltulas das Leben schwer. Mit dem Auge der Wahrheit kannst du in der Ecke hinten links eine Wand entdecken. Lege eine Bombe davor. Nun steht dir noch ein letzter Kampf mit einem Eisenprinz bevor. Ist er besiegt, überlässt er dir eine Truhe mit einem Herzteil.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zelda-europe.de

Es gibt noch einen verborgenen Schrein in Ikana. Dazu musst du im Ikana Canyon nur dem Flussverlauf nach links folgen, indem du den Fluss entlang schwimmst. Du erreichst eine geheime Höhle, die von einem geheimnisvollen Fremden bewacht wird. In ihr gibt es vier Kammern, die du nur mit genügend Herzen auf deiner Lebensleiste betreten kannst. Allein für den letzten Raum benötigst du 16 Herzen. In jeder der Kammern wartet ein Miniboss aus den Tempeln auf dich, die jeweils eine Truhe mit einem silbernen Rubin (100 Rubine) bewachen. Meisterst du alle 4 Kammern, erhältst du beim Verlassen des Schreins ein weiteres Herzteil.

Mehr dazu findest du auch in unserem Guide: [Der verborgene Schrein von Ikana](#).

KAPITEL 29: IM INNEREN DES MONDES

Jetzt, wo du die vier Giganten aus den Tempeln befreit hast, wird es Zeit den Kampf gegen das Horror Kid anzutreten. Kehre um Mitternacht nach Stadt-Unruh zurück und beobachte den Karneval. Du kennst deinen Weg: Über den Vorsprung am Uhrturm kannst du hinauf auf das Dach des Turms gelangen. Erinnerungen kommen hoch – erneut begegnest du dem Horror Kid. Und es ist sich sicher, dass es niemand mehr aufhalten kann...

Hole deine Ocarina heraus, denn nun wird es Zeit, das Versprechen der Giganten einzulösen. Spiele den Gesang des Himmels, um die Götter um Hilfe zu bitten. Tatsächlich erscheinen sie und bringen den Mond zum Stillstand....

Kaum sind die Feengeschwister wieder vereint, löst sich Majora's Maske von dem Horror Kid und lässt dieses wie eine Marionette zu Boden fallen. Ihr Wille, alles zu Zerstören ist so stark, dass die Maske in das Innere des Mondes eindringt. Während die Götter versuchen, den bössartigen Mond vom Fall abzuhalten, folgt Link der Maske...

... und findet sich in einem Traum wieder: Inmitten einer idyllischen Landschaft befindet sich ein großer Baum, an dem fünf Kinder spielen. Du hast nun die Wahl: Hast du alle 23 Masken gesammelt, kannst du die 4 Kinder ansprechen, die die Masken der Tempelwächter tragen [Kapitel 30-33], um die letzte Maske des Spiels zu holen. Möchtest du stattdessen direkt mit dem Kampf gegen Majora's Maske beginnen, sprich das Kind in der Mitte an, welches dessen Maske trägt [Kapitel 34].

KAPITEL 30: DAS DEKU-LABYRINTH

Um die letzte, 24. Maske im Spiel zu erhalten, musst du die anderen 23 Masken bereits besitzen. Sie sind dein Einsatz: Um mit den Kindern, die die Masken aus den Tempeln tragen, Verstecken spielen zu können, musst du sie mit Masken locken. Sprich das Odolwa Kind an, das von dir eine Maske haben möchte. Du gelangst sodann ins Deku-Labyrinth.

Dieses Labyrinth besteht aus einem einzigen großen Raum, in dem es gilt, mit den verfügbaren Dekublumen auf die andere Seite des Raumes zu fliegen. Dazu musst du die Dekublumen auf den hölzernen Drehscheiben nutzen und dabei rechtzeitig auf dem Drehgestell zu landen. Du solltest versuchen, rasch in der gelben Blume in der Mitte zu erreichen und in ihr abzutauchen, damit dich die Fallen der zweiten Stange nicht erwischen.

Auf der anderen Seite dieses Raumes hast du zwei Optionen. Fliegst du erst einmal rechts, erreichst du in der Ecke einen Vorsprung, an dem nicht nur ein weiterer Mythenstein, sondern auch ein einsames Herzteil. Fliegst du anschließend nach links, also zur anderen oberen Ecke in diesem Raum, erreichst du die Tür. Dahinter befindet sich Odolwas Versteck. Sprich mit dem Kind noch einmal und schenke ihm eine weitere Maske. Dann lässt es dich gehen.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 31: DAS GORONEN-LABYRINTH

Um die letzte, 24. Maske im Spiel zu erhalten, musst du die anderen 23 Masken bereits besitzen. Sie sind dein Einsatz: Um mit den Kindern, die die Masken aus den Tempeln tragen, Verstecken spielen zu können, musst du sie mit Masken locken. Sprich das Goth Kind an, das von dir zwei Masken haben möchte. Du gelangst sodann ins Goronen-Labyrinth.

