

THE LEGEND OF ZELDA:

PHANTOM HOURGLASS

Komplettlösung von ZeldaEurope.de

Inhalt:

- **Kapitel 1: Die Insel Melka**
- **Kapitel 2: Der Tempel des Meereskönigs, Teil 1**
- **Kapitel 3: Die Insel des Feuers**
- **Kapitel 4: Der Tempel des Feuers**
- **Kapitel 5: Der Tempel des Meereskönigs, Teil 2**
- **Kapitel 6: Die Kanoneninsel**
- **Kapitel 7: Der Nebel und Molida**
- **Kapitel 8: Die nordwestliche See**
- **Kapitel 9: Die Insel des Windes**
- **Kapitel 10: Der Tempel des Windes**
- **Kapitel 11: Der Tempel des Meereskönigs, Teil 3**
- **Kapitel 12: Der Sonnenschlüssel**
- **Kapitel 13: Der Tempel des Mutes**
- **Kapitel 14: Das Geisterschiff**
- **Kapitel 15: Der Tempel des Meereskönigs, Teil 4**
- **Kapitel 16: Die Goroneninsel**
- **Kapitel 17: Der Goronentempel**
- **Kapitel 18: Die südöstliche See**
- **Kapitel 19: Die Insel des Frostes**
- **Kapitel 20: Der Tempel des Eises**
- **Kapitel 21: Der Tempel des Meereskönigs, Teil 5**
- **Kapitel 22: Die nordöstliche See**
- **Kapitel 23: Die Insel der Toten**
- **Kapitel 24: Die Insel der Ruinen**
- **Kapitel 25: Mutoh's Tempel**
- **Kapitel 26: Das Phantomschwert**
- **Kapitel 27: Der Tempel des Meereskönigs, Teil 6**
- **Kapitel 28: Finale**

Kapitel 1

Die Insel Melka

Gehe vom Strand aus einfach in Richtung Norden über die Brücke und dann die Treppe hoch, wo du ein vereinzelt Haus findest. Sprich hier mit Großvater Siwan und er rät dir, dich an einen Seemann namens Linebeck zu wenden, der sich am Hafen im Osten befinden soll. Den genauen Aufenthaltsort zeigt er dir auf der Karte, was du dir markieren solltest.

Sobald du dich nach Osten begibst, sorgt aber ein Erdbeben dafür, dass die Brücke zum Hafen einstürzt. Es bleibt nur noch der Weg nach Norden. Dort begegnest du jedoch roten Schleimen, welchen man ohne Waffen nichts entgegenen kann. Ciela rät dir also, umzukehren und etwas zum Verteidigen zu suchen.

Sprich noch einmal mit dem Großvater, welcher euch davon abrät, den Pfad im Norden zu nehmen, und gehe dann in die Höhle rechts neben seinem Haus, wo du vor einer versiegelten Tür stehst. Die Tür lässt sich öffnen, indem man die Palmen am Strand zählt und die Zahl auf das Schild daneben einträgt. Am Strand lassen sich insgesamt sieben Palmen finden, also zeichne eine 7 auf das Schild.

Du erhältst **Siwans Schwert**. Am Höhleneingang wartet er dann auf dich, um dich im Schwertkampf zu unterrichten. Folge dabei einfach den Anweisungen. Im erste Teil gilt es, die Holzscheite einfach mit dem Stylus zu berühren, um einen Anvisier-Hieb auszuführen. Für den Wisch-Hieb musst du horizontal schwingen, indem du vor Link über den Bildschirm streichst. Zu guter Letzt unterrichtet er dich noch in der Wirbelattacke, wofür du schnell einen Kreis um Link herum malst.

Nachdem der Unterricht beendet ist, folge dem Pfad nach Norden, wo du dein Schwert direkt an den roten Schleimen ausprobieren kannst. Unterwegs begegnest du einem Mythenstein. Diesen solltest du immer mit dem Schwert schlagen, denn sie verraten die nützliche Hinweise. In diesem Falle rät er dir gegen den Baum rechts zu rollen, wodurch **20 Rubine** aus den Blättern fallen. Der Ende des Weges führt dich in eine Höhle, den **Bergpass**.

EG:

Die Felsen in der Höhle kannst du aufheben, indem du sie mit dem Stylus berührst. Schnappe dir den **Schlüssel** im vorderen Bereich der Höhle und öffne die Tür. Der Schlüssel ist rechts neben der Tür in einer Kiste zu finden.

Im Hauptraum findest du nun vier Hebel, die in einer bestimmten Reihenfolge gezogen werden müssen, damit ein Schlüssel erscheint. Genaue Hinweise findest du auf den verschiedenen Steintafeln in dieser Kammer. Ziehe oder schiebe die Blöcke an den Seiten aus dem Weg, um zu den Tafeln zu gelangen. Folgende Hinweise geben sie:

- Erster: Zweiter von links
- Zweiter: Erster von links
- Letzter: Zweiter von rechts

Wenn du dir die Reihenfolge nun auf der Karte unter den Schaltern notierst, lautet diese:

2 1 4 3

Ziehe die Schalter nun in dieser Reihenfolge, um einen **Schlüssel** zu erhalten. Auch gibt es im rechten Teil eine Truhe mit weiteren **20 Rubinen**.

1S:

Auf der nächsten Etage erwartet Link erneut eine verschlossene Tür. Den Schlüssel dazu beherbergt eine Maus. Doch sie läuft vor einem davon und verschwindet in eines der beiden Mäuselöcher, um im anderen wieder aufzutauchen. Um dieses Problem zu lösen, findest du links einen Block, welchen du hier einfach vor das Loch schiebst. Geh dann zurück zu der verschlossenen Tür und lass die Maus in eine Sackgasse rennen, wo du sie dann erledigen kannst, um den **Schlüssel** zu erhalten. Folge danach dem Weg und gib dabei vor den Fledermäusen Acht, um die Höhle zu verlassen.

Du befindest dich nun endlich in der Stadt. Auf dem Weg zum Hafen schnappe dir ein Huhn und springe im Südwesten des Dorfes über das Wasser, um zu einer Truhe mit einem **Schatz** zu gelangen. Gehe nun zum Steg im Osten, wo du zwar ein Schiff findest, jedoch nicht dessen Besitzer. Ein junger Mann, welcher Linebecks Schiff bewundert, rät dir in der Bar zu suchen. Bei der Milchbar handelt es sich um das große Haus im Zentrum des Dorfes. Der Barbesitzer verrät dir, dass Linebeck sich auf dem Weg in den Tempel des Meereskönigs gemacht hat. Dieser befindet sich im Norden.

Im Nordosten des Dorfes findest du den Weg in Richtung Tempel. Bahne dir einen Pfad durch rote Schleime und Raben. Die Stufen im Westen sind noch blockiert, nutze also die Stufen im Norden und gehe oben herum. Den vereinzelt Baum im Norden sollte man anrollen, **100 Rubine** erwarten als Preis. Gehe nun zum Tempel und betrete das antike Bauwerk.

Kapitel 2

Der Tempel des Meereskönigs, Teil 1

Am Eingang erwarten dich einige Skelette. Sprichst du diese an, verraten sie Link einige Hinweise zum Tempel. Ein guter Rat ist, sich im Tempel Notizen über Fallen und Rätsel auf der Karte zu machen, weil Fallen beim Verlassen des Tempels wieder scharf sind.

Sobald du oben das Innere des Tempel betrittst, landest du in einer violett leuchtenden Zone. Im Zentrum des Raumes findest du Linebeck umringt von Stacheln, welchen es zu befreien gilt. Doch Vorsicht: sobald du die violetten Zonen verlässt, wird dir die Lebensenergie geraubt. Bewege dich also außerhalb dieser Schutzzonen so schnell du kannst und nutze zwischendurch die Herzen in den Krügen, um dich wieder zu heilen. In der Ecke rechts oben findest du eine leere Truhe und in der Ecke links oben einen Kristallschalter vor einer verschlossenen Tür, welcher die Stacheln senkt. Linebeck begibt sich nun zum Eingang, folge ihm und du erhältst nach einem kurzen Dialog einen **Schlüssel**.

Nun kannst du die Tür beim Schalter öffnen. Im oberen Bereich befinden sich zwei weitere Schalter – einer rechts und einer links, welche die Tür in der Mitte öffnen. Begib dich zuerst zum Schalter rechts. Doch Obacht: der freie Weg ist durch eine Falltür verschlossen. Also musst du an den Stacheln warten, bis sie sich senken und dann hindurch schlüpfen. Ist der rechte Schalter aktiviert, bleiben auch die Stacheln unten. Eile nun nach links und betätige auch dort den Schalter. Gib jedoch auf die Zeit ab, du musst beide Schalter innerhalb einer gewissen Zeitspanne aktiviert haben. Die Tür wird sich öffnen und die große Truhe mit der **südwestlichen Seekarte** ist dein.

Verlasse nun wieder den Tempel. Draußen wirst du Linebeck begegnen, der dir die Karte wieder abnimmt. Folge ihm zurück zum Hafen. Dort angekommen findest du Linebeck und Cielas Großvater. Letzterer macht dich auf das Geheimnis der Karte aufmerksam. Streiche mit dem Stylus über die südöstliche Insel, um ein kreisförmiges, orangefarbenes Symbol freizulegen. Dies ist dein nächstes Ziel, die Insel des Feuers. Großvater rät dir außerdem, dort die Wahrsagerin Astrid aufzusuchen.

Bevor du jedoch los ziehst, empfiehlt dir Linebeck, einen Schild zu kaufen. Mache also noch einen Abstecher in den Dorfladen. Dort kannst du für 80 Rubine dir einen **Holzschild** zulegen, welcher dich vor den Angriffen kleinerer Gegner schützt. Dann begeben dich zu Linebeck und

sprich mit ihm, um abzulegen.

Kapitel 3

Die Insel des Feuers

Nachdem Linebeck dich in der Steuerung des Schiffs eingewiesen hat, kann es losgehen. Drei mögliche Ziele lassen sich ansteuern. Terris Schiff, die Kanoneninsel und die Insel des Feuers. Wenn du willst, schau dich schon mal in Terris Laden um, ansonsten nimm Kurs auf die Insel des Feuers. Auf der Kanoneninsel gibt es gegenwärtig noch nichts zu tun.

Auf der Insel des Feuers angekommen, wirf erst einmal einen Blick auf die Karte. Dir sollten im südwestlichen Bereich drei Häuser auffallen - das nördlichste Haus ist das Haus der Wahrsagerin, welche allerdings nicht da zu sein scheint. Im Inneren des Hauses laufe um die Kristallkugel herum und dann die Treppen hinunter.

Dort verschließt sich plötzlich die Tür und sechs Oktoroks tauchen auf. Besiege diese und die Tür wird sich wieder öffnen. Es gibt außerdem noch eine zweite Tür, hinter der Schritte zu hören sind. Ciela fordert dich auf, laut (ins Mikrofon) zu rufen, damit dich die Person hört. Es reicht aber auch zu, wenn du ins Mikrofon pustest, falls du im Moment nicht laut sein kannst oder willst. Hinter der Tür wartet die **Wahrsagerin Astrid**, welche allerdings eingesperrt ist. Sie bittet dich die Tür zu öffnen, was mittels der Karte rechts neben der Tür geschehen soll. Angeblich weiß nur ihr Gehilfe Kaschizuku, wie das geht, aber ein Blick auf die Karte verrät, dass man die Positionen der Fackeln auf der Insel eintragen muss. Also heißt es, die Insel abzusuchen.

Suche erst einmal das untere rechte Haus auf, in dessen Inneren du bereits die **erste Fackel** findest. Markiere dir ihre Position auf der Karte. Auch kannst du hier ein Buch lesen, welches einen Hinweis auf den Aufenthaltsort von Kaschizuku liefert. Dieser war nach Osten gegangen, um die dortige Fackel anzuzünden.

Also geht es jetzt nach Osten über die Brücke. Gib Acht, die Insel wimmelt nur so vor Schleimen, Raben und Arachnos. Die elektrisch geladenen Schleime solltest du nur angreifen, wenn sie gerade nicht von Blitzen umgeben sind. Am Besten gehst du ihnen erst mal nur aus dem Weg. Weiter im Osten fällt dir ein Tor auf, welche mit einem Stromzauber versiegelt wurde. Dieses ist noch unpassierbar.

Am östlichsten Zipfel der Insel, auf einem etwas höher gelegenen Plateau, findest du die sterblichen Überreste von **Kaschizuku**, der Assistent von Astrid. Dessen Geist erzählt dir nur, was du ohnehin schon wusstest, es gilt die Positionen der drei Fackeln auf der Insel zu erfassen. Die **zweite Fackel** befindet sich hier auf der Insel rechts neben dem Skelett, markiere dir die Position also ebenfalls auf der Karte.

Jetzt gilt es nur noch eine Fackel zu finden. Folge dem Weg weiter nach Norden um die Insel herum, am anderen Ende des Weges findest du die **letzte Fackel** in einer Sackgasse. Zeichne sie dir auf der Karte ein und geh wieder zurück zu Astrid in den Keller.

Wende dich der Karte neben der Tür zu und berühre auf ihr die drei Positionen der Fackeln, um die Tür zu öffnen. Astrid ist nun endlich frei, beantworte ihre Fragen mit „Ja“, damit sie dir die Zukunft vorhersagt. Nach der folgenden Zwischensequenz ist nun das Tor offen, welches vorher elektrisch versiegelt war.

Laufe also wieder südöstlich vom Dorf über die Brücke und suche das Tor auf, welches du nun öffnen kannst, indem du es mit dem Stylus berührst. Laufe nun nach links und die kurze Treppe zwischen den Säulen hoch. Ab diesem Punkt bricht plötzlich der Vulkan aus und heiße Steine fallen herunter. Diesen gilt es auszuweichen, während du einmal im Uhrzeigersinn um den Vulkan herumläufst. Nach dieser Runde stehst du vor dem Eingang des Tempels, welcher verschlossen ist. Läufst du weiter nach links, kannst du noch eine Truhe mit **20 Rubinen** finden. Über dem Eingang kann man außerdem eine Steintafel entdecken, welche einen Hinweis gibt, wie sich das Verlies öffnen lässt. Und zwar musst du die Kerzen vor dem Eingang ausblasen. Dies tust du, indem du dich einfach vor die Kerzen stellst und in das Mikrofon des Nintendo DS pustest. Der Tempel ist nun offen.

Kapitel 4

Der Tempel des Feuers

EG:

Schlängel dich an den Flammen vorbei, ohne sie zu berühren. Im zentralen Bereich der ersten Etage erwartet dich dann ein kreisende Feuerwand. Lasse dich davon nicht stören und wende dich zunächst nach rechts. Springe dort über die Abgründe an der verschlossenen Tür vorbei und folge dem Weg nach unten, wo du in einen Raum gelangst, der sich verschließt. Es erscheinen drei Fledermäuse, die du besiegen musst. Danach öffnet sich die Tür wieder und die Flammen in der linken Ecke verschwinden, welche eine Truhe mit einem **Schlüssel**

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

beschützt haben.

Jetzt geht es wieder zurück nach oben zu der verschlossenen Tür neben der Karte. Die Karte solltest du dir, bevor du durch die Tür gehst, mal anschauen. Sie zeigt einen Pfad durch den Raum hinter der verschlossenen Tür, diesen solltest du dir auf deiner eigenen Karte notieren. Die Böden abseits des eingezeichneten Pfades sind nämlich mit Fallgruben gespickt, also halte dich an die Karte, während du den Raum durchquerst. Unterwegs finden wir noch **20 Rubine** in einer Truhe. Am Ende des Ganges ruhen nun vier Schalter, welche es mit einer Wirbelattacke zu aktivieren gilt. Stelle dich dafür in das Zentrum der Schalter und zeichne geschwind einen Kreis um Link herum. Es wird sich die Tür im Zentrum dieser Etage öffnen, also kehre wieder dorthin zurück. Weiche der Feuerwand aus, indem du mit ihr mitläufst, und nimm die Treppen hoch in den ersten Stock.

1S:

Im ersten Stock triffst du zum ersten Mal auf einen Kristallschalter, der rote und blaue Blöcke steuert. Die roten Blöcke vor dir versperren den Weg, laufe also nach rechts und einmal um die Mitte herum über die gesenkten blauen Blöcke hinweg. Hier in der Ecke findest du den Rot-Blau-Schalter. Aktiviere ihn mit dem Schwert und er wird von Rot auf Blau wechseln. Dadurch senken sich die roten Blöcke und die blauen Blöcke erheben sich. Laufe nun nach unten und folge dem Weg rechts um den Lava-Abgrund herum.

Du gelangst in einen weiteren Raum, welcher sich von selbst verschließt. Hier erscheinen kleine grüne Schleimkugeln, welche du ebenfalls beseitigen musst. Haften sich diese an dir fest, musst du mit dem Stylus über Link rubbeln, um sie wieder loszuwerden. Nach dem Kampf erscheint eine große Truhe mit dem **Bumerang**. Aktiviere damit den Schalter über dem Abgrund auf der rechten Seite und das Feuer auf der linken Seite wird verschwinden.

Folge dem Gang, bis du im Nordwesten der Karte angelangt bist. Aktiviere dort mit dem Bumerang die beiden Kristallschalter, doch nehme dich dabei in Acht vor den Fackeln, die Feuerkugeln auf dich schießen. Der Weg in das untere Geschoss ist nun frei.

EG:

Du kehrst zurück ins Erdgeschoss. Die elektrisch geladenen Schleime lassen sich mit dem Bumerang nun ganz einfach besiegen, indem du sie damit vorher betäubst. Des Weiteren findest du hier einen Mythenstein, welcher einem die Positionen aller Schatztruhen der Etage gegen 20 Rubine verrät. In diesem Falle solltest du aber bereits alle Truhen geöffnet haben. Ansonsten gilt es nun ein Rätsel zu lösen. Hinter einer Wand siehst du einen weiteren Rot-

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Blau-Schalter. Wenn du ihn von Nahen betätigst, sperrst du dich selber ein. Also bleibe hinter den roten Blöcken und aktiviere den Schalter aus der Ferne mit deinem Bumerang. Die blauen Blöcke sollten nun unten sein.

Laufe die kleine Treppe hinunter und du findest eine Abkürzung zum Hauptraum, welche durch Feuer versperrt ist. Auch hier kannst du auf der linken Seite einen Kristallschalter per Bumerang aktivieren, um das Feuer zu löschen. Ansonsten geht es weiter nach unten, wo dich zwei Feuerschädel erwarten. Besiege sie, indem du das Feuer mit dem Bumerang löschst, und die Türen werden sich öffnen.

1S:

Du befindest dich wieder in der ersten Etage, wo du links unten den Mythenstein für hier finden kannst. Besiegest du alle Gegner (nutze den Bumerang für die Feuerflatterer), erscheint rechts oben eine Schatztruhe mit **20 Rubinen**. Essentiell sind aber nur die beiden Schalter im Süden des Raumes. Aktiviere beide, indem du an ihnen ziehst. Um den rechten Schalter zu erreichen, musst du über die Abgründe im Zentrum springen und gleichzeitig gekonnt dem Feuer ausweichen. Sind beide Schalter gezogen, öffnet sich eine Tür.

Hinter der nun offenen Tür findest du eine Maus, die einen Schlüssel trägt. Bleibe bei der Tür, so dass sich die Maus aus ihrem Loch traut, und erledige sie dann mit dem Bumerang. Solltest du sie nicht treffen können, zeichne einfach einen wilden Pfad durch den Raum. Gehört der Schlüssel dir, geht es nun rechts hinter den Abgründen weiter.

Im südöstlichen Bereich angekommen, schlage mit dem Bumerang den Rot-Blau-Schalter und steige über die roten Steine. Doch nun blockieren die blauen Steine den Weg. Nutze wieder den Bumerang und der Weg zur verschlossenen Tür ist frei.

2S:

In der zweiten Etage gehe zuerst nach Süden an der kreisenden Feuerwand vorbei. Du findest eine Tafel, dessen Information du oben rechts auf deiner Karte vermerken solltest. Du musst die Schalter in folgender Reihenfolge aktivieren:

1. den Schalter links unten
2. den Schalter rechts oben
3. den Schalter links oben
4. den Schalter rechts unten

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Gehe dann wieder nach oben zu den beiden Kerzen und blase sie aus, indem du in das Mikrofon des Nintendo DS pustest (wie auch schon am Tempeleingang). Nachdem die Feuerwand verschwunden ist, stelle dich ins Zentrum des nordöstlichen Raums. Nun heißt es die vier Schalter in der Reihenfolge, welche du dir notiert hast zu treffen (unten links, oben rechts, oben links, unten rechts). Es erscheint oben ein **Schlüssel**, welchen du dir mit dem Bumerang holen kannst.

Mit diesem Schlüssel bewaffnet kannst du nun die Schlüsseltür unten öffnen. Dahinter erwartet dich der Mythenstein für diese Etage, doch die 20 Rubine solltest du dir sparen. Links findest du einen Schlüsselblock, laufe daran vorbei in den nächsten Raum. Besiege hier alle Gegner und weiche den Feuerbällen der Fackel aus. Wieder wird sich eine Tür öffnen.

Hier erwartet dich ein Gang, in welchem zwei Feuertotenköpfe hausen. Besiege sie und das Feuer gibt den nordwestlichen Raum frei. Hier weist dich eine Steinplatte darauf hin, dass sich ein Pfad öffnen wird, wenn alle drei Fackeln erleuchtet sind. Nutze den Bodenschalter und eine Fackel wird entzündet. Die anderen beiden entzündest du mit dem Bumerang, visieren erst die brennende Fackel an und lenke nachher den Bumerang über die anderen beiden Fackeln. Im Raum im Zentrum sollte sich nun eine weitere Feuerwand senken. Dieser Raum ist dein nächstes Ziel.

Laufe nach unten rechts, bis du vor einen kleinen Abgrund stehst. In der linken oberen Ecke des gegenüberliegenden Raumes kannst du einen Schalter entdecken. Werfe den Bumerang so, dass er den Schalter trifft, und der Abgrund verschließt sich. Weiche der Feuerwand aus und öffne oben die große Truhe. Du erhältst den **Master-Schlüssel**. Im Gegensatz zu normalen Schlüsseln, kannst du diesen nicht in dein Inventar stecken, sondern musst ihn zum Schlüsselblock im Süden der Etage tragen. Laufe vorsichtig mit der Feuerwand mit, dann gehe nach links, unten und rechts, um wieder zum Schlüsselblock zu kommen.

Läufst du die Treppe hoch, gelangst in einem Vorraum zum Boss dieses Dungeons. Liest du die Steintafel links oben, bildet sich ein Portal zum Eingang. Dies kannst du ab sofort als Abkürzung nutzen.

Boss: Blaze, Meister des Feuers

Es erwartet dich Blaze, der Meister des Feuers. Dieser teilt sich in drei kleinere Gegner, welche du mit dem Bumerang wieder zusammenführen musst. Doch die richtige Reihenfolge ist dabei entscheidend. Schau auf die obere Karte und du erkennst, dass jeder der Geister eine

unterschiedliche Zahl an Hörnern besitzt. Eins, zwei oder drei. Diese geben die Reihenfolge an. Also, ziele zuerst auf den Gegner mit einem Horn, dann auf den mit zwei und dann zum Schluss auf den mit drei Hörnern. Daraufhin wird er sich zusammensetzen und du kannst ihn mit dem Schwert bearbeiten. Wenn er sich wieder teilt, wird das Spiel einfach wiederholt, bis er besiegt ist. Passe jedoch auf seine Feuerangriffe auf. Falls du dich heilen musst, findest du am Rand der Arena einige Krüge mit Herzen.

Du erhältst den **Lichtgeist der Kraft** und eine Truhe mit deinem ersten **Herzcontainer**. Nutze das blaue Portal, um dann den Tempel zu verlassen.

Kehre nun zu Astrid zurück. Von ihr erhältst du einen **Krafttropfen** und dein nächstes Ziel: der Tempel des Meereskönigs. Sprich danach mit Linebeck am Schiff, um wieder nach Melka aufzubrechen.

Kapitel 5

Der Tempel des Meereskönigs, Teil 2

Nachdem man nun alles auf der Insel des Feuers erledigt hat, geht es zurück nach Melka. Steuere also mit Linebecks Schiff die Insel an. Auf der Insel angekommen, geht es direkt wieder zum Tempel des Meereskönigs.

Im Tempel angekommen folgen dir Linebeck und Großvater Siwan. Während der Zwischensequenz fordert dich Siwan dazu auf, hoch zum Altar zu gehen, nutze dazu einer der Treppen an den Seiten. Dir gehört nun die **Phantomsanduhr**. Sie verhindert, dass dir der Tempel deine Lebensenergie aussaugt, allerdings nur solange noch Sand durch die Uhr fließt. Für den Anfang hast du 10 Minuten Zeit, doch im Laufe deines Abenteuers kannst du mehr Sand gewinnen, indem du Bossgegner bezwingst oder einzelne Minuten in geborgenen Schatztruhen findest. Nach der Sequenz springe oder laufe wieder nach unten und begeben dich durch die Tür ins Innere des Tempels. Die Sanduhr wird nun umgedreht.

EG:

Du befindest dich in dem Raum, wo du vorher Linebeck gerettet hast. Links oben auf der Karte siehst du die verbleibende Zeit. Ein wichtiger Hinweis gleich am Anfang: die Zeit verringert sich nur außerhalb der Schutzzonen. Innerhalb der Schutzzonen kannst du solange bleiben, wie du willst. Operiere also nach Möglichkeit immer von den Schutzzonen aus, um Zeit zu sparen. Verweile in den Schutzzonen, während du deine nächsten Schritte planst.

Laufe auf dieser Etage einfach gerade aus bis zu der Tür mit dem großen Symbol. Diese lässt sich nun mit dem Lichtgeist der Kraft öffnen und es geht eine Etage tiefer.

K1:

Du betrittst diese Ebene und es werden zwei blau gepanzerte Monster erscheinen. Dabei handelt es sich um die gefürchteten **Phantome**, denen du aktuell nichts anhaben kannst. Treffen sie dich, geht Link zu Boden und du landest am Anfang der Etage. Zusätzlich verlierst du auch noch 15 Sekunden deiner kostbaren Zeit. Es gilt also, sich nicht von den Phantomen erwischen zu lassen. Achte dabei immer auf die Karte. Dort erkennst du, wohin sie schauen und wo lang sie gehen. Sollten sie dich doch mal gesehen haben und Jagd auf dich machen, fliehe in die violetten Schutzzonen. Dort bist du in Sicherheit und sie werden auf ihre Patrouille zurückkehren. Verweile zunächst erst einmal in der Schutzzone am Eingang und studiere von dort aus die Routen der Phantome. Eins bewegt sich im Uhrzeigersinn durch den südöstlichen Teil der Etage. Das andere Phantom läuft den Pfad im Westen auf und ab. Es ist generell immer eine gute Idee, sich mit den Patrouillen der Phantome vertraut zu machen, um böse Überraschungen zu vermeiden.

Laufe, solange es sicher ist, vom Eingang aus nach rechts. Ein Skelett wird dir den Hinweis geben, die Fackeln im Süden zu entzünden. Folge aber zuerst den Weg weiter nach Norden und du erkennst neben der Tür einen Schalter. Betätige diesen und eine der beiden Fackeln wird entzündet. Eile nun schnell dorthin, die Fackel bleibt nicht lange an. Stelle dich in die Schutzzone rechts von der Fackel, werfe den Bumerang auf die brennende Fackel und entzünde damit die erloschene. Im Südwesten senkt sich nun eine Feuerwand.

Laufe im Westen nun den Weg nach oben, doch achte auf das Phantom. Nutze die Schutzzone in der Mitte und warte bis das Phantom an dir in Richtung Süden vorbei gezogen ist. Eile dann den Gang weiter und laufe oben nach rechts. Am Ende findest du einen Schalter vor ein paar Steinblöcken, die dir den Weg versperren. Dieser öffnet die Tür ganz im Nordwesten, dahinter findest du einen **Schlüssel**.

Mit den roten Krügen kannst du dir kleine Schutzzonen-Pfützen schaffen, welche du als Versteck verwenden kannst. Werfe sie dazu einfach auf eine beliebige Stelle. Dies könnte nützlich sein auf deinem Rückweg, denn jetzt gilt es erneut den ganzen Raum zu durchqueren um zu der verschlossenen Tür im Nordosten zu gelangen. Hinter dieser geht es wieder eine Etage tiefer.

K2:

In der nächsten Etage fällt dir ein Phantom auf, welches nur dasteht und Wache hält. Sei vorsichtig, es dreht sich ständig umher. Gehe ein Stückchen nach unten und betätige den Schalter. Jetzt reagiert das Phantom und wird in Richtung des Schalters laufen, laufe also wieder nach rechts oben, wo dich das Phantom nicht sehen kann. Sei flink, denn es gilt jetzt schnell zwei Dinge zu tun. Da, wo das Phantom stand, befindet sich ein Hebel, den du ziehen musst. Dadurch senken sich ein paar Flammen links unten. Und ein Stückchen weiter links befindet sich ein weiterer Schalter. Aktivierst du diesen rechtzeitig, wird ein Schlüssel von der Decke fallen. (Du kannst beide Schalter auch aus der Ferne mit dem Bumerang nacheinander aktivieren, solltest du es nicht rechtzeitig schaffen.)

Gehe nun links unten weiter und du wirst erneut vor einer Feuerwand stehen (hier in der Ecke gibt es zudem einen roten Krug). Betätige mit deinem Bumerang den Schalter hinter der Feuerwand, um diese zu löschen. Gehe in die erste Schutzzone und dann folge dem patrouillierendem Phantom bis nach hinten. In der Ecke rechts unten findet man den nächsten roten Krug, wo du dir eine Schutzpfütze schaffst, um zu warten, bis das Phantom wieder an dir vorbeizieht und der Weg nach oben frei ist. Oben angekommen siehst du auf der linken Seite eine Stachelbarriere und dahinter den Schlüssel, rechts von dir ist zudem eine Schutzzone. Stelle dich auf den Bodenschalter und die Stacheln werden gesenkt. Allerdings nur solange du auf dem Schalter stehst. Bleib also stehen und hole dir den **Schlüssel** mit dem Bumerang.

Gehe nun zurück zu den blauen Blöcken und betätige dahinter den Rot-Blau-Schalter. Hinter den roten Blöcken kommst du nun schnell zur verschlossenen Tür, wo es wieder abwärts geht.

K3:

Hier patrouillieren ebenfalls wieder zwei Phantome. Eins bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn im nordwestlichen Bereich, ein anderes im Uhrzeigersinn im südöstlichen Bereich. Beide treffen sich dabei in der Mitte und das zweite Phantom besitzt sogar einen Schlüssel. Im Nordosten der Etage findest du drei dreieckige Sockel innerhalb einer großen Schutzzone. Es gilt hier drei Force-Kristalle zu sammeln, welche du in die Sockel einsetzen musst. Die Schutzzone wird durch Feuer blockiert, sollte dich eines der Phantome sehen. Gib also Acht.

Gehe von den Sockeln aus nach rechts, doch springe dort nicht herab, sondern packe deinen Bumerang aus und bewerfe den Kristallschalter rechts in der höher gelegenen Ecke. Dadurch werden die Stacheln ruhig gestellt. Gehe dann zur Schutzzone im Südosten. Dort findest du eine kleine Truhe mit dem ersten **Force-Kristall**. Ignoriere diesen aber erst mal und lass ihn

dort liegen.

Gehe von hier aus in die südwestliche Ecke, wo du einen Hebel findest. Dieser senkt eine Feuerwand im Südosten. Gehe dort auf die Anhöhe und probiere die beiden Bodenschalter aus - es öffnen sich Falltüren! Diese kannst du nutzen, um das eine Phantom hier zu erledigen. Das kann nun ein Weilchen dauern, weswegen du dir mittels des roten Kruges eine Schutzzone zwischen den beiden Bodenschaltern errichten solltest. Warte ab, bis das Phantom sich direkt über einer Falltür befindet und betätige dann den zugehörigen Schalter. Das Phantom ist besiegt und lässt außerdem den **Schlüssel** fallen.

Der Schlüssel öffnet eine Tür im Südwesten, hinter der du eine weitere Truhe mit einem weiteren **Force-Kristall** findest. Trage diese nun zu den Sockeln, passe dabei auf, dass dich das Phantom im Nordwesten nicht erblickt. (Du bist übrigens schneller, wenn du den Kristall vor dir her wirfst und wieder aufsammelst. Diese Technik nennt sich „Dribbeln“, nutze dies immer, um ein wenig Zeit zu sparen. Denn solange du die Kristalle trägst, bist du wesentlich langsamer.) Danach geh zurück zur südöstlichen Schutzzone und hole noch den ersten Kristall. Jetzt, wo das Phantom weg ist und die Stacheln gesenkt sind, kannst du diesen sicher zu den Sockeln tragen.

Der letzte Kristall befindet sich im Nordwesten der Etage. Laufe von den Sockeln aus nach links, dann oben den Weg entlang. Unterwegs findest du einen goldenen Krug, den du zerstören solltest. Durch diese Krüge gewinnst du ein wenig Zeit zurück (je nach Krug 15 oder 30 Sekunden). Öffne danach die letzte Truhe und aktiviere den letzten Sockel, wodurch sich endlich die Tür öffnet.

Nun bist du in einem Raum, wo die Zeit nicht vergeht, also atme tief durch. Hier findest du einige Dinge, von Bedeutung ist aber erst mal nur die Truhe in der Ecke oben links. Denn diese enthält die **nordwestliche Seekarte**, welche ein wenig verstaubt ist. Ein blaues Portal erscheint rechts, nutze dieses, um zum Eingang zurückzukehren.

Begebe dich zurück zum Hafen. Dort wird dich ein junger Mann ansprechen und dir raten, dir eine Kanone bei Ed auf der Insel im Süden zuzulegen. Sprich dann mit Linebeck, doch er wird sich beschweren, dass die Karte so staubig ist. Um die Karte zu entstauben, musst du nur in das Mikrofon deines Nintendo DS pusten. Die Karte wird lesbar und ein Wappen erkenntlich - dein nächstes Ziel.

Kapitel 6

Die Kanoneninsel

Unser nächster Stopp ist zunächst die Insel im Südwesten von Melka, die Kanoneninsel. An dieser sind wir auch bereits zweimal vorbeigefahren, allerdings gab es dort bislang noch nichts zu holen. Doch jetzt können wir hier die Kanone von Meister Ed erhalten.

Besuche erst einmal die Hütte und rede dort mit **Fuzo**, dem Schüler von Meister Ed. Der Meister persönlich ist im Moment noch unzugänglich, aber es gibt einen Hintereingang. Folge Fuzo dann nach draußen, wo er für dich das verschlossene Tor öffnet.

Folge nun dem Weg, doch passe dabei auf die Bienen auf. Beschädigst du einen der Bienenkörbe, wird dich ein kompletter Schwarm angreifen, also sei achtsam. Nach einer Weile erkennst du eine Abzweigung nach rechts, wo du eine Truhe mit einer **Schatzkarte** finden kannst. Folge danach den Weg nach Süden bis zu einem Höhleneingang.

In der Höhle wachsen **Donnerblumen**. Pflücke eine, um die bröckelnden Steine in die Luft zu jagen. Schnappe dir danach gleich noch eine Donnerblume und spreng den brüchigen Block hinter dem Zaun. Die Donnerblume kannst du dabei einfach über den Zaun werfen. Der Block an der linken Seite des Zauns lässt sich nun nach rechts verschieben. Rechts unten kannst du außerdem noch eine Wand aufsprengen. Dahinter verbirgt sich eine Truhe mit einem **Krafttropfen**.

Im oberen Bereich hinter dem Zaun werden dir zwei weitere Blöcke den Weg versperren. Zieh den ersten so weit wie möglich nach unten und dann einmal nach links. Den zweiten Block wiederum ziehst du nach rechts und dann nach oben, um den Weg frei zu machen. Geh nun zum umzäunten Bereich zurück, hole dort die Donnerblume und eile zurück nach oben, wo du am Ende des Ganges den bröckeligen Stein sprengst. Nun kannst du die Höhle verlassen.

Du landest vor einem Donnerblumenfeld. Nutze die Donnerblumen, um dir den Weg frei zu sprengen. (Im Südwesten befindet sich zudem eine Truhe mit **20 Rubinen**.) Im Nordosten, kurz vor deinem Ziel, werden dir zwei letzte brüchige Blöcke den Weg versperren. Gehe wieder zurück auf die Anhöhe, wo die Bombenblumen wachsen. Schnappe dir die Bombe ganz oben rechts, springe den Vorsprung herab und eile nach rechts in Wurfweite der Steine, wo du die

Bombe einfach über den Zaun wirfst.

Nun kann man den Hintereingang der Werkstatt betreten. Kaufe hier **Meister Ed** die Kanone für 50 Rubine ab. Auch wirbt er für einen Bergungsarm, merke dir das für später. Links kannst du nun durch eine Luke in den Raum von Fuzo, du musst also kein zweites Mal um die Insel herum laufen. Draußen angekommen erhältst du dann erstmals Post vom Postboten.

An: Link

Wenn du das hier liest, heißt das wohl, dass mein Postbote seinen Job macht. Ich habe eine ungewöhnliche Bitte. Er ist so gut, wie man es erwarten kann. Es gibt niemanden der fleißiger und gewissenhafter sein könnte. Ich habe keinen Grund zu klagen. Und so soll es auch bleiben. Also sei nett zu meinem Postboten. Er ist ein guter Junge.

-Vom Postmeister-

Nun musst du nur noch unterschreiben und der Postbote ist glücklich. Sprich danach mit Linebeck, um wieder aufzubrechen.

Kapitel 7

Der Nebel und Molida

Wieder auf See steuere die lange Felsmauer im Westen an, welche die Karte in zwei Gebiete teilt. Auf der Karte kannst du zudem eine Lücke in der Mauer entdecken, welche du ansteuern solltest. Dort angekommen siehst du im Bereich der Lücke eine Reihe von Felsen mit einer dunkleren Textur. Diese Felsen lassen sich nun mit deiner Kanone aus dem Weg sprengen.

Fahre weiter und du wirst das Geisterschiff sichten. Verfolge das Schiff bis in einen dichten Nebel und hoch in die nordwestliche See. Folgst du hier dem Geisterschiff weiter durch den Nebel, siehst du irgendwann gar nichts mehr und landest wie durch Geisterhand ein Stück südlich. Hier geht es nicht weiter, also kehre zurück in die südwestliche See und nehme dort Kurs auf die Insel Molude. Hier suchen wir nach einem Hinweis, wie man den Nebel durchqueren kann.

Die Insel ist in zwei Hälften geteilt. Im südlichen Teil findet man ein Dorf bestehend aus drei Häusern und einem Shop, was auch alles auf der Karte verzeichnet ist. Südlich des Hafens erkennst du eine Steinplatte. Dies ist ein Schifffahrtstagebuch von jemanden, der versucht hat, den Nebel zu durchqueren. Vermerke dir die Position der Platte auf deiner Karte und gehe

weiter.

Im mittleren der drei Häuser befindet sich eine Truhe mit einem **Schatz**. Direkt daneben steht eine weitere Steinplatte mit dem zweiten Tagebucheintrag. Markiere auch diesen Ort auf deiner Karte.

Neben dem Haus im Nordosten findest du eine Höhle, welche du aber noch nicht betreten kannst, da dich eine Frau aufhält. Besuche zunächst das Haus neben der Höhle. Sprich dort mit dem Sohn, der dich im Laufe des Dialogs aus dem Haus jagt. Wenn du sein Haus verlässt, wird er dich aber zurückrufen und berichtet von einer Route durch den Nebel, welche nur sein Vater kannte. Dieser hatte ein Versteck in der Höhle hinter dem Haus, welche du nach beendetem Gespräch endlich betreten kannst. Die Frau am Eingang der Höhle wird dich nun passieren lassen.

In der Höhle laufe erst nach links bis zu der kleinen Treppe. Hier musst du nun über die Plattformen springen, welche über den unterirdischen See führen. Gebe dabei auf die Gegner Acht, damit sie dich nicht ins Wasser stoßen. Auf der anderen Seite angekommen laufe nach oben. wo vor der Brücke ein **Zora-Krieger** aus dem Wasser springt. Diese Kreaturen gehören zu den stärksten unter den normalen Gegnern, unterschätze sie also niemals. Solange sie ihren Schild verwenden, sind sie von vorne nicht angreifbar. Weiche den Angriffen des Zora-Kriegers aus und attackiere ihn dann von der Seite oder von hinten. Du kannst auch versuchen, ihn von hinten mit dem Bumerang zu erwischen, damit er kurzzeitig gelähmt ist. Nach einigen Schlägen ist er besiegt und die Tür oben hinter der Brücke wird sich öffnen.

Du gelangst in einen Tunnel, wo sich nur ein paar Oktoroks und Krüge finden lassen und der auf die andere Seite des unterirdischen Sees führt. Nutze dort eine der zwei Donnerblumen, um die rissige Wand aufzusprengen. Dahinter befindet sich ein Refugium mit einem Tagebuch. Dieses liefert einen Hinweis auf ein weiteres Refugium, welches sich beim Schnittpunkt der vier Steintafeln befinden soll. In der Truhe findest du praktischerweise einen neuen Gegenstand: **die Schaufel**. Probiere sie gleich mal aus. An einer lockeren Stelle findest du sagemuwobene **100 Rubine**. (Dort wo dich der Zora-Krieger angegriffen hat, schlummert ein weiterer großer Rubin.)

Verlasse wieder das Refugium und sprengte unten die Blöcke weg. Damit schaffen wir uns eine nette Abkürzung zum Eingang der Höhle. Dann gehe die Treppe bei den Blöcken rauf. Oben angekommen sieht man die nächste Steinplatte, welche du dir auch auf der Karte verzeichnen solltest. Links von der Treppe findet man außerdem eine Truhe mit einem weiteren **Schatz**.

Von der dritten Steintafel aus geht es dann nach Osten, wo du die letzte Steintafel findest. Springe herab und zücke die Schaufel, um vor dem Baum einen weiteren großen Rubin (100) auszubuddeln.

Verbinde nun die Positionen der vier Tafeln auf der Karte und gehe zum Schnittpunkt der Linien. Schaufele da direkt vor der Palme, um ein verstecktes Loch zu öffnen, welches dich zu einem weiteren Refugium führt. Das Tagebuch auf dem Tisch enthält einen Brief an Romani:

An meinen Sohn, Romani.

Wenn du diese Worte liest, hast du mein wirkliches Refugium gefunden... Was bedeutet, du hast auch ein Bedürfnis entwickelt, deinen eigenen Weg im Leben zu finden. Wisse, dass es mir wirklich Leid tut, was ich dir und deiner Mutter angetan habe. Ich weiß sehr gut, dass ich der schlechteste Vater auf der ganzen Welt bin, euch einfach so zurück zulassen. Es gibt so viele Dinge auf der Welt, die ich nicht verstehe. Zum Beispiel, warum erscheint das Geisterschiff und entführt Leute? Wohin verschwinden seine Opfer? Ich habe mich entschlossen, mein Leben dem Aufklären dieser Frage zu widmen. Wenn ich nicht mehr zurückkomme, bitte gib Acht auf deine Mutter. Und bitte verzeih mir. Zum Ende, noch eine Sache: Sohn, mach dir die Romantik zu eigen!

In der Truhe findest du noch eine **Schatzkarte**. Das Entscheidende ist aber die Karte an der Wand, auf welcher der Weg durch den Nebel verzeichnet ist. Zeichne dir den Kurs auf deine nordwestliche Seekarte ein.

Folge nun dem Gang nach oben bis zu der Sonnentür. Diese lässt sich jetzt noch nicht öffnen, ist aber später von Bedeutung, also mal dir am Besten ein Sonnensymbol auf deine Karte, um es dir zu merken. Dann gehe weiter nach rechts und du gelangst zum Eingang der Höhle. Gehe zurück zu Linebeck und lege ab.

Wenn du möchtest, kannst du noch den Bereich südlich der Insel Molida erkunden, bevor du weiterfährst. Zum einem findest du hier das Schiff eines Reisenden. Der Passagier wird von einigen Monstern belagert, besiegst du diese, schenkt er dir einen oder mehrere Schätze. Dies kannst du täglich einmal wiederholen.

Zwischen den drei Felsen im Süden kannst du außerdem eine nicht-verzeichnete Insel entdecken, die **Insel der Lichtgeister**. Steuere einfach darauf zu und sie wird auf deiner

Karte eingetragen, wodurch du nun hier anlegen kannst. An Land findest du schon mal rechts eine Truhe mit einem **Muttropfen**. In der Höhle erfährst du dann, wofür du überhaupt diese Tropfen sammelst. Sie stärken deine Lichtgeister, wodurch du neue Fähigkeiten erlangen kannst. Jeweils 10 Tropfen benötigst du von einer Sorte, um einen Lichtgeist zu stärken. Findest du alle 20 Tropfen einer Sorte, lassen sich die entsprechenden Kräfte sogar verdoppeln. Kehre also regelmäßig hierher zurück, es lohnt sich.

Setze danach wieder Kurs in die nordwestliche See und steuere über den Pfad, welchen du dir im Refugium des Romantikers auf der Karte notiert hast, durch das nebelige Gebiet. Pass dabei auf die schlecht sichtbaren Gegner auf und dass du nicht in eines der explosiven Fässer fährst. Beides lässt sich mit der Kanone abschießen. Halte zur Not an, falls es dir zu gefährlich wird.

Am anderen Ende des Nebels hast du viele Möglichkeiten, wo du als Nächstes hinfahren kannst. Du siehst bereits auf den ersten Blick zwei Inseln und ein einzelnes Boot auf der Karte. Im Norden und im Osten (bei der Ecke der langen Felsbarriere) kannst du noch je eine weitere Insel finden, die noch nicht auf der Karte vermerkt ist. Dein primäres Ziel ist die Insel mit dem blauen Wappen, die Insel des Windes.

Kapitel 8:

Die nordwestliche See

Dieses Kapitel ist optional. Du kannst entweder direkt zur Insel des Windes fahren, welche auf der Karte mit einem blauen Wappen markiert ist, oder mal die See im Nordwesten erkunden. Das ein oder andere lässt sich hier bereits holen. Alle diese Aufgaben sind aber optional und können gerne später erledigt werden. Steuere ansonsten die Insel mit dem blauen Wappen an und lies in Kapitel 9 weiter.