Dieses Labyrinth ist wahrscheinlich das schwierigste von allen „Verstecken“ der Kinder. Als Gorone musst du einen Hindernis-Parcour bestehen, ohne dabei in den Abgrund zu fallen und während der Fahrt nicht auf eine der bunt-beleuchteten Platten zu gelangen, die dich wieder zurück zum Eingang schicken...

Beginne damit, dass dich eins der beleuchteten Platten dich in die Startposition bringt. Von dort rollst du einfach geradeaus – und lässt beim ersten Sprung den Joystick los (!), der A-Knopf sollte dabei gedrückt bleiben. Der Trick dabei ist, genau in der Mitte der Bahn zu bleiben; vergleichbar bei einem Flipper prallst du an den hier aufgestellten Kisten ab und kommst so weiter.

Knifflig wird es hinter den zwei grünen Tonkrügen, die deine Magieanzeige nochmals füllen: Dort musst du es schaffen, um die Kurven zu kommen. Ist der Slalom-lauf geschafft, brauchst du nur noch geradeaus die Bahn entlang zu rollen – am Ende erreichst du eine Plattform mit einem einsamen Herzteil. Um nun zum Versteck des Kindes zu kommen, kannst du einfach den Steg entlang laufen, bis du auf der linken Seite einen Holzsteg entdeckst (daneben sind zwei grüne Krüge). Schlage diesen Weg ein, eile zur vereisten Plattform am Ende und du erreichst die Tür. Dahinter befindet sich Goths Versteck. Sprich mit dem Kind noch einmal und schenke ihm zwei weitere Masken. Dann lässt es dich gehen.

KAPITEL 32: DAS ZORA-LABYRINTH

Um die letzte, 24. Maske im Spiel zu erhalten, musst du die anderen 23 Masken bereits besitzen. Sie sind dein Einsatz: Um mit den Kindern, die die Masken aus den Tempeln tragen, Verstecken spielen zu können, musst du sie mit Masken locken. Sprich das Gyorg Kind an, das von dir drei Masken haben möchte. Du gelangst sodann ins Zora-Labyrinth.

Dieses Labyrinth besteht aus einer Reihe aus Tunneln, in denen eine starke Strömung herrscht. Du musst also die richtigen Abzweigungen nehmen. Um zunächst einmal hier das Herzteil zu bekommen, solltest du folgendermaßen schwimmen:

rechts, links, links, links

Möchtest du anschließend das Versteck von Gyorg finden, folge diesem Weg:

rechts, links, links, rechts

Dort gehe einfach durch die Tür und sprich mit dem Kind. Schenke ihm drei weitere Masken, dann ist auch dieser Ort gemeistert. Das ging doch schnell, oder?

KAPITEL 33: DAS LINK-LABYRINTH

Um die letzte, 24. Maske im Spiel zu erhalten, musst du die anderen 23 Masken bereits besitzen. Sie sind dein Einsatz: Um mit den Kindern, die die Masken aus den Tempeln tragen, Verstecken spielen zu können, musst du sie mit Masken locken. Sprich das Twinmold Kind an, das von dir vier Masken haben möchte. Du gelangst sodann ins Link-Labyrinth.

Im nachfolgenden Labyrinth wirst du dein Können nochmal unter Beweis stellen, denn in den kommenden Räumen werden einige Gegner auf dich warten. Erledige zunächst den Dinofol, den du leicht mit paar Schlägen oder einem Eispeil das Fürchten lehrt.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Es folgt in der nächsten Kammer der Garo-Meister aus dem Felsenturm. Du kannst ihn verwunden, sobald dein Gegner beide Arme von sich streckt. Einige Hiebe mit deiner Klinge, und auch er wird in die ewigen Jagdgründe zurückkehren. Es erscheint eine kleine Truhe, an die du dich per Fanghaken hochziehst. Nimm die Pfeile heraus und eile in die nächste Kammer.

Die nächste Prüfung besteht darin, gegen einen Eisenprinz anzutreten – im Falle, dass du keine Krabbelminen bei dir hast, denn mit seinem Tod erscheint eine kleine Truhe mit 10 Krabbelminen. Hast du paar dieser mobilen Bomben dabei, kannst du auch einfach umschauen: Auf der rechten Wand zu deiner Seite befindet sich eine brüchige Stelle – mit dem richtigen Timing lässt du sie an der richtigen Stelle explodieren. Detoniert die Krabbelmine an der richtigen Stelle, erscheint ein Goldenes Auge. Ein Pfeilschuss genügt und eine Leiter zum nächsten Raum erscheint.

Hier kannst du dir zunächst das letzte Herzteil holen. Hoffentlich hast du noch nicht alle Krabbelminen verbraucht. Ein Blick an die Decke lässt dich einen weiteren Riss erkennen. Sende eine weitere Krabbelmine los, sodass sie genau über dem Riss hochgeht. Dahinter entdeckst du ein weiteres, diesmal vereistes Goldenes Auge. Mit einem Feuerpfeil wird sich die Tür entriegeln und du gelangst zum Versteck von Twinmold. Gebe ihm nun deine letzten vier Masken und er lässt dich gehen.