Sauz' Insel

Im nördlichen Bereich der See kannst du eine Insel entdecken, welche noch nicht auf deiner Karte eingezeichnet war, Sauz' Insel. Hier lässt sich aktuell nur einen Tropfen der Weisheit und eine Schatzkarte finden. Gehe auf die Anhöhe links, auf der das Haus steht, und sammle hier ein Huhn ein. Fliege dann nach rechts auf die ansonsten unerreichbare Anhöhe und öffne die Truhe für einen **Weisheitstropfen**. Auf der Insel findest du auch vier Steinplatten am Boden. Verbindest du diese Punkte zu zwei diagonalen Linien, kannst du im Gebiet des Schnittpunktes eine vergrabene **Schatzkarte** finden. Ansonsten gibt es hier noch nichts zu erledigen, die Insel

wird erst später in deinem Abenteuer relevant.

Insel Bonun

Bei der größeren Insel im Nordosten handelt es sich um die **Insel Bonun**. Die Insel ist durch eine große Felsmauer in zwei Hälften geteilt, im Moment können wir nur die westliche Hälfte besichtigen. Besiege hier alle Gegner, welche du im Außenbereich findest, und betrete dann oben die Hütte (grabe links neben dem Schild, um eine **Schatzkarte** zu finden). Dort findest du den **Romantiker**, von dem du schon viel auf Molida gehört hast. Er ist auf der Suche nach einer **Meerjungfrau**, die sich hier auf der Insel aufhalten soll. Sobald draußen alle Monster erledigt sind, kannst du die Meerjungfrau im Wasser entdecken, laufe dafür einfach das Ufer ab. Sobald du sie entdeckst, werfe ihr deinen Bumerang an den Kopf. Sie selbst ist keine echte Meerjungfrau, meint aber, sie würde den Romantiker aufsuchen. Gehe nun zurück in die Hütte und berichte dem Romantiker von deinem Fund. Die Meerjungfrau ist allerdings noch nicht bei ihm, sondern hängt bei Linebeck rum, also gehe zurück zum Schiff und sprich hier mit Linebeck, der tatsächlich ein Mädchen gesehen hat. Wenn du jetzt zurück in die Hütte gehst, findest du Meerjungfrau im Pool des Romantikers. Sprich mit ihm und du bekommst die **Angelrute**. Mit dieser kannst du ab sofort auf hoher See fischen. Achte dafür auf die Fischeschatten auf deiner Karte. Präsentiere dem Romantiker regelmäßig deine Funde, um weitere wertvolle Dinge zu erhalten, wie **Schiffsteile**, den **großen Fang-Köder** und einen **Herzcontainer**. Schau in unserem Angelguide nach für alle wichtigen Infos.

In der Höhle rechts geht es noch nicht weiter. Sobald du aber die Bomben erhalten hast, kannst du auf der anderen Seite der Insel ein Minispiel spielen, wo du mit deinem Boot auf Zielscheiben feuert. Merke dir das für später und steche wieder in See.

Namenlose Insel

Südöstlich von Bonun, nahe der Steinbarriere, wird sich dir eine weitere Insel offenbaren, die **Namenlose Insel**. Erkunde diese Insel ohne Karte und du findest einige Mythensteine, welche nicht mit dir reden. Nur der Mythenstein im Zentrum lässt sich ansprechen und sagt dir, dass du die vier anderen Mythensteine in der richtigen Reihenfolge ansprechen musst. Dazu gibt es folgendes Rätsel:

Es lenkt mit dem Ruder, dann sprüht es herum! Als drittes es paddelt, dann schaut es sich um!

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Das Rätsel ergibt erst Sinn, wenn man das Erscheinungsbild der Insel kennt. Du solltest dich also nun daran setzen, die Insel zu kartografieren. Umrunde dazu die Insel und zeichne die Konturen auf. Es wird sich das Bild eines Wales ergeben, der Wasser sprüht - das Rätsel referenziert auf die verschiedenen Elemente des Bildes, an denen sich die Mythensteine befinden. Gehe zuerst zur Schwanzflosse im Nordosten und haue mit dem Schwert auf den dortigen Mythenstein. Dann suche den Mythenstein auf dem Wasserstrahl im Nordwesten auf. Dann geht es zur Flosse im Süden und zum Schluss zum Auge im Westen. Hast du die richtige Reihenfolge eingehalten, wird sich ein Pfad in das Zentrum der Insel auftun. Ansonsten fange nochmal von vorne an.

Betrete die Höhle im Zentrum. (Eine Steintafel weist dich darauf hin, dass man unter dem Auge graben sollte. Das kann man vor dem Verlassen der Insel machen, es wartet eine **Schatzkarte**.) Gehe noch tiefer in die Höhle hinein und du stehst vor einem unterirdischen See. Dort wartet der goldene **Boss Raschien** auf dich, welcher dir den **Froschkompass** schenkt. Mit dieser Tafel kann auf dem Meer schneller reisen, indem man Symbole auf darauf malt. Es gibt insgesamt sechs Symbole, die zu sechs unterschiedlichen Orten führen. Die Symbole musst du aber erst von sechs goldenen Fröschen lernen, um sie nutzen zu können. Halte also auf dem Meer Ausschau nach ihnen. Den ersten Frosch findet man bereits nördlich der Insel mit dem blauen Wappen. Versuche ihn, mit der Kanone zu erwischen, und er wird dir sein Symbol beibringen (ein umgedrehtes N). Dieses solltest du dir auf der Karte notieren, damit du es nicht vergisst. Zeichne es auf den Froschkompass ein, um schnell zu diesem Punkt zurückzukehren, und halte weiterhin nach den Fröschen Ausschau. Zwei weitere kannst du auch bereits in der südwestlichen See finden, einen südlich von Melka und einen nördlich von Molida, hol dir diese, sobald es dich wieder in die jeweiligen Gebiete verschlägt.

Südlich der Namenlosen Insel findest du noch das Schiff eines Reisenden. Wenn du willst, kannst du dich dem Duell stellen, um **Schätze** und einen **Herzcontainer** zu erhalten.

Hast du alles erledigt, wird es langsam Zeit, die Insel des Windes anzusteuern.

Kapitel 9

Die Insel des Windes

Auf der Insel herrscht ein stürmischer Wind, welcher in regelmäßigen Abständen aus Osten bläst. Gehe beim Hafen oben die Treppen rauf, dann über das Feld, bis du wieder nach unten

gelangst. Hier gilt es, von Plattform zu Plattform zu springen, bis du ganz im Osten angekommen bist. Doch achte dabei auf den Wind, damit dieser dich nicht in den Abgrund weht. Warte immer den richtigen Moment ab, wo Windstille herrscht, bevor du springst. Am Ende angekommen folge den Weg weiter nach oben.

Hier im unteren Bereich kannst du ein weiteres Refugium des Romantikers hinter einer rissigen Wand entdecken, wo du einen Hinweis auf seinen aktuellen Aufenthaltsort und einen **Muttropfen** finden kannst. Gehe danach die Treppen wieder rauf. Von hier aus gilt es nun genau dann in Richtung Westen zu springen, wenn der Wind weht. Mittels Rückenwind kannst du weiter springen als normal. Nach zwei erfolgreichen Sprüngen gelangst du zu einer großen Fläche voller Teufelchen. In den lockeren Bodenstellen ruhen einige rote Rubine (20), die du mit deiner Schaufel ausgraben kannst. Du findest im Südwesten zudem eine weitere Treppe, diese kannst du aber ignorieren, sie ist nur eine Abkürzung zurück zum Hafen der Insel. Um weiter zu kommen, gehe in die Höhle im Nordwesten der Ebene.

Folge einfach dem Verlauf der Höhle, besiege aber alle Teufelchen. Du gelangst in einem großen Raum voller Teufelchen und einer Truhe im Zentrum. Diese enthält einen **Weisheitstropfen**. Wenn du aber alle Teufelchen besiegst, erscheint noch eine zweite Truhe mit einer **Schatzkarte**. Nimm beides mit (oder auch nicht) und verlasse die Höhle durch den östlichen Ausgang.

Hier findest du neben roten Schleimen, welche schnell besiegt sind, eine Art Treppe aus Luftströmen. Reite diese herauf, lasse dich aber oben angekommen nicht wieder vom Sturm herunter wehen. Rechts kannst du noch einen großen grünen Rubin (100) ausgraben. Ansonsten gilt es, am Ende der Treppe wieder mittels Rückenwind nach Westen zu springen. Im nächsten Gebiet gelangst du im Norden zum Eingang des Tempels, wo dir allerdings Luftströme den Weg versperren. Hier findest du eine Steintafel und eine Karte. Den Punkt im Nordwesten solltest du dir auf deiner eigenen Karte markieren, denn dies ist dein nächstes Ziel. Und die Steintafel gibt folgenden Hinweis:

„Die Kraft, die die Tür des Tempels öffnet, schlummert in den Windmühlen der Wüste.“

Was das genau bedeutet, werden wir gleich noch sehen. Es geht wieder zurück und hier links mittels des Luftstroms auf den Absatz.

Folge den Weg an dem verschlossenen Tor vorbei und du gelangst wieder an einen Ort mit auffälligen Flecken auf dem Boden. Hier kannst du mittels deiner Schaufel Luftströme

ausgraben. Das solltest du gleich mal ganz im Westen ausprobieren, um einen **Krafttropfen** in einer Truhe zu finden. Weiter kommst du im Norden, öffne das Loch vor dem Absatz mit deiner Schaufel und lass dich von dem Luftstrom nach oben tragen. Ignoriere danach den bereits bestehenden Luftstrom, er führt nur in eine Sackgasse, und buddele den Luftstrom links daneben aus, um weiterzukommen. Den nächsten Luftstrom, der dich ebenfalls in eine Sackgasse trägt, buddelst du zu und läufst dann einfach daran vorbei. Die nächsten beiden Luftströme bringen dich dann zur markierten Stelle.

Hier findest du wieder eine Steintafel und eine Karte. Die Steinplatte sagt:

„Der Held muss die drei heiligen Windmühlen anblasen, um den Pfad zu öffnen“.

Schau dir dann die Karte an, welche den nordöstlichen Teil der Insel darstellt. Bei den acht eckigen Gebilden in dem Gebiet handelt es sich um Windränder. Die drei markierten Stellen verweisen also auf die „heiligen Windmühlen“, welche du aktivieren musst, um den Tempel zu öffnen. Markiere sie dir auf deiner Karte und geh weiter.

Um rechts weiter zu kommen, musst du erst mal die Luftströme schließen, indem sie eingräbst. Bevor du jedoch die Wüste betrittst, warnt dich ein Mythenstein vor Kreaturen im Sand, die empfindlich auf Geräusche reagieren. Laufe ganz langsam, damit die Monster nicht auf dich aufmerksam werden. Andernfalls flüchte, so schnell du kannst, auf die nächste Anhöhe, wo sie dich nicht erwischen können. Gehe nach rechts und du findest einen weiteren Mythenstein, welcher dir einen Trick verrät, wie man die Sandmonster besiegen kann - du sollst sie mit Bomben füttern. Lege einfach Donnerblumen auf den Sand und die Monster werden anstatt dich lieber diese fressen. Mit dieser Methode sollte es kein Problem darstellen die drei Windmühlen (die beiden westlichsten und die im Südosten) zu erreichen. Im Südosten kannst du außerdem noch eine **Schatzkarte** finden. Die Windräder aktivierst du, indem in das Mikrofon deines Nintendo DS Systems pustest. Sind alle drei aktiviert, werden sich alle Türen der Wüste öffnen und der Weg in den Tempel frei sein. Springe nun einfach in den Bereich des Tempeleingangs und betrete ihn.

Kapitel 10

Der Tempel des Windes

Schlängele dich einfach gerade aus an den Abgründen vorbei, aber lass dich nicht von den Windfontänen hinunter pusten. Warte immer den richtigen Moment ab, bevor du weiterläufst.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Am Ende schnappst du dir die Donnerblume und wirfst diese zwischen die sechs Donnerblumen auf der anderen Seite des Abgrunds. Nun erscheinen zwei Brücken, welche auf die andere Seite führen.

Ein Stückchen weiter fällt dir sofort ein großer Schieblock ins Auge. Den brauchst du, um dich vor den Windfontänen zu schützen. Schiebe den Block vor den ersten Windstrom, sodass dieser blockiert ist und gehe dann am Block vorbei. Aktiviere dahinter den Schalter und die Fontänen werden abgeschaltet. Gehe rechts die Treppe hoch, dann über die Brücke und weiter durch den Raum. Öffne unten das Tor und betätige den Bodenschalter vor einer weiteren Tür. Nun hast du eine Abkürzung zum Eingang des Tempels.

Gehe nun nach Osten über die dünne Brücke. Gebe auf die Windfontänen und die Gegner Acht, damit dich diese nicht in den Abgrund stoßen. Am anderen Ende gelangst du oben in einen Raum, der sich verschließt. Besiege die vier Schlangen, um die Türen wieder zu öffnen.

Gehe nun in den Raum rechts und sammle dort die vielen Rubine ein. Schiebe dann links unten den Stein einmal nach links, besiege dahinter die Schlangen und du stehst bereits vor dem großen Schlüsselblock, hinter welchem der Endgegner lauert. Allerdings wird dir der Weg versperrt und den Schlüssel hast du auch noch nicht. Links findest du eine schiebbare Windfontäne, diese schiebst du nach links unten auf eine der zwei markanten Bodenplatten mit dem Wirbelsymbol. Jetzt gilt es, mit Hilfe der Fontäne über den Abgrund zu springen. Habe etwas Geduld, es kann sein, dass es nicht auf Anhieb klappt. Der Bodenschalter auf der anderen Seite öffnet wieder eine Abkürzung zum Eingang. Nimm dann die Treppe, welche ein Stockwerk tiefer führt.

K1:

Im ersten Raum lauern Gegner unter den Felsen in den Ecken. Nutze Donnerblumen um diese speziellen roten Schleime von ihren Steinpanzern zu befreien. Gehe nun weiter nach rechts und erkunde den großen Raum.

Etwa in der Mitte, neben der kleineren Erhöhung, findest du bei einer Steintafel einen Bodenschalter, der die Tür im Süden öffnet. Wenn du durch diese Tür gehst, kommst du zu einer Kette von Luftströmen. Rechts unten in der Ecke findest du außerdem eine Truhe mit einem **Schatz**. Lasse dich dann über die Luftströme bis zum Ende tragen und du landest bei einer Truhe mit einem **Muttropfen**. Gehe dann wieder zurück an den Anfang der Luftströme. Doch bevor du diese wieder betrittst, schiebst du den Block rechts in die vorletzte Lücke, so dass er dort den Luftstrom blockiert. Wenn du jetzt wieder auf den Luftströmen reitest, landest

du auf dem Block. Gehe dann nach rechts und die Treppe herab.

K2:

Lasse dir hier für 20 Rubine die Positionen der Truhen verraten und spreng die Wand neben dem Mythenstein auf. Du kommst in einen großen Saal, der mit Sand gefüllt ist. Doch Vorsicht, hier verstecken sich wieder die Sandmonster. Erledige sie, wenn möglich, mit Donnerblumen und bleib ansonsten auf dem festen Boden, wo du vor ihnen sicher bist. Auf dem Sand solltest du nur langsam laufen. Gehe nun auf das Podest im Zentrum des Raumes, wo abermals eine Karte und eine Steintafel findest. Übertrage die auf der Karte markierten Kreuze auf deine eigene. Der Hinweis lautet:

„Wenn alle Pfeiler des Windes aufsteigen, wird die Tür sich öffnen.“

Also packe die Schaufel aus und buddele bei den Kreuzen. Die Flecken sind auch auf der Erde durch lockere Stellen markiert, sodass du sie leichter finden kannst. Wenn du dabei einen Luftstrom freilegst, entzündet sich je eine Fackel im Raum. Im Westen der Halle gibt es außerdem noch eine Truhe mit einem **Krafttropfen** zu finden. Nachdem du alle Fackeln entzündet hast, öffnen sich im Südwesten und im Norden je eine Tür. Wir nehmen zuerst die im Norden. Spreng dort die Blöcke auf und gehe ins nächste Stockwerk.

K1:

Überschreite die Brücke und schiebe die Windfontäne zwei Felder nach links, so dass sie die Windmühle unten antreibt. Gehe dann wieder zurück ins untere Geschoss (entweder oben lang oder wieder rechts unten über die Luftstromkette).

K2:

Wieder da angelangt, nehmen wir nun die Treppe im Südwesten.

K1:

Folge hier dem Pfad, bis du wieder zu einer Windfontäne kommst, welche du zwei Felder nach links ziehst, so dass auch sie eine weitere Windmühle antreibt. Ein **Schlüssel** fällt herab, also spring hinunter und hol ihn dir. Lass dich dann wieder von der Luftstromkette rechts unten zur Treppe ins untere Stockwerk transportieren.

K2:

Ganz im Nordosten findest du eine verschlossene Tür, die sich nun öffnen lässt. Dahinter warten die langersehnten **Bomben**. Diese kannst du direkt nutzen, um dich der Sandwürmer

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

zu entledigen. Ein Stück links neben der Tür im Norden lässt sich außerdem die Wand sprengen, trotz des fehlenden Risses in der Wand. Dahinter findest du eine Kammer mit einem großen grünen Rubin (100). Weiter geht es ganz im Westen, wo du einen Riss in der Wand findest, welchen du nun mit deinen Bomben ebenfalls aufsprengen kannst. Im Raum dahinter lege eine Bombe in den Luftstrom, damit der Block darüber zerstört wird. Nimm dann die Wendeltreppe nach oben.

K1:

Im nächsten Raum gilt es ein ähnliches Rätsel zu lösen. Lege eine Bombe auf die Windsäule und eile sofort danach nach rechts zu der Tür am anderen Ende des Ganges. Die Bombe wird eine Kettenreaktion auslösen und am Ende den Schalter betätigen, der kurzzeitig die Tür öffnet. Danach landest du in einer Sackgasse, wo du einige Felsen, Felsschleime und eine Steintafel mit einem nützlichen Hinweis findest. An einer Stelle vor der Mauer findest du eine besondere Bodenfliese - legst du da eine Bombe ab, kannst du die Wand sprengen. Folge dann den Weg nach rechts und nach unten, öffne die Tür und nimm die Wendeltreppe zurück ins Erdgeschoss.

EG:

Hier ist eine weitere Wand durch eine vereinzelte Bodenfliese markiert, nur befindet diese sich diesmal dahinter. Sprenge die Wand und gehe die Stufen rauf. Du gelangst in einen Raum mit zwei Donnerblumenketten und zwei Schaltern. Hier gilt es wieder, Kettenreaktionen auszulösen, indem du Bomben auf die zwei Bodenplatten mit dem Wirbelsymbol legst. Entweder legst eine Bombe genau mittig oder zwei Bomben nebeneinander. Werden beide Schalter gleichzeitig aktiviert, öffnet sich die Tür. Dahinter befindet sich die Truhe mit dem **Master-Schlüssel**. Springe mit ihm auf der linken Seite herab und lege ihn danach kurz ab. Sprenge nun den Weg zum Schlüsselblock frei, indem du wieder Bomben auf die Luftströme schmeißt. Nimm dann den Master-Schlüssel und setze ihn in den Schlüsselblock ein.

In der nächsten Kammer lass dich einfach von den Luftströmen nach oben tragen, lies die Steinplatte, damit sich ein blaues Portal zum Eingang bildet, fülle dich bei Bedarf an den Krügen mit Herzen und Bomben auf und steige dann zum Boss hinauf.

Boss: Octer, Aufwiegler des Windes

Hier erwartet dich Octer, ein Oktopus, der auf einem Wirbelsturm reitet. Auf dem Boden befinden sich einige Wirbelstürme. Schmeiße, sobald Octer sich über einem dieser Stürme befindet, eine Bombe hinein, welche daraufhin nach oben gewirbelt wird und ihn treffen sollte.

Er stürzt dann herab und du kannst ihn mit deinem Schwert bearbeiten. Wiederhole dies ein paar mal, nimm dich aber vor seinen Angriffen in Acht, wo er auf dich zugerast kommt.

Als Belohnung bekommst du **zwei Minuten an Lebenssand** für die Phantomsanduhr, den **Lichtgeist der Weisheit** und eine Truhe mit einem **Herzcontainer**. Verlasse dann den Tempel durch das blaue Licht.

Um schnell zum Dock zu gelangen, laufe nach unten, dort rechts die Stufen hinauf und springe hier zwischen den Zäunen nach unten. In dem Feld voller Teufelchen nimm links unten die Stufen und laufe dann einfach weiter nach links, wo bereits unten das Boot und Linebeck warten. Sprich Linebeck an und es kann weitergehen.

Tipp:

Mit den Bomben kannst du nun die östliche Hälfte der Insel Bonun erreichen und dort ein Minispiel spielen. Wenn du 2500 Punkte erreichst, kannst du deine **Bombentasche** vergrößern lassen.

Kapitel 11

Der Tempel des Meereskönigs, Teil 3

Das nächste Ziel ist nun erneut die Insel Melka, fahr einfach in Richtung Süden, um wieder ins südwestliche Meer zu gelangen. Bevor du zum Tempel gehst, willst du aber vielleicht nochmal Großvater Siwan einen Besuch abstatten. Die Brücke nach Westen sollte wieder repariert sein, also musst du nicht nochmal den Umweg über den Bergpass nehmen. Sprich mit Siwan und er schenkt dir einen **Krafttropfen**. Nimm dann noch deine Schaufel und grabe vor dem Baum bei seinem Lager, um eine **Schatzkarte** zu finden. Begib dich dann zum Tempel.

Unterwegs kann man mittels der Bomben zwei Höhlen öffnen, wenn man möchte. Die erste ist beim Feld nördlich vom Dorf. Hier ganz im Norden, wo ein vereinzelter Baum steht, lässt sich links die Wand mit einer Bombe öffnen. Du gelangst in eine größere Höhle, wo eine breite Holzbrücke über das Wasser führt. Im Zentrum der Brücke wirf mal deinen Bumerang in Richtung Süden, um dort einen gut versteckten Kristallschalter zu entdecken und zu betätigen. Rechts erscheint dann eine Truhe mit einem **Muttropfen**. Hier erwartet dich auch ein Ausgang, der auf die kleine Insel im Nordosten führt, die bislang unerreichbar war. Aktiviere unten den Bodenschalter, um eine Brücke zum Festland zu erzeugen. Oben findest du dann einen merkwürdigen Kerl namens **Taresan**. Dieser verwaltet drei Schachteln, mit denen man im

Contact Mode oder **Duellmodus** Schätze und Schiffsteile tauschen kann. Rechts neben den drei Schachteln kannst du außerdem noch eine Truhe mit einem **Weisheitstropfen** finden. Laufe dann unten über die Brücke und gehe weiter in Richtung Tempel, die Blöcke bei der einen Treppe lassen sich nun auch sprengen.

Vor dem Tempel findest du im unteren Bereich noch einen Riss in der Wand. Sprenge ihn auf, um eine Höhle zu öffnen, wo ein weiterer **Krafttropfen** wartet. (Du findest hier auch ein merkwürdiges Auge, welches sich aber aktuell noch nicht aktivieren lässt. Aber dahinter kann man nur Hinweise auf die versteckte Höhle finden, die wir vorhin bereits erkundet haben.) Verlasse dann die Höhle wieder und betrete den Tempel.

Erneut gilt es, in die Tiefen des Tempels zu steigen, diesmal bis ins sechste Untergeschoss. 12 Minuten solltet ihr mindestens in der Sanduhr haben. Zwei zusätzliche Minuten für drei weitere Geschosse mag sich wenig anhören, aber dank der Schaufel und der Bomben ergeben sich in den ersten drei Untergeschossen einige Abkürzungen und neue Möglichkeiten, welche viel Zeit sparen. Wenn man diese nutzt, ist das Zeitlimit kein Problem.

EG:

Laufe einfach gerade aus bis zur Wendeltreppe, welche ins erste Untergeschoss führt.

K1:

Gehe einfach nach rechts und nach oben. Hier im Gang lassen sich nun die Blöcke sprengen. Betätige einfach den Bodenschalter, hol dir links den **Schlüssel** und setze ihn oben rechts ein. Schon ist das erste Untergeschoss überstanden.

K2:

Auch hier kannst du wieder mit den Bomben abkürzen. Wenn du von der Treppe aus nach unten läufst, findest du eine poröse Wand, welche sich sprengen lässt. Du musst allerdings wieder die beiden Kristallschalter aktivieren, damit der **Schlüssel** nach unten fällt, aber durch die Abkürzung lässt sich der Schlüssel schneller erreichen. Stell dich unter der aufgesprengten Wand einfach wieder auf den Bodenschalter und hol dir mit dem Bumerang den Schlüssel. Gehe dann entweder unten oder oben lang zur verschlossenen Tür (für den oberen Weg musst du hinter dem stationären Phantom wieder den Hebel gezogen haben). Links neben der verschlossenen Tür spreng die obere Wand. In der Schutzzone dahinter findest einen goldenen Krug für 30 Sekunden mehr Zeit.

K3:

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Laufe schnell nach rechts zur der großen Schutzzone mit den drei Sockeln. Rechts davon findest du drei brüchige Blöcke und dahinter einen goldenen Krug. Sprenge die Blöcke und zerstöre den Krug für 30 zusätzliche Sekunden. Geh dann nach unten, springe aber nicht herab, sondern aktiviere mit Bumerang den Schalter rechts in dem erhöhten Alkoven, damit die Stacheln wieder unten bleiben. Buddele diesmal im Süden den Luftstrom frei, um direkt nach oben zu den Bodenschaltern zu gelangen, welche die Falltüren öffnen. Mit diesen beseitigst du wieder das Phantom, welches einen **Schlüssel** bei sich trägt. Jetzt hole erneut rechts unten, links oben und hinter der Schlüsseltür die drei **Force-Kristalle** und setze sie in die Sockel, um weiter zu kommen.

Du bist nun wieder in dem Raum, wo du die nordwestliche Seekarte gefunden hast. Das Tor vor dir lässt sich nun mittels des Lichtgeistes der Weisheit öffnen. Bevor du eine Etage tiefer steigst, solltest du dir aber noch links die 30 zusätzlichen Sekunden aus dem goldenen Krug holen.

K4:

Hier triffst du auf neue Gegner. Es sind **Phantomaugen**, die dich besser nicht sehen sollten, weil sie ansonsten ihre großen Brüder alarmieren. Teilweise erscheinen auch neue Phantome, wenn dich ein Auge sieht. Im Gegensatz zu den Phantomen kann man die Augen aber besiegen.

Gehe nach rechts und dann nach unten auf die Höhe der ersten Windbarriere. Hier gilt es mit dem Bumerang, das Auge links zu betäuben und den Schalter rechts zu aktivieren. Letzterer deaktiviert den Luftstrom, woraufhin du das Auge mit dem Schwert besiegen kannst, solange es bewusstlos ist. Rechts unten kannst du mit dem Bumerang dir außerdem 30 zusätzliche Sekunden aus einem goldenen Krug angeln. Folge nun links dem einzigen Pfad, versuche dabei das Phantomauge links oben mit dem Bumerang zu erwischen, bevor es dich sieht (nutze dabei eventuell auch den roten Krug im Nordwesten, um dich zu verbergen). Begib dich nun in die Schutzzone ganz im Westen. Hier kann man in Ruhe noch das letzte Phantomauge ausschalten, woraufhin eine Truhe mit einem **Krafttropfen** ganz im Osten erscheint, welche du dir später holen solltest. Von der Schutzzone aus geht es erst einmal nach unten, wo man einen Luftstrom ausgraben kann, welcher dich zu einem Schalter führt. Dieser deaktiviert alle Windbarrieren auf diesem Geschoss. Auch kannst du hier den Bumerang links an der Wand vorbei werfen, um den goldenen Krug (+30 Sekunden) auf der Mauer weiter oben zu holen.

Rechts von der westlichen Schutzzone aus gelangst zu einem Riss in jener Mauer, sprengte diesen und aktiviere den Kristallschalter im Inneren. Dieser senkt die Stacheln, welche vorher

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

die Kammer mit einem **Schlüssel** versperrt haben. Hole dir diesen (und den Krafttropfen im Osten) und öffne die verschlossene Tür im Süden.

K5:

Gehe hier nach links. Falls du 30 Sekunden zusätzlicher Zeit haben willst, aktiviere den Kristallschalter hinter den Stacheln, welche sich in regelmäßigen Abständen senken, mit dem Bumerang. Rechts wird sich dann ein Raum mit einem goldenen Krug öffnen. Ansonsten gehe links durch die Tür, welche sich verschließt. Besiege die vier Elektroschleime und hole dir noch die 15 Sekunden in der Ecke links. Im nächsten Raum werden dich vier Teufelchen überfallen. Besiege auch sie, schnappe dir wieder die 15 Sekunden und gehe weiter. Rechts von dir kannst du einen Schalter für eine Truhe mit **100 Rubinen** aktivieren. Gehe danach in die nächste Etage.

K6:

Die Kurzform: Gehe nach unten zu der roten Tür in der Mitte und male darauf eine Sanduhr. Die Linienführung schaut wie folgt aus:

- von links oben nach rechts oben
- von rechts oben nach links unten
- von links unten nach rechts unten
- von rechts unten nach links oben

Zeichne das Symbol ohne abzusetzen und die Tür öffnet sich. Fertig.

Die Langform: Hier in dem Raum gibt es vier Steintafeln, welche eine Reihenfolge diktieren. Die erste findest du rechts oben, welche dir sagt, dass sie an Stelle 2 kommt. Notiere die Zahl auf der Karte da, wo die Steintafel zu finden ist. Hier in der Schutzzone solltest du auch gleich das naheliegende Phantomauge, welches um die Steintafel kreist, mit dem Bumerang erledigen.

Eine weitere Steintafel findest du im Südosten. Der Kristallschalter rechts unten in der Ecke senkt die Stacheln, welche diese schützt. Die Steintafel ist die Nummer 4. Die mittlere Steintafel im Osten gibt nur einen Hinweis.

Die Tür in Zentrum wird durch zwei Windbarrieren geschützt, welche du aber ganz einfach mit den äußeren Bodenschaltern deaktivieren kannst.

Für die Steintafel im Südwesten musst du drei Blöcke sprengen. Es ist die Nummer 3. Besiegst

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

du auch das Phantomauge hier, senken sich ein paar Stacheln, hinter welchen du einen goldenen Krug (+30 Sekunden) zerstören kannst.

Die mittlere Steintafel im Westen solltest du unter keinen Umständen lesen! Dabei handelt es sich um eine Falle, welche weitere Phantomaugen erzeugt.

Die letzte Steintafel findet man im Nordwesten. Nutze links oben den roten Krug, um eine Schutzzone zu erzeugen. Schaufele dann den Luftstrom hier frei und wirf eine Bombe hinein, um die Blöcke zu sprengen. Lass dich von dem Luftstrom nach oben tragen, wo du den Schalter aktivierst, der die Stacheln vor der nordwestlichen Steintafel senkt. Diese teilt dir mit, dass das Wappen mit ihr beginnt und endet. Sprich Nummer 1 und 5.

Gehe als Letztes zu der roten Tür im Zentrum und zeichne nun basierend auf den Zahlen das Symbol (einer Sanduhr) auf diese, woraufhin sie sich öffnen wird.

Du gelangst in einen Raum, wo die Zeit still steht. Gehe die Stufen rauf und studiere das sonnenförmige Symbol an der Wand. Du siehst das südwestliche Meer mit einem grünen Symbol darauf. Öffne nun die südwestliche Seekarte und klappe deinen Nintendo DS zu! Ja, du musst dein Spielesystem schließen und wieder öffnen, dabei wird das grüne Symbol auf deine Karte übertragen. Betrete dann das blaue Licht, um den Tempel wieder zu verlassen.

Kapitel 12

Der Sonnenschlüssel

Gehe nun wieder zurück ins Dorf. Dort angekommen kann man einen Abstecher in einem Shop machen, wo man Schätze und (doppelte) Schiffsteile verkaufen kann. Wenn also Geldmangel besteht, kann man dort fündig werden. Schätze kannst du bedenkenlos verkaufen, da diese keinen anderweitigen Nutzen haben. Bei Schiffsteilen solltest du darauf achten, dass du nur doppelte Teile verkaufst. Denn ansonsten verlierst du das Schiffsteil und kannst es erst wieder installieren, wenn du noch ein Exemplar irgendwo findest.

Auch der Postbote wartet auf dich. Begebe dich zum Briefkasten und du erhältst einen Brief von Ed auf der Kanoneninsel:

Hey du, Link!

Überraschungsankündigung! Hab ich Neuigkeiten! Wir haben ganz schön lange an

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

einem Bergungsarm gearbeitet. Er ist fertig! Mit diesem hervorragendem Stück Maschinerie lassen sich Schätze vom Grund des Meeres hochziehen. Ich verkaufe dieses Teil an den Ersten der hierher kommt. Achtung, fertig, los! Wer wird der glückliche Kunde sein, der ihn bekommt?

- von Ed -

Also hast du ein neues Ziel, die Kanoneninsel! Gehe zu Linebeck und setze Kurs. Falls du hier den Frosch und sein Symbol (die offene Sanduhr) noch nicht getroffen hast, halte jetzt nach ihm Ausschau.

Auf der Kanoneninsel angekommen gehe in das Haus zu Ed. Du kannst hier einfach durch die Luke gehen und musst nicht noch einmal um die Insel herum laufen. Den **Bergungsarm** gibt es natürlich nicht geschenkt, der Preis ist aber "verhandelbar". Er will, dass du so laut wie möglich (in das Mikrofon des Nintendo DS) schreist. Der Preis variiert zwischen 200 und 1000 Rubinen, je nachdem, wie laut du bist. Wenn du nicht laut herum brüllen willst, kannst du auch ins Mikrofon pusten, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Probiere es solange, bis er dir den Kran für 200 Rubine verkauft, oder gebe dich mit einem schlechteren Preis zufrieden. Verlasse danach wieder die Insel.

Den neuen Bergungsarm wollen wir direkt mal einweihen und zwar genau dort, wo wir das grüne Symbol auf unserer Karte haben. Steuere das Boot direkt über die eingezeichnete Stelle, nach den Kommentaren von Linebeck wähle "Menü" und dann "Bergen" aus, um den Bergungsprozess zu beginnen.

Schätze Bergen ist eine Art eigenes Minispiel, wo es gilt, den Kran an Minen und Felsen vorbeizuführen, um heil zum Grund des Meeres zu gelangen. Dort sollte eine Truhe auf dich warten. Schnappe sie dir und fahr vorsichtig wieder herauf. Nimm dich dabei besonders vor den bewegenden Minen in Acht. Ab und an kommen auch Strömungen auf, bei welchen man dagegen lenken muss. Sollte man den Kran beschädigen, lässt er sich beim Schiffsbauer in Melka reparieren. Als Belohnung gibt es den **Sonnenschlüssel**.

Das Symbol des Schlüssels hast du bereits einmal gesehen und zwar auf einer Tür im Untergrund der Insel Molude. Dies ist unser nächstes Ziel. Im Norden der Insel halte nach dem dortigen Frosch Ausschau, welcher dir ein weiteres Symbol für den Froschkompass (ein Phi) beibringt.

Sobald du Molida erreichst, taucht allerdings ein riesiges Monster am Hafen auf, welches dich

am Anlegen hindert, die **riesige Augenpflanze**. Steuere das Schiff in einem wiederholten Halbkreis um sie herum und feuere auf das Auge. Die grünen Geschosse lassen sich ebenfalls abschießen, wodurch man eventuell Herzen für das Schiff zurückgewinnt. Ist das Monster besiegt, kann man endlich am Hafen von Molida anlegen.

Auf der Insel angekommen öffne mit deiner Schaufel wieder das Loch vor der Palme, welches zum zweiten Refugium führt. Laufe hier unten nach oben, wo du die Tür findest, die sich mit dem Sonnenschlüssel öffnen lässt. Folge dem Gang, gehe die Treppe hoch, um zum hinteren Teil der Insel zu gelangen. (Buddelst du hier auf dem auffälligen Fleck, öffnest du ein Loch, welches zu einer Truhe mit einem **Weisheitstropfen** führt. Gehe dann wieder nach oben.)

Folge dem Pfad, bis du zu einer Brücke gelangst. Gehe vor dieser nach links und du siehst auf der anderen Seite eine Steinstatue. Werfe den Bumerang darauf und sie wird einen Strahl abfeuern, welcher auch auf der Karte zusehen ist und nach Nordosten verläuft. Hinter der Brücke findest du den Tempel des Mutes, welcher allerdings verschlossen ist. Die Steintafel vor dem Tempel gibt folgenden Hinweis:

"Nur die Statuen können das Tempeltor öffnen, also bündel ihre Strahlen darauf!"

Den ersten Strahl haben wir bereits. Die zweite Statue findest du, wenn du einfach weiter nach rechts läufst. Aktiviere sie mit dem Schwert und sie wird daraufhin ebenfalls einen Strahl abfeuern, allerdings geht dieser nach Süden. Du kannst aber hier mit der Statue interagieren, indem du sie drehst. Richte sie in den Nordwesten aus, so dass der Strahl auf der Karte das Tempeltor kreuzt.

Laufe weiter und du kommst auf eine größere Wiese, wo oben zwei Zora-Krieger aus dem Wasser springen. Besiege diese und eine weitere Statue erscheint aus dem Boden. Richte sie so aus, dass der Strahl gerade nach Norden geht, wodurch er ebenfalls das Tor trifft. Der Tempel öffnet sich nun.

Kapitel 13

Der Tempel des Mutes

Folge dem Pfad nach Norden, weiche dort den ersten beiden Stachelwalzen aus und spreng im Bereich der dritten Stachelwalze ein Loch in die obere Wand. Die entsprechende Stelle ist dadurch auffällig, dass sich dahinter ein schmaler Tunnel befindet. Dort findest du eine Truhe

mit einem **Schatz**. Weiche der letzten Stachelwalze aus und du kommst zu einer verschlossenen Tür. Von hier aus gehe weiter nach Süden, wo du der Klingenfalle ausweichst und am Ende auf den Bodenschalter trittst. Dieser öffnet eine Tür, was eine Abkürzung zum Eingang schafft. Die Treppe nach oben führt dich zu einer Truhe mit **Schlüssel**. Sacke diesen ein und öffne damit die Tür, an der wir vorher vorbeigelaufen sind.

Dahinter verrät dir ein Mythenstein für 20 Rubine, wo sich noch Truhen auf dieser Etage aufhalten. Dabei handelt es sich um zwei Truhen in einer Kammer im Nordwesten. Gehe weiter nach unten und eine Tür wird sich hinter dir schließen. Besiege in diesem Raum die zwei Moldorms. Dabei handelt es sich um wurmartige Kreaturen, deren Schwachpunkt die rote Kugel am Ende ihres Körpers ist. Der Weg in eine neue Etage ist frei.

K1:

In dieser Etage gibt es einen gigantischen Abgrund und schwebende Plattformen, mit denen man über die Abgründe fahren kann. Stelle dich links auf die erste Plattform und schubse auf der Insel den ansonsten unbesiegbaren Gegner in den Abgrund. Fahre dann mit den Plattformen weiter nach Westen und aktiviere unterwegs den Rot-Blau-Schalter einmal mit deinem Bumerang, so dass er auf Blau steht. Dann verlasse am anderen Ende wieder die Etage nach oben.

EG:

Du befindest dich nun im westlichen Teil des Erdgeschosses. Besiege die Schleime und weiche der Elektroschlange aus. Letztere bewegt sich ausschließlich an Wänden fort. Wenn du vorher den Rot-Blau-Schalter betätigt hast, kannst du nun über die versenkten roten Blöcke gehen. Zwei Steinplatten geben dir dahinter zwei verschiedene Hinweise:

"Große Monster mit großen Ohren sind sehr empfindlich gegenüber lautem Krach..."

"Oben, unten, rechts, dann links. - Das ist nicht nur die Reihenfolge der Schalter in der Nähe. Es ist die Reihenfolge für den ganzen Tempel, also merk sie dir..."

Die Reihenfolge *oben, unten, rechts, links* solltest du dir auf deiner Karte notieren. Lege zwischen den Steinplatten eine Bombe, um die Mauer zu sprengen und dahinter zwei Truhen zu finden. Du erhältst ein **Schiffsteil** und einen **Muttropfen**. Wichtig ist aber nur die Karte, welche das erste Untergeschoss zeigt. Diese zeigt einen Pfad durch die obere Hälfte der Etage. Öffne deine Karte, wähle an der Seite "K1" aus und übertrage diesen Pfad. Sprengte dann rechts neben den zwei Steintafeln die Blöcke, um weiterzukommen.

Besiege hinter den Blöcken die grünen Schleime, ignoriere den Kristallsockel und gehe bis ganz nach unten. Dort kannst du wieder über einen Bodenschalter einen Weg zum Eingang öffnen. Laufe links neben dem Schalter die Stufen hoch und ein großer Pol Voice erscheint, eine Hasen-ähnliche Kreatur, welche empfindlich gegenüber Lärm ist. Brülle oder puste in das Mikrofon deines Nintendo DS, um es angreifbar zu machen. Alternativ kannst du auch Bomben einsetzen. Als Belohnung gibt es einen kleinen **Schlüssel**, welcher oben eine Treppe zur oberen Etage öffnet.

1S:

Hier befindet sich ein Raum mit Elektroschlangen und mehreren Strahlzyklopen. Weiche diesen aus und versuche an die vier Hebel heranzukommen. Sie müssen allerdings in einer bestimmten Reihenfolge gezogen werden, welche wir eine Etage tiefer erfahren haben: *Oben, unten, rechts, links*. Nutze diese Reihenfolge, um einen **viereckigen Kristall** aus einer Truhe zu bergen. Mit diesem geht es wieder eine Etage tiefer. (Solltest du einen Schalter in der falschen Reihenfolge aktiviert haben, gehe einfach nach unten ins Erdgeschoss und wieder zurück, um den Vorgang zu wiederholen.)

EG:

Unten angekommen siehst du eine Anhöhe mit einer Steintafel und einem Sockeln, welche wir vorher ignoriert haben. Lege den Kristall auf den Kristallsockel und gehe durch die Tür, welche sich daraufhin öffnet.

K1:

Hier befinden wir uns jetzt in dem Teil des Untergeschosses, wo wir auf unserer Karte einen Pfad über dem Abgrund eingezeichnet haben. Folge diesem. Auf halber Strecke, direkt südlich von der Treppe, über die wir gekommen sind, kannst du nach unten laufen, um eine Schatztruhe mit **100 Rubinen** zu finden. Ansonsten folge dem eingezeichneten Pfad bis zum Ende, wo du eine große Truhe mit dem **Heroen-Bogen** findest.

Nutze ihn gleich und schieße in das Auge neben der Truhe, woraufhin sich eine Brücke nach unten bildet. Besiege den Moldorm auf der anderen Seite und widme dich danach dem Pfeilkristall. Diese Dinger leiten Pfeile in eine bestimmte Richtung weiter. Wenn du mit dem Schwert darauf einschlägst, wird er sich drehen. Wiederhole dies, bis er nach rechts zeigt und beschieße ihn mit einem Pfeil, der dann in entsprechender Richtung weitergeleitet wird. Unterwegs trifft der Pfeil einen weiteren Pfeilkristall, der den Pfeil auf den Rot-Blau-Schalter lenkt. Dieser sollte nun auf "Rot" stehen. Gehe dann links die Treppen rauf.

EG:

Hinter den gesenkten blauen Blöcken findest du einen weiteren viereckigen Sockel. Laufe hier ganz nach rechts und feuere einen Pfeil auf den Augenschalter hinter dem kleinen Abgrund. Eine Tür öffnet sich zu dem Bereich mit dem ersten Sockel. Den viereckigen Kristall nehmen wir wieder an uns und bringen ihn zu dem Sockel im Südwesten, woraufhin sich eine neue Tür öffnet, hinter der es nach unten geht.

1S:

Oben angekommen besiege die vielen Oktoroks, damit sich eine neue Brücke bildet. Nutze deinen Bogen, um die Oktoroks auf der anderen Seite des Abgrunds zu erwischen. Am anderen Ende der Brücke findest du wieder einen Mythenstein, welcher dir die Position aller Truhen in diesem Stockwerk verrät. Ein Stückchen weiter wartet dann ein Abgrund auf dich. Überquere diesen mit den schwebenden Plattformen, aber besiege dabei die Fledermäuse, weil sie dich ansonsten nach unten schubsen. Oben an der Wand findest du während der Fahrt zwei Augenschalter, einen auf jeder Seite. Aktivierst du beide, erscheint in der Mitte eine Truhe mit einem **Kraftropfen**.

Gehe also weiter und weiche den Klingenspalten aus, die auf dich zugerast kommen. Du gelangst in eine kleine Kammer mit einem Strahlzyklopen in der Mitte und zwei Ausgängen unten, wo du jeweils über einen kleinen Abgrund hüpfen musst. Gehe da zuerst links lang und spreng unten rechts den Block weg. Gehe wieder zurück, nimm nun diesmal die rechte Abzweigung und schiebe den Block nach unten. Gehe nun wieder links lang und schiebe den Block ganz nach rechts, so dass er die Klingenspalte im Osten einkesselt. Oben findest du dann eine Truhe mit einem **Schatz** und eine Treppe nach unten.

EG:

Laufe nach links, springe über den Abgrund und öffne wieder eine Abkürzung zum Eingang. Nimm dann die Treppen nach unten.

K1:

Du befindest dich wieder in der Halle mit dem großen Abgrund. Rechts kannst du mit einer Plattform in die südöstliche Ecke fahren. Die nächste Fahrt geht nach oben, nur muss man dabei versuchen mit dem Bumerang alle Fackeln zu entzünden. Lenke den Bumerang auf die brennende Fackel und dann auf alle andern. Danach senken sich die Stacheln und du kommst oben weiter.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Hier findest du wieder zwei der Gegner, die sich nur besiegen lassen, wenn du sie in die Abgründe stößt, aber auch einen Pfeilkristall. Richte diesen nach links aus, um damit dann wieder den Rot-Blau-Schalter zu treffen. Die roten Blöcke vor dir sollten sich nun senken. Wenn du den Pfeilkristall außerdem noch nach oben ausrichtest und darauf feuerst, aktiviert dieser einen Augenschalter. Danach erscheint eine Truhe mit einem **Weisheitstropfen**. Gehe dann nach oben.