KAPITEL 34: FINALE MAJORAS MASKE

Hier in der idyllischen Traumwelt kannst du das Kind ansprechen, welches Majoras Maske trägt. Es sitzt einsam unter einem Baum und möchte zum Verstecken herausgefordert werden. Hast du alle 23 Masken gesammelt und die 4 Labyrinth der anderen Kinder gemeistert, schenkt es dir die letzte und mächtigste Maske des Spiels: Die Maske der Grimmigen Gottheit. Unabhängig davon, ob du die Labyrinth gelöst hast, fordert dich Majoras Maske zum Kampf heraus.

Der Kampf gegen Majoras Maske besteht aus drei verschiedenen Phasen, in denen du gegen verschiedene Inkarnationen antreten wirst. Je nachdem, ob du in Besitz der Maske der Grimmigen Gottheit bist oder nicht, gibt es unterschiedliche Strategien.

Majoras Maske

Strategie [Ohne die Maske der Grimmigen Gottheit]: Zu Beginn des Kampfes fliegt die Maske durch den Raum und versucht dich mit ihren Stacheln zu erwischen. Warte bis sie dir die Rückseite zeigt, um sie mit einem Pfeilschuss zu Fall zu bringen. Ist sie am Boden, schlage mit dem Schwert auf sie ein. Du kannst auch mit einer aufgeladenen Wirbelattacke warten, bis sie zu dir kommt und sie dann in ihrer Nähe entladen.

Nach wenigen Schlägen wird sie unruhig und ruft die 4 Wächter-Masken aus den Tempeln herbei, die mit Kugelblitzen dir das Leben schwer machen wollen. Schieße sie mit ein paar Pfeilen herunter. Majoras Maske versucht stattdessen dich mit einem Feuerstrahl einzuheizen. Nimm dein Spiegelschild und lenke den Strahl zurück.

Strategie [Maske der Grimmigen Gottheit]: Mit der Maske der Grimmigen Gottheit fällt dir dieser Part gegen Majoras Maske wesentlich leichter. Du musst die Maske lediglich drei mal mit deinem Schwert treffen – am besten, wenn sich die Maske in Augenhöhe oder niedriger befindet.

Majoras Inkarnation

Strategie [Ohne die Maske der Grimmigen Gottheit]: Jetzt wachsen der Maske Beine und Arme und rast mit einem atemberaubenden Tempo durch den ganzen Raum. Die Strategie hat sich nicht geändert – außer, dass du wahrscheinlich Schwierigkeiten hast, sie zu treffen. Du kannst entweder versuchen, sie mit dem Schwert zu erwischen oder mit Pfeilen bespicken. Landest du einen Treffer, fällt die Maske erneut zu Boden. Mit einigen Schwertstreichen kannst du auch diesen Part zügig beenden.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Strategie [Maske der Grimmigen Gottheit]: Majoras neue Form mag zwar schnell sein, doch du hast mit deinem Schwert einen Vorteil – die Reichweite. Mit ihr kannst du zügig der Maske ein paar Hiebe verpassen. Danach verwandelt sie sich in ihre letzte Form.

Majoras Magier

Strategie [Ohne die Maske der Grimmigen Gottheit]: Die Maske zeigt nun ihr wahres Gesicht. Mit zwei mächtigen und langen Peitschen versucht sie dich in die Knie zu zwingen. Wenn du noch Pfeile über hast, kannst du noch versuchen, sie mit Pfeilen zu bespicken. Wahrscheinlich wirst du aber nun dich auf dein Schwert und Schild verlassen müssen: Mit dem Schild vor dir kannst du dich langsam gegen die Peitschenhiebe deines Feindes vorarbeiten und ihr von der Seite nähern. Bist du nah genug dran, schlage mit dem Schwert schnell zu und blocke die Angriffe mit dem Schild ab. Nach und nach wird deinem Gegner zunehmend die Luft ausgehen und schließlich fallen.

Strategie [Maske der Grimmigen Gottheit]: Mit schnellen Peitschenhieben versucht dich Majoras Magier zu erledigen, aber mit deinem Schwert kannst du diese Angriffe abwehren. Bist du nah genug dran, führst du ein oder zwei Schwerthiebe gegen die Maske aus. Drückst du den Z-Knopf, schleudert Links Schwert bei jedem Hieb blaue Blitze. Anschließend springt dein Feind außer Reichweite und das Spiel beginnt von Neuem. Wenn der Magier seine tödlichen Kreisel einsetzt, ist der Kampf fast vorbei – ein weiterer Schlag reicht, um dem Terror dieser Maske ein Ende zu setzen.

Genieße nun das Ende des Spiels: Der Mond verschwindet und Termina ist gerettet. Für jede Maske, die du im Spielverlauf gesammelt hast, gibt es einen Spann-Schnipsel. Hast du eine Maske nicht, taucht stattdessen nur die betreffende Maske auf. Was wohl mit dem Horror-Kid passiert... ?

Herzlichen Glückwunsch!

Du hast Zelda: Majora's Mask gemeistert.