EG:

In der nächsten Etage muss man wieder einen Pols Voice besiegen, also brülle oder puste in dein Mikrofon. Du erhältst wieder einen **Schlüssel**, welcher den Weg zu einer weiteren Treppe ebnet.

1S:

Hier bist du nun an einem großen Abgrund. Die Statue verrät dir den Umgang mit der bläulich leuchtenden Plattform. Zeichnest du einen Pfad auf der Karte, so wird sich die Plattform an diesem entlang bewegen. Du kannst den Pfad jederzeit korrigieren, indem du ihn mit dem Radiergummi löschst. Über dem Abgrund findest du vier Säulen, jede mit einem Augenschalter, der nach Süden zeigt. Diese musst du in der dir bekannten Reihenfolge (*oben, unten, rechts, links*) aktivieren. Zeichne also einen entsprechenden Kurs auf der Karte und stell dich auf die blau leuchtende Plattform. Sind alle Augen in der richtigen Reihenfolge aktiviert, erscheint eine Truhe mit dem **Master-Schlüssel**. Nimm diesen mit auf die Plattform und transportiere ihn in die südwestliche Ecke des Raumes. Öffne hier den Schlüsselblock und geh nach oben.

2S:

Schaue dir die Steintafel an und ein blaues Portal zum Eingang erscheint. Bevor du hoch zum Boss gehst, schaue mal hinter die Treppen, um einen **Muttropfen** hinter einer Wand zu entdecken, welche sich sprengen lässt.

Boss: Rejad, Krustentier des Mutes

Als Gegner erwartet dich ein großer, gepanzerter Skorpion. Den Kampf bestreitest du teilweise aus der Sicht des Gegners. Ziel dabei ist es, mit dem Bogen Pfeile genau in sein Auge zu feuern. Verschaffe dir Raum und orientiere dich über die obere Kamera, so dass du mit den Bogen genau in die Kamera zielst und triffst. Ist dies erledigt, wechselst du in die normale Ansicht und musst die lila Kugeln an der Seite vom Panzer des Skorpions mit Pfeilen treffen. Sind alle Kugeln zerstört, verliert der Skorpion seinen Panzer. Bei Bedarf muss der Vorgang einfach wiederholt werden.

In der zweiten Phase gilt es den blauen Schwanz zu erwischen. Pass auf, dass dich die Scheren nicht greifen, ansonsten musst du Link wieder befreien, indem du mit dem Stylus über den Bildschirm rubbelst. Attackierst du die Scheren, geht der Skorpion kurzzeitig in eine Abwehrhaltung. Dies kannst du nutzen, um ihn herum zu laufen und den Schwanz zu attackieren. Nach ein paar Treffern ist er besiegt.

Als Belohnung gibt es **zwei weitere Minuten Lebenssand** für die Sanduhr, den **Lichtgeist des Mutes** (auch wenn er sich noch komisch verhält) und eine Truhe mit einem **Herzcontainer**. Verlasse dann den Tempel über das blaue Licht.

Kapitel 14

Das Geisterschiff

Nimm vom Tempel des Mutes aus den Weg zurück ins Dorf von Moida. Hier im Laden kannst du jetzt einen größeren **Köcher** für 1000 Rubine kaufen. Einen weiteren Köcher, sowie einen Herzcontainer kannst du noch bei Sohn des Romantikers gewinnen, der nun eine Schießbude eröffnet hat. In dem nicht so einfachen Spiel gilt es, die Geister zu treffen, die Mädchen aber zu verschonen. Um das Ganze noch schwerer zu machen, bewegen diese Figuren sich auf verschiedenen Ebenen und behindern sich teilweise gegenseitig. Für 20 Rubine gilt es den Highscore von 1700 Punkten zu knacken, um einen neuen **Köcher** zu erhalten. Für 2000 Punkte gibt es sogar noch einen **Herzcontainer**. All dies ist aber optional.

Am Hafen triffst du auf Großvater Siwan, der nun den Lichtgeist des Mutes mit Ciela verschmelzt. Da nun alle drei Lichtgeister versammelt wurden, kannst du mit ihrer Hilfe das Geisterschiff finden. Lege also ab und steuere wieder den dichten Nebel in der nordwestlichen See an.

Auf dem Meer begegnet ihr zunächst einer Piratin namens **Jolene**. Ihr Schiff feuert mit Torpedos auf euch, über welche du mit dem Schiff hüpfen solltest. Irgendwann wird sie euch einholen und kapern, wo du dich ihr im direkten Kampf stellen musst. Weiche ihr solange aus, bis sie eine große Attacke wagt. Kontere auch diese nicht, sondern weiche wieder aus, um sie dann von der Seite anzugreifen. Zum Schluss prallen die Klingen aufeinander und es kommt zu einem Kräftemessen. Hier muss man auf dem Touchscreen über die Klingen reiben, bis sie ihr Schwert verliert. Sobald die Gefahr vorüber ist, erhält man von Linebeck **5 Rubine**. Ab sofort wird Jolene auch die Meere unsicher machen und diese Art Begegnungen werden sich

wiederholen. Linebeck wird dann mit jedem mal auch großzügiger.

Sobald ihr wieder Ruhe habt, setze (erneut) Ziel auf den Nebel. Dort angekommen, erfährt das Schiff einen Motorschaden. Du musst nun das Schiff manuell steuern, dabei gibst du mittels Berührungen auf dem Bildschirm die Richtung an, in welche das Schiff fahren soll. Achte während der Fahrt auf die Lichtgeister, sie blinken intensiver, wenn man sich in Richtung des Geisterschiffes bewegt. Nach einer Weile solltest du das Schiff einholen und an Bord gehen können.

An Deck findest du nur ein paar Fledermäuse. Betrete daher das Innere des Schiffes auf der linken Seite.

K1:

Rechts neben der Treppe findest du den Mythenstein, welcher dir die Positionen der Truhen hier verrät. Eine davon findest du bereits rechts unten, springe einfach über den kleinen Abgrund und du erhältst einen **Schatz**. Pass generell in diesem Dungeon auf die Spinnen auf, welche von der Decke kommen. Achte immer auf die Schatten am Boden.

Von der Treppe aus geht es dann nach links. Hier schließt sich die Tür und drei Irrlichter erscheinen. Diese Geister können verschwinden und wieder woanders auftauchen, außerdem schießen sie mit blauen Feuerbällen auf dich. Sie lassen sich aber ganz einfach mit dem Schwert besiegen. Nachdem sie besiegt sind, öffnet sich die Tür wieder und die blauen Flammen am Rand verschwinden. Links findest du eine der vier dubiosen Kubus-Schwestern, welche dich bittet, ihre anderen drei Schwestern zu ihr zu bringen. Dies hört sich zwar nach keiner guten Idee an, aber es ist der einzige Weg, Tetra zu finden. Auch warnt dich das Mädchen vor "Zombies".

Neben dem Feld mit dem Mädchen geht es nach oben und dann nach rechts, wo man auf eine Stachelbarriere stößt. Nimm hier deinen Bumerang und werfe ihn oben durch den schmalen Spalt, um den Kristallschalter hinter den Fässern zu treffen, welche die Stacheln senkt. Gehe von hier aus weiter, an den kreisenden Flammen vorbei zu einer weiteren Stachelbarriere, welche regelmäßig im Boden verschwindet. Hinter den Fässern oben findest du erneut einen Schalter, der auch diese Stacheln permanent senkt. Rechts oben kommst du dann zu einer Feuerwand und einem Sockel für einen dreieckigen Kristall. Springe hier neben dem Feuer über den Abgrund, wo du einen weiteren Sockel (für einen runden Kristall) entdeckst. Gehe unten den Gang entlang, laufe dabei über die Stachelbarrieren, wenn sie gesenkt sind, und aktiviere am Ende den Schalter, um die weiteren Stacheln zu senken. In der Truhe findest du den

dreieckigen Kristall, welchen du gleich schon mal in den passenden Sockel oben einsetzt, damit sich die Flammen dort senken.

Im Raum rechts oben findest du außerdem bereits eines der Mädchen. Wenn du sie ansprichst, wird sie dir nun folgen. Führe sie oben lang zum ersten Mädchen, achte jedoch auf die Spinnen. Erblickt das Mädchen eine Spinne, schreit sie hysterisch und kauert auf der Stelle. Du musst sie dann nochmal ansprechen, damit sie dir wieder folgt. Besiege daher die Spinnen immer möglichst schnell, um solche Zwischenfälle zu vermeiden. Liefere das Mädchen ab und geh dann wieder zurück in den östlichen Bereich. Durch den dreieckigen Kristall ist hier im Süden auch der Weg zu einer Treppe nach unten frei geworden.

K2:

Ein Blick auf die Karte reicht, um ein weiteres Mädchen zu lokalisieren. Auch gibt es hier Schutzzonen wie im Tempel des Meereskönigs. Sobald du diese verlässt wird ein "Zombie" erscheinen, welcher über die Gänge patrouilliert. Diese Zombies ähneln eher einem Sensenmann und agieren wie die gefürchteten Phantome, nur dass sie dich auch durch Wände hindurch sehen können. Umgehe sie also um jeden Preis. Wenn du alles richtig machst, wird dieser eine Sensenmann dein einziges Problem sein. Tappst du aber in die **Fallen** des Geisterschiffes, musst du noch mit bis zu zwei weiteren Sensenmännern rechnen. Die Sensenmänner kannst du auch kurzzeitig betäuben, indem du ihnen Pfeile in den Rücken schießt.

Folge nun dem Gang rechts, achte auf Stacheln und Spinnen und du findest eine noch uninteressante Tür. Daneben steht ein Mythenstein, welcher dir die Lage aller Truhen hier verrät. Nun gehe weiter bis ans andere Ende, achte aber auf den Sensenmann. Sollte er dich entdecken, musst du in eine Schutzzone fliehen. Aktiviere den Schalter beim Mädchen und es werden alle Stacheln gesenkt. So kannst du nun u.a. rechts zwei Truhen erreichen. Das Mädchen will, dass du unbedingt die linke Truhe öffnest. Öffne also die RECHTE Truhe, um ein **gelbes Elixier** zu erhalten. Öffne AUF KEINEN FALL die linke Truhe! Es handelt sich hier um eine Falle, welche dir 10 Rubine abzieht und einen weiteren Sensenmann auf dieser Etage erzeugt.

Warte, bis der Sensenmann den oberen Weg nimmt, und steuere dann das Zentrum an. Achte besonders auf Spinnen, denn der hysterische Schrei des Mädchens warnt die Sensenmänner und lockt diese an. Lass in so einem Fall das Mädchen zurück und fliehe in die nächste Schutzzone. Im Zentrum sind nun die Stacheln gesenkt, wo du einen Truhe mit dem **runden Kristall** findest. Lauf damit nach unten zu der Treppe in die obere Etage.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

K1:

Lege hier den Kristall auf den Sockel und die Flammen links neben dem Sockel verschwinden. Diese Abkürzung kann man nun nehmen, um das Mädchen zu seinen Schwestern zu bringen. Ein Mädchen fehlt noch, also begib dich zurück ins zweite Untergeschoss.

K2:

Laufe hier einfach nach links, wo du eine weitere Treppe nach unten findest. Wenn du nicht die linke Truhe geöffnet hast, sollte der Weg frei sein. Ansonsten pass auf den Sensenmann auf.

K3:

In der nächsten Kelleretage kannst du direkt an der Schutzzone einen Mythenstein finden. Spar dir das Geld und lauf an den fünf Schaltern vorbei. Zwei Schilder vor einer Stachelbarriere werden dich auf einen Schalter rechts hinweisen, der interessanterweise die Tonnen befreien soll. Diesen Schalter wollen wir schon mal besser nicht aktivieren... Gehe weiter nach rechts und besiege in dem verschlossenen Raum die Spinnen, um weiterzukommen. Oben findest du nun den Schalter, aber aktiviere ihn NICHT! Er wird zwar die untere Stachelbarriere öffnen, jedoch befindet sich dahinter nur eine Falltür. Zu allem Überfluss würde auch ein weiterer Sensenmann erscheinen. Ohne ihn ist das Geschoss viel angenehmer, also lass den Schalter ruhen. Gehe lieber weiter nach oben und lese links die Steintafel. Sie gibt dir eine Zahlenkombination für die fünf Schalter unten an:

2 4 5 1 3

Die Zahlen stehen NICHT für die Schalter ("zuerst den zweiten Schalter, etc. ..."), auch wenn man das vielleicht zuerst annehmen mag. Um das Rätsel zu lösen, übertrage einfach die Zahlen auf die Karte unter die fünf Schalter. Dann gehe zurück zu den fünf Schaltern und ziehe diese in der eben notierten Reihenfolge. Die Zahl unter dem jeweiligen Schalter gibt nun an, wann du ihn ziehen musst:

- zuerst den zweiten von rechts
- dann den Schalter ganz links
- als Drittes den Schalter ganz rechts
- dann den zweiten von links
- zuletzt den in der Mitte

Machst du alles richtig, senken sich die Stacheln über den Tonnen. Die Tonnen lassen sich hochheben und zwischen ihnen findest du einen Bodenschalter, den man betätigen muss. Dieser löscht die Flammen im Westen. Gehe nun dorthin, schnappe dir vorher die Truhe mit **200 Rubinen** und am Ende des Ganges kannst du die letzte Schwester finden, die sich unter einer Tonne versteckt (die zweite von rechts). Lass sie reden und nimm sie dann mit ins erste Untergeschoss zu ihren anderen Schwestern. Weiche unterwegs ggf. den Sensenmännern aus, falls du vorher in eine der Fallen getappt sein solltest. Sind alle Schwestern wieder vereint, zeigen sie ihr wahres Gesicht.

Boss: Diabolische Kubus-Schwestern

Alle bis auf eine Schwester werden mit Laserstrahlen auf den Boden feuern, denen du ausweichen solltest. Die letzte schießt einen Energieball auf dich, den du einfach mit dem Schwert zurücksendest. Wird eine Schwester zweimal getroffen, ist sie besiegt. Sobald eine Schwester erledigt ist, werden sie sich die Bälle gegenseitig zuspieren. Das Prinzip ändert sich dadurch nicht, nur wird es schwieriger, den Ball zu treffen.

Sobald nur noch eine Schwester da ist, wird diese drei Energiebälle schmeißen. Zwei davon bestehen aus kleineren Partikeln und einer ist wie gewohnt groß und rund. Nur Letzteren kannst du anspielen, den anderen beiden solltest du ausweichen. Sei dabei vorsichtig, sobald sie auf eine Wand treffen, teilen sie sich in kleinere Geschosse auf, die in alle Richtungen fliegen. Gewinnst du diese letzte Runde Energieballtennis, ist der Bosskampf vorbei.

Die letzte Schwester wird sich verabschieden und dir den **Geisterschlüssel** überlassen. Hole dir den **Herzcontainer** aus der Truhe und gehe in das blaue Licht. Solltest du den Herzcontainer vergessen, wird er dir später per Post nachgeliefert, da du das Geisterschiff nicht nochmal betreten kannst. Das blaue Licht führt dich zu dem Ort, wo die ganzen Schwestern versammelt wurden. Gehe in das zweite Kellergeschoss, wo du rechts oben noch eine verschlossene Tür findest. Diese lässt sich nun mit dem Geisterschlüssel öffnen. Steige die Treppen hinauf und genieße die Zwischensequenz. Du erfährst am Ende dein nächstes Ziel, der Schmied Sauz.

Kapitel 15

Der Tempel des Meereskönigs, Teil 4

Unser nächstes Ziel ist der Schmied Sauz. Dieser lebt auf einer kleinen Insel ganz im Norden der nordwestlichen See. Nach dem Geisterschiff sollte man sich da bereits ganz in der Nähe befinden. Die Insel selber ist am Anfang noch nicht auf der Karte eingezeichnet. Sollte man dort noch nicht gewesen sein, gilt es einfach, sich nördlich zu halten und da nach einer unentdeckten Insel zu schauen.

Auf der Insel selber gibt es nicht viel zu entdecken. Wer das noch nicht getan hat, kann hier zwei Sachen holen. Um zu der Schatztruhe auf der Anhöhe rechts neben dem Haus zu kommen, muss man mit einem Huhn vom Haus aus dahin fliegen. Dafür gibt es einen **Weisheitstropfen**. Auf der Insel findest du auch vier Steinplatten am Boden. Verbindest du diese Punkte zu zwei diagonalen Linien, kannst du im Gebiet des Schnittpunktes eine vergrabene **Schatzkarte** finden. Wenn du fertig bist oder kein Interesse an Nebenaufgaben hast, dann gehe ins Haus.

Von Sauz erfahren wir, dass wir das *Phantomschwert* benötigen. Um dieses zu schmieden müssen wir drei Stähle finden, den *Scharlachstahl*, den *Azurstahl* und den *Smaragdstahl*. Diese findet man in Gegenden, für die wir noch keine Seekarte besitzen. Um neue Seekarten zu erhalten, müssen wir wieder zurück in den Tempel des Meereskönigs. Um tiefer in den Tempel vorzudringen, muss man an der roten Tür im sechsten Untergeschoss nun ein Triforce anstatt einer Sanduhr malen. Die Skizze an der Wand gibt an, wie das auszusehen hat (oben Mitte → unten links → unten Mitte → links Mitte → rechts Mitte → unten Mitte → unten rechts → oben). Notiere dir das und setze Kurs auf Melka.

Im Tempel des Meereskönigs kann man nun **alle** weiteren Geschosse erkunden und dabei die letzten beiden Seekarten erkämpfen. Die dritte Seekarte reicht völlig zu, um im Spiel weiterzukommen. Für diese muss man auch nur bis ins neunte Untergeschoss hinabsteigen. Wer gut ist, der holt sich gleich noch mit die vierte Karte. In diesem Fall muss man bis zum Ende des Spiels nicht mehr zurück in den Tempel des Meereskönigs! Allerdings ist das auch kein leichtes Unterfangen, da uns noch viele Abkürzungen unzugänglich sind. Jede einzelne Sekunde zählt dann, um das Ende des Tempels unbeschadet erreichen zu können. Wer sich dieser Herausforderung stellen will, der sollte unbedingt darauf achten, dass er auch bereits zwei Extraminuten an **Lebenssand** für die Phantomsanduhr geborgen hat, so dass wir insgesamt 16 Minuten Zeit haben, anstatt nur 14. Generell ist dies keine dumme Idee, also

sollte man vorher nach folgenden Schatzkarten Ausschau halten:

- Die **erste Schatzkarte** gab es im zweiten Versteck des Romantikers, wo man auf Molida vor einer Palme graben musste. Der entsprechende Schatz ist nordöstlich der Insel Melka versunken.
- Die **zweite Schatzkarte** erhält man im Dorf von Melka bei dem Typen in grünem Gewand, sobald man den Bergungsarm hat. Kaufe ihm die Karte für 50 Rubine ab und berge die Truhe südwestlich von der Kanoneninsel.

In beiden Fällen erhältst du eine zusätzliche Minute **Lebenssand**. Bringe auch zwei Heilelixiere mit für den Notfall, dass uns die Zeit ausgeht.

Nun bist du bereit für den Tempel, also begib dich auf gewohntem Wege dorthin. Lass dich dabei vorm Tempel nicht von dem Erdbeben irritieren.

EG:

Laufe einfach gerade aus und steige die Treppen hinab.

K1:

Hier werden nun rote Phantome die alten ersetzen. Diese sogenannten **Sprinter-Phantome** sind schneller als ihre blauen Vorgänger. Als Ausgleich eröffnet dir der Bogen aber neue Möglichkeiten. Schießt du einem Phantom einen Pfeil in den Rücken, so wird dieses kurzzeitig betäubt. Hole dir nun den **Schlüssel**, indem du dich wieder nach rechts und nach oben wendest, die Blöcke sprengst und den Schalter aktivierst.

K2:

Wieder altbekannt. Aktiviere die zwei Schalter, um den Schlüssel zu bekommen. Spreng die Wand gegenüber der Treppe auf, tritt auf den Bodenschalter und hole dir mit dem Bumerang den **Schlüssel**. Die roten Phantome haben allerdings die Fähigkeit, Schlüssel und Kristalle aufzusammeln. Diese bekommst du wieder, indem du ihnen einen Pfeil in den Rücken schießt. Sollte dir das rote Phantom also den Schlüssel entwenden, greif zu deinem Bogen. Spreng zum Schluss noch die Wand links neben der verschlossenen Tür auf, um dahinter den goldenen Krug mit 30 Sekunden mehr Zeit einzusammeln. Dann geh runter.

K3:

Hier ist wieder dasselbe Spiel wie auch schon bei deinem letzten Besuch. Gehe zuerst zu der Schutzzone mit den drei Sockeln und hole dir rechts davon den goldenen Krug hinter den drei

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Blöcken (+30 Sekunden). Aktiviere danach mit dem Bumerang den Schalter für die Stacheln. Buddele dann unten den Luftstrom frei, um auf die Plattform zu gelangen, wo du das Phantom mit dem **Schlüssel** in eine Fallgrube stürzen lassen kannst. Neu ist hier die Möglichkeit, einen Pfeil in das Auge oben zu schießen. Dieser Schalter lasst kurzzeitig eine Truhe neben den drei Sockeln erscheinen. Beeile dich und schnappe dir einen **Krafttropfen**. Hole dir dann den Schlüssel und die drei **Force-Kristalle** (unten rechts, oben links, unten links hinter der Schlüsseltür) und den goldenen Krug (+30 Sekunden) links oben bei den zwei Fackeln. Bringe die Kristalle zu ihren Sockeln und die Tür wird sich öffnen. Dahinter vergiss nicht dir den goldenen Krug links zu holen (+30 Sekunden), bevor du eine Etage tiefer gehst.

K4:

Rechts oben findest du einen Augenschalter hinter einem kleinen Abgrund. Aktivierst du diesen, werden alle Windbarrieren auf dem Geschoss deaktiviert. Dadurch solltest du um einiges schneller zu der Schutzzone im Westen kommen. Halte dich einfach vom Augenschalter aus links. Lähme die Phantomaugen mit dem Bumerang und spreng im mittleren westlichen Bereich die Wand, um an den ummauerten Schalter zu gelangen. Nun ist der Weg zum **Schlüssel** rechts von dir frei, welcher die Tür unten öffnet.

Zwei goldenen Krüge gibt es noch zu holen, beiden liefern 30 Sekunden mehr Zeit, was sich eventuell lohnen könnte. Einen bekommst du rechts unten mit dem Bumerang. Für den zweiten Krug musst du links unten den Luftstrom ausbuddeln und von der Anhöhe aus deinen Bumerang nach links oben an der Wand vorbei werfen.

K5:

Schieße einen Pfeil in den Augenschalter rechts neben dem Eingang und alle Stacheln werden gesenkt. Hole dir schnell den goldenen Krug (+30 Sekunden) rechts von dir und dann gehe nach links. Durchquere die beiden Kampfarenen, wo nun andere Gegner als beim letzten Mal auf dich warten. Nun sind es Schädel und Moldorms. Vergiss nicht, dir die beiden goldenen Krüge am Rand zu holen (2x +15 Sekunden). Oben aktiviere rechts den Schalter, öffne die Truhe für **100 Rubinen** und geh weiter nach unten.

K6:

Links neben dem Eingang befindet sich wieder ein Augenschalter. Aktivierst du diesen, erscheint eine Schatztruhe im Nordosten, welche eine **Schatzkarte** enthält. Diese solltest du dir unbedingt holen, denn die Karte führt zu einer weiteren Minute Lebenssand! Danach eile einfach zur roten Tür im Zentrum.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Tipp: Bevor du das Triforce auf die Tür malst, zeichne ein weiteres Mal die Sanduhr. Hole dir im Raum dahinter den goldenen Krug (+30 Sekunden) und gehe dann wieder zurück durch die Tür. Diese schließt sich erneut und lässt sich wieder bemalen. Die 30 zusätzlichen Sekunden sollten vor allem hilfreich sein, wenn du dir auch gleich noch die vierte Seekarte holen möchtest.

Zeichne nun das Triforce auf die Tür (folge dabei den folgenden Bewegungen: oben → unten links → unten Mitte → links Mitte → rechts Mitte → unten Mitte → unten rechts → oben). Du wirst im Raum dahinter vor einer dritten versiegelten Tür stehen, welche Ciela für dich öffnet.

Das Skelett am Boden solltest du auch ansprechen, denn dieses wird dir eine besondere Abkürzung schaffen in Form eines gelben Portals zum Eingang des Tempels. Du kannst nun jederzeit zu diesem Punkt zurückkehren und musst die ersten sechs Etagen nicht nochmal spielen. Die Sache hat aber einen Haken: dieses Portal speichert deine aktuelle Zeit. Die Zeit, die du benötigst, um zum gelben Licht zu gelangen, wird von deiner Sanduhr abgezogen, solltest du diese Abkürzung benutzen. Nutze das gelbe Licht daher nur, wenn du möglichst wenig Sand verbraucht hast. (Es ist sogar möglich, das Portal mit einer vollen Sanduhr zu erreichen!)

Gehe dann die Treppe oben runter und betrete neues Territorium.

K7:

Halte sofort deinen Bumerang bereit. Stelle dich auf die schwebende Plattform und werfe deinen Bumerang während der Fahrt nach links unten. Bist du schnell genug, kannst du einen goldenen Krug (+30 Sekunden) erwischen, bevor er von einem Phantom zerstört wird. Fahre dann mit der nächsten Plattform weiter nach oben und drehe dich mit deinem Schild nach links, damit dich die Speere nicht erwischen. Nimm dann eine weitere Plattform, um oben sicheren Boden zu erreichen. Doch der Schein trügt. Dieser dunkelblaue Boden macht Krach, wenn du dich schnell darauf bewegst. In der Nähe von Phantomen solltest du daher nur langsam laufen, weil dich diese sonst hören. Gehe nun ganz nach unten und steige die Treppe herab.

K8:

Verbleibe in der Schutzzone am Anfang und studiere aufmerksam die Phantome auf der Karte. Dir sollte auffallen, dass das rote Phantom über den Abgrund in der Mitte läuft. Markiere dir diese Route auf der Karte und versuche es selber, wo nun über eine unsichtbare Brücke wanderst. Gehe am anderen Ende die Treppe unten wieder hoch.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

K7:

Rechts von dir hält ein blaues Phantom Wache. Locke es von der Schutzzone aus an, indem du etwas Krach machst. Sobald es auf dem Rückweg ist, feuere einen Pfeil in seinen Rücken, um es zu betäuben. Aktiviere dann den Schalter in der Ecke rechts unten. Nun werden die Flammen weiter oben ausgehen. Hierbei kommt es auf das richtige Timing an, denn die Flammen werden nach kurzer Zeit wieder erscheinen und du musst dort zudem auf eine schwebende Plattform warten. Weiterhin plagt dich noch das rote Phantom und der laute Boden. Achte also darauf, dass das rote Phantom weit genug vom Ziel weg ist, bevor du den Schalter aktivierst.

Auf der Plattform gelandet richte dich mit dem Schild nach rechts aus und blockiere die Pfeile, welche dich ansonsten herunter stoßen würden. Am Ende findest du links einen goldenen Krug (+30 Sekunden) und eine Truhe mit dem **runden Kristall**. (Markiere dir am Besten dessen Fundort auf der Karte für spätere Besuche.)

Warte auf die schwebende Plattform und laufe über sie hinweg auf die andere Seite. Neben der Schutzzone hier findest du einen Balken. Stelle dich darauf (indem du einfach mit dem Stylus darauf tippst) und aktiviere rechts unten den Schalter auf der Anhöhe mit Bumerang oder Pfeilen. In der kurzzeitig erscheinenden Truhe befindet sich ein **Krafttropfen**. Gehe nun mit dem runden Kristall nach unten zur Treppe.

K8:

Gehe hier links wieder über die unsichtbare Brücke und von dort nach links oben in das Areal, wo das blaue Phantom wacht. Dort findest du in der rechten Ecke den Sockel für den runden Kristall. Setzt du da den Kristall ein, werden sich die Stacheln links senken und den Weg freimachen. Aktiviere dort den Bodenschalter und ein Luftstrom wird eine Möglichkeit bieten, die untere Mauer zu besteigen. Bevor du die Treppen nimmst, kannst du links noch runter springen, um dir den goldenen Krug in der Schutzzone oben links zu holen (+ 30 Sekunden). Nimm dann die Wendeltreppe nach unten.

K9:

Öffne die Truhe für den **dreieckigen Kristall** und gehe damit wieder nach oben.

K8:

Wenn du auf die Karte schaust, siehst du im nördlichen Bereich acht gelbe Blöcke. In der Mitte davon befindet sich der Sockel für den dreieckigen Kristall, dies ist also dein nächstes Ziel.

Notiere dir den Standpunkt und begeben dich zur unsichtbaren Brücke, um wieder auf die andere Seite zu gelangen. Achtung, die Schutzzone rechts in der Mitte ist eine Falltür, nutze sie also nicht. Gehe nach oben und lege erst einmal den dreieckigen Kristall in der Schutzzone oben rechts ab.

Achte auf das Phantom, nimm am Besten den roten Krug mit und geh damit zu den acht Blöcken. Dort angekommen, siehst du, dass sich der untere Block sprengen lässt. Setze dann den dreieckigen Kristall ein, worauf sich die Stacheln unten öffnen und links eine Truhe erscheint auf einem weiteren unsichtbaren Boden. Um diesen zu erreichen, musst du oben lang schleichen, du bekommst dafür einen **Muttropfen**. Aktiviere dann den Schalter hinter den Stacheln und die Tür oben wird sich öffnen, die zum unteren Geschoss führt. Nimm den dreieckigen Kristall gleich mit nach unten.

K9:

In dieser Etage befinden sich vier Geister, sogenannte **Wizzrobes**, einer in jeder Ecke. Diese bewegen sich auf dich zu, wenn du ihnen den Rücken kehrst, und machen sich unsichtbar, solltest du in ihre Richtung blicken. Treffen sie dich, ziehen sie dir 15 Sekunden Zeit ab! Achte auf ihre Positionen auf der Karte und schlage im richtigen Moment mit dem Schwert zu. Als Belohnung gibt es 30 Sekunden Zeitgewinn pro Wizzrobe, es lohnt sich also, gegen sie zu kämpfen. Sind alle Geister besiegt, erscheint außerdem im Zentrum eine Truhe mit einem **Weisheitstropfen**.

Im Zentrum oben befinden sich drei Sockel für alle drei Kristalle. Dort kannst du bereits schon mal den dreieckigen Kristall abliefern, wenn du möchtest, oder lass ihn erst mal oben rechts liegen. Auf der Karte entdeckst du ein Phantom, welches den **viereckigen Kristall** bei sich trägt. Dieses Phantom wollen wir loswerden. Gehe in die südöstliche Ecke, dort unten findest du links einen Pfeilkristall und einen Augenschalter. Dieser klappt sich zu, solltest du in seine Richtung schauen. Drehe den Pfeilkristall einmal mit dem Bumerang und feuere einen Pfeil darauf, um den Augenschalter zu aktivieren. Eventuell musst du dich dabei ein wenig weiter nach oben stellen, so dass das Auge auch wirklich offen ist. Links sind jedenfalls nun die Stacheln gesenkt. Oben kannst du noch eine Schutzzone frei sprengen, gehe danach unten links zu dem Bodenschalter, der eine Falltür betätigt. Mit dieser beseitigst du das Phantom und erhältst den **viereckigen Kristall** (außerdem sollte eine Truhe mit einem **Schiffsteil** erscheinen). Den Kristall bringst du aber noch nicht zu den Sockeln oben, sondern in die nordwestliche Ecke. Dort findest du einen Sockel für den viereckigen Kristall, welcher hier eine Feuerwand senkt. Dahinter geht es wieder nach oben.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

K8:

Du bist wieder beim Sockel mit dem runden Kristall, welchen du an dich nimmst. Der Weg ist zwar jetzt wieder versperrt, jedoch kannst du nun außen herum über den Luftstrom, welchen der Bodenschalter aktiviert hatte, auf die Balustrade gelangen. Hier oben kannst du noch einen weiteren goldenen Krug (+ 30 Sekunden) finden und dann bei der Wendeltreppe wieder hinab springen.

K9:

Die drei Kristalle sind nun wieder vereint. Bringe sie einfach zu den drei Sockeln oben im Zentrum (werfe abwechselnd den runden und den viereckigen Kristall vor dich her, um Zeit zu sparen) und setze sie ein, um diese Ebene endlich abzuschließen.

Du kommst wieder in einen friedlichen Raum, wo die Zeit nicht abfließt. Hier gibt es die **südöstliche Seekarte** oben in der Truhe.

Du hast nun die Wahl, ob du dir auch gleich noch die nordöstliche Seekarte holen willst oder nicht. Hast du noch genug Zeit in der Sanduhr übrig (mindestens 5 Minuten) und denkst, dass du dieser kleinen Herausforderung gewachsen bist, dann lies weiter. Ansonsten betrete das blaue Licht und erkunde die südöstliche See. Willst du zuerst die *Goroninsel* erforschen und den *Gorontempel* bezwingen, dann springe zu Kapitel 16. Interessierst du dich eher für die *Insel des Frostes* und den *Tempel des Eises*, dann springe zu Kapitel 19. Die Reihenfolge der Tempel ist dir überlassen!

Wenn du die komplette Freiheit in der östlichen See haben willst und dir einen weiteren Besuch im Tempel des Meereskönigs lieber ersparen möchtest, dann lies weiter. Aber sei gewarnt, die Zeit könnte knapp werden und es lassen sich noch keine Abkürzungen nutzen! Ein Versuch kann aber sicherlich nicht schaden...

Hol dir erst mal rechts neben der Truhe einen weiteren goldenen Krug (+ 30 Sekunden) und sprich dann unten das Skelett an. Dieses verrät dir eine Reihenfolge, wie man die Kristalle in die Sockel setzen sollte: Viereck, Kreis, Dreieck. Gehe nun wieder aus dem Raum heraus und die drei Kristalle sollten vor den Sockeln liegen. Setze sie nun in der angegebene Reihenfolge wieder ein, also zuerst den viereckigen Kristall in der Mitte, dann links den runden und zum Schluss rechts den dreieckigen. Wenn du jetzt wieder durch die Tür oben gehst, bebt der Boden. Der Raum, in welchem du dich befindest, ist nun eine Etage nach unten gekracht. Gehst du wieder durch die Tür, befindest du dich in einer neuen Etage.

K10:

Hier begegnest du einer neuen Phantomart: den **Teleporter-Phantomen**. Sieht dich ein Phantomauge oder ein anderes Phantom, dann teleportieren sie sich direkt in deine Nähe, um anzugreifen. Dafür sind sie aber auch langsam.

Laufe vom Eingang aus nach rechts und dann nach unten, wo du auf eine Stachelbarriere triffst, die sich in regelmäßigen Abständen senkt. Dahinter findest du eine Schutzzone mit einem Schalter, der die Stacheln dauerhaft verschwinden lässt. Warte in der Schutzzone auf das Phantom, bis es an dir in Richtung Norden vorbeizieht. Während der Wartezeit kannst du dir bereits schon mal mit dem Bumerang den goldenen Krug in der südöstlichen Ecke holen (+15 Sekunden).

Gehe dann nach links unten, wo du eine auffällige Stelle an der Wand findest. Spreng diese und betrete den ersten inneren Kreis. Hier findest du einen roten Krug, wo du Schutz suchen solltest, um das erste Phantomauge zu erledigen. Oben findest du einen Schalter, welcher ganz im Westen eine Stachelbarriere senkt. Schleiche langsam über den lauten Boden, bis du zu einer Schutzzone kommst, wo du ein weiteres Phantomauge erledigen solltest. Aktiviere hier unten den Schalter und im Osten wird eine weitere Stachelbarriere gesenkt. Unten im Gang, der rein aus blauen Böden besteht, findest du noch einen goldenen Krug (+30 Sekunden), gehe danach zurück und buddele den Luftstrom aus. Oben auf der Mauer springe nicht sofort herunter, sondern hole dir mit dem Bumerang rechts den goldenen Krug (+15 Sekunden). Springe dann auf die andere Seite und gehe zur Schutzzone oben links. Hier findest du einen großen Felsbrocken. Warte, bis das westliche Phantom (welches einen Schlüssel trägt) in deine Nähe kommt und schiebe dann den Felsbrocken nach unten. Dieser wird das Phantom zerschmettern und du bekommst den **Schlüssel**. Jetzt müssen wir um das gesamte Areal außen herum laufen, also zurück zum Eingang und dann in Richtung Südosten. Dies kostet leider viel Zeit, zumal du eventuell dem langsamen Phantom hinterher schleichen musst. Im inneren Bereich angekommen kommst du nun schnell zur Tür im Zentrum, da wir ja auf der rechten Seite die Stacheln gesenkt hatten. Besiegst du hier noch das letzte Phantomauge, erscheint eine Truhe, aber an diese kommen wir noch nicht ran. Gehe also nach unten.

K11:

Hier in dieser Etage gilt es vier Bodenschalter zu betätigen, die sich je in einer Ecke auf einer Anhöhe befinden. Die Reihenfolge, in welcher du die Schalter betätigst, ist dabei egal. Wir wollen aber einen möglichst kurzen und sicheren Weg finden.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Besiege erst einmal die beiden Phantomaugen zu deiner Rechten. Rechts unten findest du einen Kristallschalter, der im Südwesten eine Brücke ausfährt, aber nur für wenige Sekunden. Halte dich bereit, diesen mittels Bogen oder Bumerang von weiter links aus zu aktivieren, oder nutze eine Bombe. Beobachte nun das linke Phantom. Sobald es anfängt, nach oben zu laufen, aktiviere den Schalter und eile so schnell du kannst nach links. Hier unten findest du einen Luftstrom zum Ausgraben. Nutze ihn und laufe oben schnell über die linke Brücke, um den ersten Schalter zu erreichen.

Springe danach einfach nach unten, nimm noch einmal den Luftstrom und gehe nach rechts über die Brücke, um bereits den zweiten Schalter zu finden. Die Hälfte ist geschafft.

Stell dich erst einmal in die Schutzzone vor der Treppe über dir (diese führt nach unten, allerdings in eine Sackgasse). Beobachte das rechte Phantom. Du siehst, wie es immer wieder über eine Kreuzung patrouilliert. Markiere dir den Mittelpunkt. Sobald das Phantom in eine beliebige andere Richtung als nach Osten läuft, laufe nach rechts, schnappe dir hier den roten Krug und schmeiße ihn auf den Mittelpunkt der Kreuzung, so dass du hier vor dem Phantom sicher bist.

Buddle links neben deiner kleinen Schutzzone schon einmal den Luftstrom aus, der nach oben führt. Warte bis das Phantom den oberen Weg freigibt und schleiche dann oben über die blauen Böden. Auf dem Weg findest du noch einen goldenen Krug (+15 Sekunden) und am anderen Ende siehst du einen Hebel. Ziehe daran und es bildet sich wieder eine Brücke. Gehe zu dem Luftstrom (diesmal hast du kein Zeitlimit, also nur die Ruhe), laufe über die neue Brücke rechts und aktiviere Schalter Nr. 3.

Bleibe oben und laufe nach links. Spring auf der anderen Seite herab und verstecke dich oben vor dem kreisenden Phantomauge, um es mit dem Bumerang zu erledigen. In der nordwestlichen Ecke findest du einen weiteren goldenen Krug (+15 Sekunden) und einen weiteren Hebel. Auch dieser fährt permanent eine Brücke aus. Gehe zurück zum Luftstrom, aktiviere den letzten Schalter und es öffnet sich eine Tür im Westen, welche ins nächste Geschoss führt.

Tötest du hier auch noch das letzte Phantomauge, erscheint im Nordosten eine Truhe mit einem seltenen **Schatz**. Spare dir aber lieber die Zeit und hol ihn dir lieber während des letzten Besuches im Tempel.

K12:

Auf dieser Etage gilt es wieder, drei Force-Kristalle zu sammeln. Ziehe gleich mal den Hebel links, um unten die Stacheln zu senken, und zerstöre den goldenen Krug (+30 Sekunden). Erledige danach das Phantomauge, welches den Korridor entlang patrouilliert. Laufe unten dann nach links und nach oben ganz in die nordwestlichste Ecke. Hier findest du einen roten Krug, zerstöre ihn aber nicht! Hebe ihn auf und trage ihn nach rechts unten zum Zentrum der Etage, wo ein Teleporter-Phantom seine Runde dreht. Schmeiße den Krug hier irgendwo hin. Warte nun, bis das Phantom an dir vorbeizieht, und feuere einen Pfeil in seinen Rücken, um ihn den **Force-Kristall** zu entwenden. Diesen kannst du gleich oben einsetzen. Ein Wizzrobe erscheint, der dir 30 Sekunden verschaffen kann, wenn du ihn besiegst.

Gehe nun wieder in den nordwestlichen Bereich. Hier findest du oben eine Schutzzone mit einer Truhe, in der sich der zweite **Force-Kristall** befindet. Allerdings erscheint auch ein blaues Phantom. Schieße ihm einen Pfeil in den Rücken und nutze seine Auszeit, um auch den zweiten Kristall zu den Sockeln zu bringen. Wieder erscheint ein Wizzrobe.

Der letzte Kristall liegt in dem nordöstlichen Bereich. Dafür müssen wir die komplette Route unten herum nehmen. Passe hier vor allem auf das Phantomauge auf, so dass du es am Besten an der Ecke erwischst. Besiegst du es, erscheint im Westen eine **Truhe** mit einem Schiffsteil. Rechts oben findest du wieder einen roten Krug, dessen Schutzpfütze du beliebig platzieren kannst, am Besten irgendwo auf der rechten Seite. Öffne oben wieder die Truhe für den letzten **Force-Kristall**. Ein rotes Phantom erscheint. Die Stacheln links unten lassen sich leider (noch) nicht senken, daher müssen wir den gesamten Weg wieder zurück laufen. Betäube das Phantom, laufe rechts unten herum, achte auf das Phantom im Zentrum und liefere den letzten Kristall ab. Die Tür öffnet sich und du kannst endlich nach unten zum Ende des Tempels.

K13:

Spring hier einfach nach unten und du findest die **nordöstliche Seekarte** in einer großen Truhe. Gratulation, dies war eine außerordentlich Leistung!

Du kannst dich nun über zwei Dinge freuen. Erstens brauchst du erst wieder zum Ende des Spiels in den Tempel des Meereskönigs zurückkehren. Du sparst dir also den fünften Durchgang! Auch hast du nun die freie Wahl, wo es weitergehen soll, und kannst die komplette östliche See frei erforschen. In der südöstlichen See erwarten dich die Goroneninsel (Kapitel 16) und die Insel des Frostes (Kapitel 19). Möchtest du aber direkt die nordöstliche Karte nutzen, so lies in Kapitel 22 weiter. Die drei kommenden Tempel lassen sich in beliebiger Reihenfolge spielen!

Kapitel 16

Die Geroneninsel

Mit der südöstlichen Seekarte kannst du nun neue Gewässer erkunden, indem du von Melka aus einfach nach Osten fährst. In diesem Quadranten fallen dir zwei Inseln auf der Karte auf, die Geroneninsel ist die größere Insel im Südwesten. Steuere diese einfach an.

Doch bevor du dort anlegen kannst, wirst du von einem Wirbelsturm erfasst, der deinen Motor lahm legt, und von einem gigantischen Monster angegriffen – ein fliegender Fisch mit sechs Augen an seinen Körper. Dein Ziel besteht nun darin, diese Augen mit der Kanone zu treffen, so dass sie sich schließen. Doch Achtung, das Monster ist schnell und du kannst dich nicht bewegen. Schieße zwischendurch die Energiebälle ab, um dein Schiff wieder aufzuladen. Steht das Monster kurz vor dem Ende, erscheinen Patras (fliegende Augenbälle), welche auch abschießen solltest. Sobald das Monster besiegt ist, funktioniert der Motor wieder und du kannst an der Insel anlegen.

Die Geroneninsel ist ein Berg mit vielen Höhlen, in welchen Geronen wohnen. Deine erste Aufgabe ist es, dich mit allem genauestens vertraut zu machen. Schaue dich hier also genau um und spreche zunächst mit allen Geronen. Notiere dir, wo du überall mit einem Geronen gesprochen hast, ob dieser jung oder erwachsen war und ob er sich draußen oder in einer Höhle befand. All diese Fakten sind später noch wichtig. Laufe nun los und gehe auf die Suche nach allen Geronen.

- gleich links vom Hafen findest du einen Jüngling
- links daneben findest du auf gleicher Höhe eine Höhle mit einem erwachsenen Geronen
- ganz im Westen findest du einen erwachsenen Geronen hinter den Stufen
- rechts davon findest du eine Höhle mit einem weiteren ausgewachsenen Geronen, merk dir hier auch, dass in der Höhle drei Felsen liegen
- auf dem Weg in Richtung Osten steht ein erwachsener Gorone vor einer Klippe und bewundert Linebecks Schiff (links davon siehst du eine Schatztruhe auf einer Anhöhe, merke dir das)
- rechts daneben wohnt ein junger Gorone in einer Höhle
- folge dem Weg, ignoriere erst mal das Schild und gehe die Stufen rauf, in der Höhle hier findest du einen jungen Geronen
- gehe nach links und du findest einen jungen Geronen, der Angst vor den

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Eletroschleimen auf dem Berg hat (lege den Luftstrom frei und töte alle Schleime mit dem Bogen, um eine **Schatzkarte** zu erhalten)

- gehe nun zurück zu dem Schild im Osten und puste oder rufe hier in das Mikrofon von deinem Nintendo DS - ein junger Gorone wird dich hören und für dich eine Brücke aktivieren (vergiss nicht, ihn trotzdem nochmal anzusprechen)
- auf der unteren Ebene hier findest du einen erwachsenen Goronen, welcher dir auf der Karte zeigt, wo du das Haus des Ältesten findest
- rechts hier findest du eine weitere Höhle mit einem erwachsenen Goronen
- gehe noch nicht ins Haus des Ältesten, sondern folge dem Pfad in Richtung Nordosten, wo du eine Wache entdecken kannst, die nur Mitglieder des Stammes durchlässt
- gehe nun in das Haus des Ältesten, spreche erst mit dem Sohn namens Maigoron und dann mit Biggoron persönlich

Der Häuptling der Goronen überlässt dir den Stahl nur, wenn du ein Mitglied des Stammes wirst. Dafür musst du dich erst mit allen Goronen auf der Insel bekannt machen, was wir bereits getan haben sollten. Hast du einen Goronen vergessen, gehe nochmal die obere Liste durch.

Der Häuptling ist aber noch nicht überzeugt und wird dir nun insgesamt sechs Fragen stellen. Beantworte alle, um Mitglied des Stammes zu werden. Allerdings kostet dieser Test 20 Rubine. Für jede richtig beantwortete Frage erhält man Rubine (erst einen, dann fünf, dann 20, nochmal 20 und am Ende 100, also insgesamt 146), diese verliert man aber wieder, wenn man eine Frage falsch beantwortet. Auch hat man einen **Gorojoker**, der eine falsche Antwort wegstreicht.

Bei den Fragen kommt es darauf an, sich möglichst viele Fakten über die Insel und notiert zu haben. Die ersten drei Fragen sind immer dieselben (nur in unterschiedlicher Reihenfolge), Fragen 4 bis 6 werden zufällig ausgewählt aus jeweils drei Möglichkeiten. Hier hast du alle Fragen und ihre richtigen Antworten:

Der Gorone hier. (siehe Karte) Was starrt er an?

Schiff

Möwen

Sonne

Antwort: Schiff

Wie viele Goronen leben auf der Insel?

12

13

14

Antwort: 14

Wie viele Häuser gibt es auf der Insel?

5

6

7

Antwort: 6

4) Die wievielte Frage ist das?

3

4

5

Antwort: 4

4) Welche Farbe hatten die seltsamen Kreaturen?

Gelb

Rot

Grün

Antwort: Gelb

4) Wie viele Goronenkinder leben auf der Insel?

4

5

6

Antwort: 6

5) Wie viele Rubine hast du bisher gewonnen?

36

46

56

Antwort: 46

5) Wie viele Goronen sind gerade in ihren Häusern?

- 5
- 6
- 7

Antwort: 7

5) Wie viele Gorone sind gerade draußen?

- 7
- 6
- 5

Antwort: 7

6) Wie viele der Goronen draußen sind erwachsen?

- 3
- 4
- 5

Antwort: 4

6) Was befindet sich hier? (siehe Karte)

- Felsen
- Baum
- Truhe

Antwort: Truhe

6) Wie viele Felsen sind in diesem Haus? (siehe Karte)

- 3
- 4
- Keiner

Antwort: 3

Sind alle Fragen beantwortet, erhältst du einen **Weisheitstropfen**, musst als Mitglied aber auch Steuern bezahlen, zufälligerweise genau 146 Rubine (also dein Gewinn). Der Stahl befindet sich im Tempel, Maigoron (der Sohn vom Häuptling) soll dich dorthin führen, doch er läuft vor dir weg. Die Goronen in der Umgebung berichten, dass er nach Westen lief. Gehe ans westliche Ende des Dorfes und du findest Maigoron auf der Anhöhe über der Truhe. Dort wartet er, wird aber erneut davonlaufen. Gehe nun wieder zum Wächter ganz im Osten, wo Maigoron wieder vor dir wegläuft. Der Wächter wird dich nun durchlassen und du kommst endlich weiter.

Du gelangst nun in den Nordosten der Insel, wo du eine Art Irrgarten findest. Am Anfang siehst du zwei Risse, wo du Löcher in die Wände sprengen kannst. Nimm zuerst den linken Riss und halte dich im Irrgarten links. Du kommst zu einem Schalter, der Stacheln vor einer Truhe auf der anderen Seite senkt. Gehe dann wieder zurück zum Anfang, wo du jetzt den rechten Weg nimmst. Dahinter findest du drei weitere Risse, welche du alle aufsprengen solltest. Hinter dem Riss oben links folge dem Tunnel und du gelangst zu einer Truhe mit **100 Rubinen**. Die blauen Schleime unterwegs besiegst du am Besten mit dem Bumerang. Gehe dann wieder zurück zu der eben aufgesprengten Wand. Links davon findest du eine dunkle Stelle auf dem Boden hinter der Mauer. Die Mauer darunter lässt sich ebenfalls sprengen. Folge dem Weg dahinter, um aus dem Irrgarten zu finden.

Bevor du jetzt zum Tempel gehst, gehe nochmal unten rechts in den Irrgarten zurück. Du gelangst zu der Truhe hinter der Stachelbarriere, welche die vorhin gesenkt hast, und bekommst einen **Krafttropfen**. Laufe dann nach links und besiege den Raubschleim, um die lange Stachelbarriere zu senken. Gehe links weiter und du gelangst zum Tempelzugang. Davor siehst du noch einen Bodenschalter, aktiviere diesen, um eine Brücke zum Dorf zu erzeugen, welche du ab sofort als Abkürzung nutzen kannst.

Kapitel 17

Der Goronentempel

EG:

Ein Schild rechts von dir warnt dich vor dem gefährlichen Treibsand, in welchem man schnell versinkt. Also nehme dich in Acht. Wende dich zuerst nach rechts. Dort warten zwei Strahlzyklopen auf dich, die mit Laserstrahlen auf dich feuern. Weiche ihnen aus und folge dem durch Zäune vorgegebenen Pfad. Halte dabei deinen Bumerang bereit für die blauen Elektroschleime. In der Mitte siehst du einen Bodenschalter, welcher die Stacheln weiter oben senkt, aber nur solange sich etwas auf ihm befindet. Links über dem Schalter siehst du eine Statue, die du schieben und ziehen kannst. Schiebe sie entlang der dunklen Bodenplatten auf den Schalter und gehe dann über die Stachelwand und an der Tür vorbei.

Plötzlich erwacht eine weitere der Statuen zum Leben. Werfe eine Bombe oder die Donnerblume links auf diesen "Armos", um ihn wieder zu deaktivieren. Die Statue steht nun wieder still und lässt sich auf eine weitere Bodenplatte weiter oben schieben. Die Tür rechts öffnet sich nun und führt auf eine Anhöhe im Nordosten.

Dort hinten erwartet dich erneut eine Armos-Statue. Nimm wieder Bomben und bringe sie zum Stillstand. Dann schiebe sie auf den Schalter links, woraufhin eine Brücke erscheint. Lege danach mit Hilfe der Schaufel den Luftstrom oben frei, um hoch zur Brücke zu kommen. Stelle dich auf diese und werfe eine Bombe nach hinten hinab. Rechts von dir wird dann kurzzeitig eine Truhe erscheinen, die es jetzt gilt schnell zu holen, bevor sie wieder verschwindet. Eine **Schatzkarte** ist der Lohn.

Gehe nun über die Brücke, springe den Vorsatz herunter und besiege die beiden Armos-Statuen mit Bomben, worauf sich unten eine Tür öffnet. Der Bodenschalter dahinter öffnet die Stachelwand am Eingang, dies ist also eine Abkürzung. Rechts davon findest du eine Art Aussichtsplattform. Nimm hier deinen Bogen und feuere einen Pfeil auf den Augenschalter rechts und eine kleine Truhe mit **20 Rubinen** erscheint. Ganz links findest du einen Mythenstein und daneben eine rissige Wand zwischen zwei Säulen, spreng diese. Dahinter landest du zwar in einer Sackgasse, siehst aber, dass es auf der rechten Seite noch einen Gang gibt. Nimm also draußen wieder deine Bomben und spreng zwei Säulen weiter rechts die Wand – es wird sich ein Gang öffnen, an dessen Ende du eine Treppe in die nächste Etage findest.

K1:

Hier müssen alle Feuerschädel beseitigt werden, um die Stacheln zu senken. Achte dabei auf den Treibsand und die Strahlzyklopen. Ist das erledigt folge dem Pfad. Dort triffst du auf einen Mythenstein, falls du wissen willst, wo sich hier Truhen befinden (2 an der Zahl). Gehst du weiter, findest du **Maigoron** auf der anderen Seite des Treibsandes.

Plötzlich erscheint hinter dir ein Hinox, eine blaue, einäugige Bestie. Schieße ihn Pfeile in die Augen, um ihn zu betäuben und schlage dann mit dem Schwert auf ihn ein. Wiederhole dies ein paar Mal und er ist besiegt. Um weiterzukommen, musst du nun mit Maigoron zusammenarbeiten. Auf deinem Touchscreen erscheint oben ein Symbol, tippst du darauf, kannst du zwischen Link und Maigoron hin- und herwechseln. Mit Maigoron kannst du durch die Gegend rollen und außerdem eine Rollattacke ausführen.

Rolle mit Maigoron nach unten, zerstöre dabei die Steine und zerquetsche die Felsschleime mit seiner Rollattacke. Tippe dazu einfach auf den Gegner und Maigoron wird auf ihn drauf hüpfen. Sind alle Gegner besiegt, wird sich vor Link die Stachelwand öffnen. Wechsle zurück zu Link, gehe nach unten und besiege die Raubschleime (am Besten mit dem Bogen), um auf Maigorons Seite wieder eine Stachelwand zu senken. Bevor du zurück zu Maigoron wechselst,

stelle Link noch unten auf den Bodenschalter.

Als Maigoron rolle mit etwas Anlauf auf den Abgrund zu, um darüber zu springen, und stelle dich auf der anderen Seite auf den Schalter. Bei Link erscheint nun auf der Anhöhe eine große Truhe, welche die **Krabbelminen** enthält. Daraufhin wird bei Maigoron eine weitere Stachelbarriere gesenkt, welche den Raum im Südosten freigibt. Wechsele also wieder zu dem kleinen Goronen und besiege alle Gegner in diesem Raum. Diese sogenannten Augenschlangen sollten keine große Gefahr darstellen. Sind alle besiegt, öffnet sich in der westlichen Hälfte der Etage eine Tür.

Wechsele wieder zu Link, laufe nach links und dann unten durch die Tür. Besiegst du auch hier alle Augenschlangen, erscheint eine kleine Truhe mit einem **Schatz**. Öffne sie und in dem ummauerten Treibsandbereich wird sich eine Stachelbarriere senken. Nimm nun dein neuestes Spielzeug zur Hand, die Krabbelminen. Du dürftest rechts oben an der Mauer ein merkwürdiges Loch erkennen. Durch diese Löcher kannst du deine Krabbelminen hindurch schicken. Navigiere die Mine auf den Kristallschalter auf der anderen Seite, welche die Stachelbarriere links von dir senken wird. Maigoron wird es sich daraufhin erst mal verabschieden und für dich geht es zunächst nach oben.

EG:

Unten findest du wieder einen ummauerten Schalter, den du nur mit Krabbelminen durch das Loch erreichen kannst. Diesmal wird eine Treppe freigelegt, welche eine Abkürzung zum Eingang darstellt. Gehe dann wieder nach unten.

K1:

Laufe einfach nach unten zur Treppe ins nächste Untergeschoss.

K2:

Beseitige hier erst einmal den Raubschleim. Unten rechts versteckt ein Felsen ein weiteres Loch in der Wand. Beseitige ihn also und begib dich dann nach oben, wo du zwei Kristallschalter siehst. Diese müssen möglichst gleichzeitig aktiviert werden. Stell dich neben den linken Schalter und steuere von hier aus eine Krabbelmine unten durch das Loch und durch die Treibsandkammern hin zum rechten Schalter. Sobald sie auf den Schalter trifft, aktiviere auch den linken, um den Stachelbarriere auf der linken Seite zu senken. Es geht dann wieder ein Stockwerk tiefer.

K3:

Unten angekommen folge dem Pfad und besiege alle Gegner. Es erscheint eine Truhe mit **20 Rubinen**. Links oben findest du außerdem einen Rot-Blau-Schalter, welcher die Blöcke in der Treibsandkammer links bedient. Aktiviere ihn einmal, so dass er auf Blau steht. Nimm nun deine Krabbelminen und steuere sie durch das Loch, über die Blöcke hinweg bis zum Kristallschalter. Sobald die Mine die roten Steine passiert, muss der Rot-Blau-Schalter auf Rot gestellt werden, so dass die Mine an den blauen Blöcken vorbei kommt. Verlasse dazu die Kameraansicht, welche der Mine folgt, damit du rechtzeitig wieder die Kontrolle über Link erlangst. Ist der Schalter aktiviert, senken sich die Stacheln rechts.

Den Mythenstein kannst du ignorieren, etwas weiter rechts stößt du auf insgesamt vier Armos-Statuen. Diese gilt es, wieder mit Bomben zu entschärfen und auf die Bodenschalter zu deponieren. Danach senken weitere Stacheln, hinter denen du zu einer Treppe kommst.

K2:

Aktiviere erst mal den Bodenschalter links, um eine Brücke in Richtung Eingang zu erzeugen. Auch findest du hier einen Mythenstein. Danach gehe nach rechts und zwei Hinox erscheinen, die blauen Zyklopen. Wie schon vorher feuere ihnen Pfeile in die Augen, um sie kurz zu betäuben, und attackiere sie während ihrer Auszeit mit dem Schwert.

Links oben geht es dann weiter. Der Schalter vorne senkt die Stacheln oben nur für kurze Zeit. Stelle dich also direkt neben die Stacheln und sende eine Krabbelmine zum Schalter. Dann kannst du in Ruhe über die Stacheln gehen. Sprichst du den Mythenstein dahinter an, verrät er dir Folgendes:

Auch wenn es wie eine Sackgasse aussieht, auf der anderen Seite des Sandes ist etwas.

Links stehst du dann vor einer großen Treibsandfläche. Am westlichen Ende gibt es zwei Schalter, die es mittels Krabbelminen zu aktivieren gilt. Räume aber erst mal die ganzen Augenschlagen aus dem Weg, woraufhin auch eine Truhe mit einem **Schatz** erscheint. Sollten dir die Krabbelminen ausgehen, nutze die Item-Haselnuss oben, um deinen Vorrat wieder aufzuladen. Sind beide Schalter aktiviert, erscheint auf dem Podium rechts eine große Truhe.

Um zur Truhe zu kommen, musst du wieder eine Krabbelmine zum Schalter unten entsenden, diesmal über den Treibsand. Alternativ kannst du auch den Bumerang benutzen. In der Truhe findest du den **Master-Schlüssel**, den du dann zurück ins untere Stockwerk bringst.

K3:

Setze den Master-Schlüssel in den Schlüsselblock ein und gehe dahinter wieder eine Etage tiefer.

K4:

Nutze die Item-Haselnüsse und Krüge, um dich nochmal aufzuladen. Lies die Steinplatte links, um ein blaues Portal zu erzeugen, und geh dann oben durch die Tür.

Boss: Bongorong, die Panzerechse

Beim Kampf gegen diesen feuerspeienden Dodongo steht dir wieder Maigoron zur Seite. Der Raum ist durch eine Treibsandgrube geteilt und Link kann den Boss noch nicht erreichen. Wechsel daher zu Maigoron und attackiere wiederholt die Seite des Monsters mit einer Rollsprungattacke, um es umzustoßen. Weiche dabei den Feuerbällen aus. Sobald Bongorong auf dem Boden liegt, wechsele zu Link und navigiere eine Krabbelmine in das Maul der Kreatur. Achte zwischendurch auf die Augenschlagen, welche den nicht aktiven Charakter ansteuern. Du kannst die Monster auf der Karte sehen und wirst auch rechtzeitig gewarnt. Nach drei Treffern scheint der Gegner besiegt und eine Brücke erscheint über dem Treibsand.

Doch der Kampf geht erst jetzt in die zweite Phase, diesmal ohne die Hilfe von Maigoron. Nun kommen deine Bomben ins Spiel. Sobald Bongorong tief einatmet, um eine Feuerattacke vorzubereiten, wirf eine Bombe in sein Maul. Er stürzt dadurch wieder um und du kannst den blauen Kristall auf seinem Rücken mit dem Schwert bearbeiten. Nach einigen Treffern ist auch dieser Kampf abgeschlossen.

Du bekommst wieder **2 Minuten Lebenssand** und eine Truhe mit einem **Herzcontainer**. Gehe dann oben durch die Tür, wo du Maigoron und den **Scharlachstahl** findest. Nutze dann das blaue Portal, um den Tempel zu verlassen.

Bevor du die Goroneninsel verlässt, kannst du hier noch ein paar Dinge erledigen. Im Labyrinth im Nordosten findest du im unteren Bereich ein Loch für die Krabbelminen mit einem Kristallschalter dahinter. Aktivierst du ihn, erscheint oben rechts eine Truhe mit einer **Schatzkarte**. Besuche noch einmal Häuptling Biggoron und er schenkt dir **200 Rubine**. Im Laden ganz im Südwesten kannst du außerdem eine größere **Krabbelminentasche** für 1000 Rubine erstehen.

Kapitel 18:

Die südöstliche See

In der südöstlichen See lässt sich noch das ein oder andere entdecken, all diese Dinge sind aber optional und können gerne später erledigt werden. Möchtest du direkt im Abenteuer weitermachen, so steuere die Insel im Nordosten an (Kapitel 19) oder gar die nordöstliche See (Kapitel 22), falls du die vierte Seekarte bereits besitzt. Willst aber ein wenig erkunden, so lies weiter.

Nördlich der Goroneninsel findest du drei kleine Felsen, welche ein Dreieck bilden. Direkt hinter dem linken Felsen findest du die Goldgräberinsel, welche noch nicht auf deiner Karte verzeichnet ist. Achte während der Fahrt auf die Kanonenboote und die Piratin Jolene. Feuere auf die Kanonenboote, was das Zeug hält, und versuche auch ihre Geschosse zu erwischen, bevor sie dich treffen. Lässt du dich von einem der größeren Kanonenboote entern, kannst du aber einmalig einen **Muttropfen** von Linebeck erhalten, indem du alle Gegner besiegst.

Goldgräberinsel

In der Mitte hier findest du einen Mythenstein, welcher dich für 50 Rubine ein Minispiel spielen lässt. Zahle die 50 Rubine und ein Luftstrom führt dich in einen Bereich mit vier großen Sandfeldern, wo du nun graben insgesamt 10 mal graben darfst. Folgendes kannst du dabei ausbuddeln:

- grüner Rubin (+1 Rubin)
- blauer Rubin (+5 Rubine)
- roter Rubin (+20 Rubine)
- großer grüner Rubin (+100 Rubine)
- 10-Rubin-Falle (-10 Rubine)
- 50-Rubin-Falle (-50 Rubine)
- Lucky Lee (zahle 50 Rubine und du darfst zwischen zwei Truhen wählen)
- bis zu vier **Schatzkarten**

Dein primäres Ziel sollten die vier Schatzkarten sein. Zwei davon sind aber nur auffindbar, wenn du auch bereits die nordöstliche Seekarte hast, ansonsten musst du später wiederkehren. Sobald du zehn Dinge ausgebuddelt hast, solltest du die Insel wieder verlassen. Du kannst zwar weitergraben, jedoch gewinnst du dabei nichts und dir werden Rubine

entzogen (erst 100 und dann alle) und wenn du es übertreibst, erhältst du Hausverbot, welches du nur mit einer Entschuldigung von 300 Rubinen wieder aufheben kannst. Um normal weiterzuspielen, verlasse kurz die Insel und zahle wieder die 50 Rubine am Eingang.

Stich dann wieder in See und steuere den zentralen Süden an. Dort findest du eine Insel, welche die Form eines Nintendo DS hat. Achte unterwegs auf die Gyorgs, diese Haie musst du mit der Kanone abschießen, wenn sie aus dem Wasser springen. Auch findest du in den zentralen Gewässern einen goldenen Frosch mit einem weiteren Symbol (ein Omega).

Deh-Ess-Insel

Bewaffne dich mit der Schaufel und grabe alle dunklen Flächen um. Oft stößt du auf 20 Rubine, manchmal aber auch auf Schlangen- oder Bienennester. Im Westen wartet ein Mythenstein mit einem wertvollem Tipp auf dich. Buddele an der Stelle, wo auf deinem DS das MENÜ-Symbol wäre und erhalte einen **Muttropfen**. Springe dafür einfach in den tieferen Bereich und grabe ganz links unten.

Hier unten warten auch noch drei Goronen auf dich, die ein Spiel für dich vorbereiten. Hast du den Goronentempel abgeschlossen, erhältst du nach einem Tag (in Echtzeit, basierend auf der internen Uhr deines Nintendo DS) einen Brief von Maigoron. Er wird nun hier auf der Insel der Mitarbeiter von diesem Minispiel sein, dem **Goronslalom**. Ein Spiel kostet 50 Rubine, spielst du mit, übernimmst du wieder die Kontrolle von Maigoron. In diesem Slalomkurs gilt es nicht nur, das Ziel innerhalb von 35 Sekunden zu erreichen, sondern unterwegs auch noch 30 Kristalle zu zerstören. Ist beides vollbracht, kannst du eine größere **Krabbelminentasche** gewinnen (es ist egal, welche Truhe du wählst). Wenn du rechts oben die beiden Luftströme ausgräbst, kannst du den "unteren Bildschirm" wieder verlassen.

Gehe nun hoch auf den nördlichen Teil der Insel. Schaufle auch hier für Rubine in den dunklen Flecken. Es warten sogar 100er- und 200er-Rubine auf dich. Ganz im Norden kannst du runter auf den "oberen Bildschirm" springen, wo zwei blaue Zyklopen auf dich warten. Lähme beide wieder mit Pfeilen und besiege sie mit dem Schwert. Sind beide erledigt, findet man in einer Truhe einen weiteren **Muttropfen** und die Luftfontänen oben werden aktiviert. Nimm diese und verlasse wieder die Insel.

Fahre nun in Richtung Nordosten. Dort sollte dir ein Schiff auffallen, dieses gehört den Sammlern vom **Ho-Ho-Stamm**. Sprich hier mit dem Typen ganz oben. Sie kaufen dir bestimmte Schätze ab zu besseren Preisen als beim Schatzhändler in Melka. Allerdings sind sie

immer nur auf eine bestimmte Sorte Schatz aus, welche täglich wechselt.

Westlich der Insel, die von Eisschollen umgeben ist, findest du noch einen goldenen Frosch, notiere dir dessen Symbol (ein überdachtes W) für den Froschkompass. Steuere dann die Insel des Eises an.

Kapitel 19

Die Insel des Frostes

In der südöstlichen See, wende dich der Insel im Nordosten zu. Diese ist allerdings von einer dicken Eisschicht umgeben, welche dich am anlegen hindert. Setze einen kreisförmigen Kurs um die Insel herum und zerschieße das Eis. Die einzelnen Schollen versinken jeweils nach ein paar Treffern. Achte dabei auf die fliegenden Augen und lege an, sobald alle Eisschollen versunken sind.

Auf der Insel angekommen, landest du im Dorf der **Anouki**. Dieses seltsame Völkchen teilt sich die Insel mit den **Yuks**, welche auf den Eisfeldern im Osten leben und mit den Anouki in Konflikt stehen. Ganz im Nordosten fällt dir auch bereits der nächste Tempel auf der Karte auf, dies ist also dein Ziel. Die Höhle im Zentrum der Insel lässt sich aber noch nicht passieren, zunächst musst du erst mal mit dem Häuptling der Anouki sprechen. Folge einfach den Stufen über dem Bootssteg und du gelangst rechts oben zu seinem Haus. Nach einer kleinen Geschichtsstunde erhältst du eine Mission: es gilt einen Yuk zu entlarven, der einen Anouki entführt hat und sich nun als dieser ausgibt. Einen Hinweis gibt es: die Anoukis lügen nicht, Yuks hingegen schon.

Deine Untersuchung führt dich zu den sechs Anouki-Wohnungen im Norden. Hier kannst du dir zunächst ein paar Dinge holen, wenn du willst. Am Rand dieses Gebietes siehst du vier Inseln, von denen sich zwei über Holzbrücken erreichen lassen. Grabe in der Mitte der Insel links unten, um eine **Schatzkarte** zu erhalten. Auf der Insel im Nordosten findest du einen Mythenstein, welcher einem Hinweise zu einem vergrabenen Schatz liefert. Grabe hierfür bei der breiten Holzbrücke unterhalb der Siedlung vor der rechten Steintafel, um **200 Rubine** zu erhalten.

Widme dich nun den Anouki. Nur die Anouki in den sechs Häusern sind für deine Untersuchung relevant, der freilaufende Anouki verrät dir aber für 100 Rubine folgenden Tipp:

Die Leute, die sagen, dass jemand anderes ehrlich ist, lügen nicht. ... Schau dir die an, die anderer der Lüge beschuldigen und du findest deinen Lügner!

Spreche nun zunächst mit allen sechs Anouki in den Häusern und sammle dabei folgende Informationen:

- Fofo (Haus unten rechts): Gumo lügt nie
- Kumu (Haus unten Mitte): entweder Mazo oder Ario lügen
- Dobo (Haus unten links): Mazo ist ehrlich
- Gumo (Haus oben links): entweder Fofo oder Ario lügen
- Ario (Haus oben Mitte): Kumu lügt
- Mazo (Haus oben rechts): er selber und Dobo sind ehrlich

Durch den Tipp des einen Anouki sind bereits Fofo, Dobo und Mazo außen vor. Gumo wird durch Fofo in Schutz genommen, der ja nicht lügt. Da dieser nun die Wahrheit spricht und Fofo außen vor ist, bleibt nur **Ario** als Lügner. Gehe also nun in das Haus in der Mitte oben und stelle Ario also zur Rede, um den Yuk zu entlarven...

Nachdem dieser euch aus dem Haus gepustet hat, geht es wieder zurück zum Häuptling. Nach dem Gespräch steht die Höhle im Osten des Dorfes offen, die zu den Eisfeldern führt, wo die Yuks leben.

Gehe also vom Haus des Häuptlings nach rechts, wo du dich der Anouki bei der Steintafel nun durchlassen wird. Durchquere die Höhle, um zur großen Eisebene zu gelangen. Auf dieser treiben starke Winde und insgesamt sechs Yuks ihr Unwesen. Werfe den Yuks Bomben in den Mund, sobald sie tief Luft holen. Daraufhin sind sie gelähmt und du kannst sie mit dem Schwert bearbeiten. Sind alle Wächter besiegt, schmilzt die Eisbarriere im Nordosten. Dahinter kämpfe gegen einen weiteren, diesmal braunen Yuk und der Weg in den Tempel ist frei.

Kapitel 20

Der Tempel des Eises

EG:

Willkommen im Tempel des Eises. Beim Raum am Eingang handelt es sich um eine Kreuzung, die Türen links und rechts sind aber zunächst verschlossen und der Weg nach oben wird durch rote Blöcke blockiert. An der linken Seite findest du einen Rot-Blau-Schalter, stelle diesen auf

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Blau, um erst mal die roten Blöcke zu senken. Dahinter befinden sich aber direkt blaue Blöcke, die es ebenfalls zu senken gilt. Lege also eine Bombe neben den Rot-Blau-Schalter, stelle dich hinter die roten Blöcke und warte die Explosion ab. Du gelangst nun in den östlichen Bereich, die Treppe im Nordosten ist aber wieder durch rote Blöcke gesperrt. Wandele nach unten über den schmalen Steg über den Abgrund und weiche dabei den Klingenfallen aus. Du siehst am Ende des Stegs drei blaue Blöcke und links einen Bodenschalter, der die rechte Tür am Hauptraum öffnet. Lege nun wieder eine Bombe neben dem Rot-Blau-Schalter und laufe schnell nach rechts zurück zu dem Steg über die drei blauen Blöcke hinweg. Bist du schnell genug, sollten die Blöcke sich erst heben, wenn du sie überquert hast. Ansonsten musst du es nochmal einmal versuchen. Falls du bereits die Krabbelminen besitzt, kannst du alternativ auch eine Krabbelmine von den blauen Blöcken aus losschicken. In jedem Fall sollten jetzt die roten Blöcke unten sein und die Treppe nach oben passierbar.

1S:

Laufe hier einfach geradeaus und du gelangst zu einer Wendeltreppe, welche dich noch eine Etage höher bringt.

2S:

Du befindest dich nun in einer großen Halle. Gehe ganz nach unten, wo du einen Pfahl findest. Stelle dich darauf und werfe deinen Bumerang auf den Kristallschalter über dir. Weiter oben senkt sich daraufhin eine Eisbarriere. Nimm den Steg dahinter, um zum Hauptbereich zu gelangen, wo du oben an der Wand vier Hebel entdeckst. Diese müssen in einer bestimmten Reihenfolge gezogen werden, die wir noch nicht kennen. Hol dir also rechts davon erst mal die Truhe für **100 Rubine**, bevor du dich dem Rest der Etage widmest.

Es gilt nun drei Steintafeln zu finden, welche Hinweise auf die genaue Reihenfolge der Schalter geben. Springe einfach nach unten, um direkt die Lösung zu erfahren, falls du dir diesen Teil sparen möchtest. Unterwegs wirst du einigen Gegnern begegnen, deren Vorderfront geschützt ist. Versuche ihr Hinterteil zu erwischen, um sie zu besiegen, oder weiche ihnen zunächst nur aus. Unten rechts findest du hinter einem kleinen Abgrund drei Krüge und eine Steintafel. Die Tafel hat Folgendes zu sagen:

Ziehe die vier Hebel, um den Weg zu öffnen.

Zeichne eine Linie nach Norden. Ziehe den Hebel dort als Letztes.

Zeichne also von der Tafel aus auf der Karte eine gerade Linie nach oben. Folge dieser und du siehst, dass sie den zweiten Hebel von links trifft. Diesen gilt es also, als Letztes zu ziehen.

Ganz im Südwesten hinter vier Abgründen findest du eine weitere Steintafel, welche sagt:

Ziehe den Hebel ganz links zuerst.

Den letzten Hinweis gibt es in einer Ecke ganz im Nordwesten:

Ziehe den unter der Zunge als Zweites.

Dabei handelt es sich um den Hebel ganz rechts. Der zweite Hebel von rechts käme damit als Drittes und die komplette Reihenfolge schaut von links nach rechts so aus: 1 4 3 2

Oder in Worten:

- ziehe zuerst den Hebel ganz links
- ziehe dann den Hebel ganz rechts
- ziehe als Drittes den zweiten Hebel von rechts
- ziehe als Letztes den zweiten Hebel von links

Ziehst du die Hebel in dieser Reihenfolge, öffnet sich unten eine Tür, hinter welche du mittels Stufen auf die höheren Ebenen dieses Raumes gelangst.

Insgesamt gibt es vier Kristallschalter auf der Erhöhung. Folge den Brücken, laufe an der verschlossenen Tür vorbei und ignoriere diese Schalter erst einmal. Im Südwesten findest du einen Rot-Blau-Schalter, schmeiße eine Bombe zu ihm herab, um die blauen Blöcke wieder zu senken. Jetzt gelangst du oben zu der Truhe mit einem **Weisheitstropfen**.

Gehe nun wieder rechts die Stufen hinauf, wo du nun hinter den blauen Blöcken zu der Plattform im Zentrum der vier Schalter gelangst. Die Steintafel hier verrät dir folgende Reihenfolge:

oben rechts, oben links, unten links, unten rechts

Stell dich in die Mitte auf die blaue Bodenplatte, nimm deinen Bumerang und steuere die vier Schalter in dieser Reihenfolge an. Es erscheint dann rechts ein Schlüssel auf einer Säule, welchen du dir mit dem Bumerang holen kannst. Mit dem Schlüssel geht es durch die verschlossene Tür im Norden.

S1:

Wir befinden uns nun im westlichen Teil dieser Etage. Hier erwarten dich hier zwei Yuks, welche du in gewohnter Manier besiegst. Lähme sie mit Bomben, attackiere sie dann mit dem Schwert und weiche ihren Angriffen aus. Hast du sie besiegt, erscheint eine große Truhe mit dem **Greifhaken**. Mit diesem kannst du Gegenstände heranziehen, dich über Abgründe ziehen und Seile spannen. Nutze ihn gleich einmal oben rechts am Pfahl, um dich über den Abgrund zu ziehen. Gehe dann unten die Treppen hinab.

EG:

Mit dem Greifhaken kannst du nun auch die Käfer mit den Schutzmasken problemlos beseitigen. Ziehe ihnen einfach die Masken ab und sie sind dir schutzlos ausgeliefert. Oben rechts siehst du drei Zungen, von denen die mittlere nicht ganz herausgestreckt ist. Ziehe diese mit dem Greifhaken heraus und die Eisbarriere links unten wird schmelzen. Du kannst nun den großen Abgrund mit dem Greifhaken überqueren. Aktiviere hier danach den Bodenschalter rechts unten, um wieder in den Hauptraum am Eingang zu gelangen. Hier siehst du zwei weitere Zungen, welche du ebenfalls herausziehen solltest. Danach schmilzt die Eisbarriere im Südwesten, hinter welcher du eine Treppe nach unten findest.

K1:

Spreng hier die bröckelige Mauer und aktiviere dahinter den Bodenschalter, woraufhin weiter rechts eine Truhe hinter einem Abgrund erscheint. Zu der Truhe kannst du dich nun mittels Greifhaken heranziehen und mit dem Bodenschalter daneben eine Brücke über den Abgrund bauen. In der Truhe gibt es übrigens **200 Rubine**. Zwei Felder rechts neben dem Bodenschalter kannst du ebenfalls die Wand sprengen, auch wenn keine Risse zu sehen waren. Ganz rechts findest noch ein paar Krüge. Unter dem Krug ganz links kannst du eine blaue Bodenplatte entdecken, lege eine Bombe darauf, um einen dritten Durchgang zu schaffen.

Dahinter findest du jeweils rechts und links einen Abgrund, wo sich an den Ecken je ein Pfahl befindet. Verbinde zwei Pfähle mit dem Greifhaken, um ein Seil zwischen ihnen zu spannen, über welches du dann balancieren kannst. Spanne erst einmal ein Seil links und stell dich darauf. Über dem Seil siehst du einen Augenschalter, der allerdings durch eine Eisbarriere geschützt wird. Um diese zu schmelzen, musst du mit dem Bumerang die vierten Kristallschalter im Umkreis des Augenschalters in einem Zug aktivieren. Ist dies getan, stelle dich mittig auf dein gespanntes Seil und feuere einen Pfeil in das Auge, was die Eisbarriere in der Kammer unten links schmilzt. Dies nützt uns im Moment noch nichts, überquere daher nun den rechten Abgrund mit einem gespanntem Seil.

Auf der anderen Seite siehst du einen Hebel hinter einem Abgrund. Diesen kannst du aus der Ferne mittels des Greifhakens aktivieren und eine Truhe erscheint in der südöstlichen Ecke. Jedoch ist der Weg dorthin noch durch eine Eisbarriere versperrt. Besiege nun erst mal alle Gegner. Rechts oben findest du eine Zunge, stelle dich an den Zaun gegenüber und ziehe die Zunge soweit wie möglich mit dem Greifhaken heraus. Die Eisbarriere unten wird nun verschwinden, aber nur solange die Zunge noch gestreckt ist. Sobald du sie loslässt, wird sie langsam wieder eingezogen. Beeile dich also, um schnell die Eisbarriere zu überqueren, bevor sie wieder neu entsteht. Achte dabei vor allem auf die rutschigen Eisböden, schaffst du es, findest du in der Truhe rechts unten einen **Schlüssel**. Schiebe dann den Block neben der Truhe nach oben (oder ziehe ihn nach unten) und tritt auf den Bodenschalter in dem Alkoven. Eine Brücke zurück auf die Eisfläche erscheint.

Oben öffnest du dann die verschlossene Tür, hinter welche du eine Truhe mit einem **Weisheitstropfen** und einen Rot-Blau-Schalter findest. Diesen müssen wir aktivieren, allerdings werden wir dann eingesperrt. Stell dich also unter die zwei blauen Blöcke und aktiviere den Rot-Blau-Schalter mit deinem Bumerang.

Jetzt geht es zurück zum Eingang der Etage im Südwesten. In der kleinen Kammer hier hatten wir zuvor die Eisbarriere gesenkt. Nun lässt sich die Zunge hier aus der Wand ziehen. Stell dich ganz unten an die Wand und ziehe sie von da komplett heraus. Im Norden öffnet sich nun eine Tür, diese gilt es zu erreichen, bevor die Zunge wieder zurückgezogen wurde. Gehe rechts wieder über die Brücke und darüber durch die aufgesprengte Wand. Hier kannst du dich nun oben links zu einem Pfahl hinter einigen roten Blöcken ziehen. Ziehe dich von Insel zu Insel, bis du schließlich zur Tür gelangst. Ignoriere den Mythenstein und gehe durch die Tür, bevor die Zeit abgelaufen ist. Auf der anderen Seite entdeckst du den Schlüsselblock, welcher den Weg zum Boss versperrt. Den Schlüssel gilt es jetzt zu holen, gehe also rechts die Treppen nach unten.

K2:

Laufe nach links und nach oben, ziehe dich hier mit den Fackeln über den Abgrund und gehe nach rechts in die Kammer, welche sich verschließt. Besiege hier den Yuk und die Schleimkugel, um die Eisbarriere zu schmelzen. Darüber spanne mit dem Greifhaken ein Seil zwischen den Pfählen, um den Abgrund zu überqueren, achte aber beim balancieren auf die Klingenfalle und die Gegner. Am anderen Ende spannst du wieder ein Seil zwischen den zwei Pfählen links. Stelle dich dann links neben das Seil und laufe nach rechts in das Seil rein, wodurch du es weiter spannst. Sobald du loslässt, katapultierst du Link über den Abgrund.

Besiege den Eisschädel und aktiviere alle vier Schalter schnell nacheinander. Nutze dafür am Besten eine Wirbelattacke, Bumerang oder Bomben sind aber auch möglich. Eine große Truhe erscheint und rechts neben dem Eingang öffnet sich eine Tür. Nun sprengt zwischen den beiden unteren Schaltern die Wand auf und gehe dort entlang (du findest **20 Rubine**). Die große Truhe lässt sich noch nicht erreichen, gehe daher durch die Tür rechts.

Du findest hier einen Mythenstein und ein paar Meter weiter rechts davon zwei Fackeln vor einer Anhöhe. Spanne zwischen beiden Fackeln mit dem Greifhaken ein Seil und katapultiere dich nach oben. Ziehe dich dann zur Fackel auf der Anhöhe links und dann auf die Anhöhe oben. Bleibe hier stehen, nimm den Bogen und feuere einen Pfeil in den Augenschalter, welchen du weiter oben finden kannst. Dieser öffnet die Tür oben links, springe dann herab und gehe hindurch.

Hier in diesem Raum öffnen sich die Augen nur, wenn du ihnen den Rücken zukehrst. Springe auf den Steg in der Mitte und stelle dich ganz oben auf die markierte Bodenplatte, wo du dann mit dem Greifhaken ein Seil zwischen den beiden Pfählen spannst. Dieses Seil reflektiert nun deine Pfeile. Ziele also mit dem Bogen leicht schräg auf das Seil, so dass der Pfeil eines der Augen trifft. Sind beide Augenschalter aktiviert, erscheint eine kleine Truhe mit einem kleinen **Schlüssel**.

Gehe nun wieder nach unten. Hier findest du rechts einen Bodenschalter, welcher eine Brücke auf die andere Seite erzeugt, wo es dann rechts durch die verschlossene Tür geht. Du wirst in eine Kammer zusammen mit einem Yuk und zwei Eisschädeln eingesperrt. Besiege alle Gegner und passe dabei auf den rutschigen Boden auf. In der Mitte erscheint nun eine Truhe mit **200 Rubinen**, außerdem öffnet sich weiter unten eine Tür.

Dort wartet ein Schalter auf einem kleinen Eisberg. Ziehe dich zu dem Pfahl im Süden hinter dem Abgrund. Dann stelle dich auf den Pfahl und ziehe dich von dort aus zu dem Pfahl auf der nächst höheren Ebene. Wiederhole dies, um den Bodenschalter auf dem Gipfel zu erreichen. Dieser lässt die Eisbarriere ein Stück weiter links schmelzen.

Dahinter wartet eine dünne Brücke aus Eis. Navigiere Link vorsichtig über den rutschigen Boden, um einen weiteren Bodenschalter zu erreichen. Dieser lässt endlich die Eisbarriere vor der großen Truhe schmelzen. Ziehe dich zu den zwei Fackeln nördlich der Eisbrücke, um wieder auf sicheren Boden zu gelangen und hole dir den **Master-Schlüssel**. Diesen trägst du dann rechts die Treppe nach oben.

K1:

Setze den Master-Schlüssel in den Block und schau dir die Steintafel rechts oben an, damit ein Portal zum Eingang erscheint. Nutze die Krüge, um dich aufzuladen, und bereite dich auf einen Bosskampf vor.

Boss: Griock, zweiköpfiger Drache

Du stehst vor einem unterirdischen See, wo zwei Drachenköpfe aus dem Wasser ragen, ein roter und ein blauer. Einer der beiden Drachenköpfe wird sich nun erheben - er will einen Feuerball spucken. Spanne in diesem Moment ein Seil diagonal, so dass der Feuerball den jeweils anderen Drachenkopf trifft. Attackiert z.B. der linke Kopf, spanne ein Seil von links oben nach rechts unten, um den rechten Kopf zu treffen. Der spuckende Drache wird dich danach sofort angreifen, weiche seiner Attacke aus, indem du dich ganz nach unten stellst, wo dich der Drache nicht erreichen kann. Tauchen beide Köpfe ab, wird eine Flutwelle auf dich zurasen. Spanne ein Seile von der einen auf die anderen Seite und balanciere darauf, um den Eisschollen auszuweichen.

Sind die Masken beider Drachenköpfe zerstört, werden die Drachen die oberen Pfähle abbeißen, damit du keine diagonalen Seile mehr spannen kannst. Allerdings hängt ihnen jetzt die Zunge heraus, wenn sie dich mit einem Feuerball angreifen wollen. Verbinde diese mit einem der beiden übrigen Pfähle und der Drachenkopf geht zu Boden, woraufhin du ihn mit dem Schwert bearbeiten kannst. Wiederhole dies und weiche zwischendurch den Bissattacken und den Fluten aus. Nach einigen Treffern sollten beide Drachenköpfe besiegt sein und als Sand in deine Sanduhr eingehen.

Erneut gibt es **zwei Minuten Lebenssand** für die Phantomsanduhr und einen **Herzcontainer** in einer Truhe. Gehe dann über die Brücke, um in der Kammer dahinter den **Azurstahl** an dich zu nehmen. Das blaue Portal führt dich dann nach draußen.

Du kannst dich nun direkt zurück zu Linebeck begeben oder noch ein paar Dinge auf der Insel erledigen. Mit dem Greifhaken lässt sich nämlich noch das ein oder andere holen.

Links neben dem Tempeleingang wartet nun **Ario** auf dich, der ursprünglich von den Yuk entführt wurde. Stelle dich auf den Pfahl neben ihn, um links mit dem Greifhaken den Abhang links zu erklimmen. Klettere so noch zwei weitere Stufen, um auf die höchste Ebene zu gelangen. Gehe hier nach unten zurück in das Gebiet mit dem großen Eisfeld. Ziehe dich hier

nach rechts auf die andere Seite und laufe ganz nach unten. Hier siehst du eine Truhe auf einer Anhöhe, welche du erreichst, indem du dich auf den Pfahl weiter links unten stellst. Dafür gibt es **100 Rubine**. Nutze dann wieder den Pfahl, um links weiter zu kommen. Hier siehst du oben zwei Truhen mit jeweils **20 Rubinen**, zu denen du dich ziehen kannst. Bleibe dann bei den Truhen stehen und ziehe dich zurück nach unten zum Pfahl. Ganz im Osten kannst du noch eine letzte Truhe ergattern, indem du hier einfach runter springst. Diese enthält einen **Krafttropfen**. Springe dann ganz nach unten und laufe über das Feld zur Höhle im Westen. Vor den Yuk brauchst du keine Angst mehr zu haben, diese sind dir jetzt freundlich gesinnt und du kannst auch mit ihnen reden.

Bei den Anouki-Wohnungen im Nordosten findest du noch zwei Inseln, die du zuvor nicht betreten konntest. Nun kannst du dich mit dem Greifhaken auf diese ziehen. Auf der Insel links oben findest du nur einen Mythenstein, der einen Hinweis auf eine versteckte Schatzkarte auf der Insel Bonun liefert. Wenn du aber im Zentrum der Insel im Südosten gräbst, findest du einen großen **goldenen Rubin** (300). Ein Stück nördlich vom Bootsteg findest du außerdem noch eine Truhe mit einem weiteren **Tropfen der Weisheit**. Es gibt nun nichts mehr zu holen, verlasse also die Insel.

Tipp:

Auf einigen anderen Insel, wie der Insel Molida, der Insel des Feuers, der Insel Bonun, der Namenlosen Insel und der Goroneninsel, kannst du nun mittels des Greifhakens jede Menge neuer Schätze erreichen. Schau in den entsprechenden Guides nach.

Kapitel 21

Der Tempel des Meereskönigs, Teil 5

Solltest du dir (in Kapitel 15) bereits die nordöstliche Seekarte geholt haben, kannst du dieses Kapitel direkt überspringen! Ansonsten musst du noch einmal zurück in den Tempel des Meereskönigs, damit du die nordöstliche See erforschen kannst. Steuere also die Insel Melka an und suche erneut den Tempel auf.

Du hast nun die Möglichkeit, das gelbe Portal zu nutzen, um direkt zum 7ten Kellergeschoss zu springen. Es bietet sich aber auch an, die ersten sechs Etagen nochmal zu wiederholen, da sich hier mittels Krabbelminen und Greifhaken einige neue Wege und Schätze ergeben. Welchen Weg du wählst, ist dir überlassen. Solltest du das Portal nutzen, lies unten bei K7 weiter.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

K1:

Links vom Eingang aus kannst du hier ein Seil über den Abgrund spannen. Balanciere darauf und feuere einen Pfeil oben in den Augenschalter und es erscheint für kurze Zeit eine große Truhe in der südöstlichen Ecke. Erreichst du diese rechtzeitig, gibt es einen **Muttropfen**. Der Rest der Etage läuft in gewohnter Manier.

K2:

In der nordöstlichen Ecke, wo du eine Schutzzone hinter einer zu sprengenden Mauer findest, kannst du Krabbelminen durch ein Loch zu einem Schalter navigieren. Achte dabei auf die Stachelwalze. Ganz im Osten auf der Schutzzone links vom Schlüssel erscheint dann eine große Truhe mit einem **Weisheitstropfen**. Ansonsten läuft hier alles wie gehabt.

K3:

Dank des Greifhakens brauchen wir uns hier nicht mehr um die drei Forcekristalle zu kümmern, was eine große Erleichterung ist. Hole dir aber dennoch den Schlüssel von dem Phantom im Südosten, indem du es wieder in eine Fallgrube stürzen lässt. Setze den Schlüssel NICHT bei der Tür links unten ein, sondern nimm ihn mit. Dieser Ersatzschlüssel wird später auf K7 noch sehr nützlich sein. Gehe dann zu dem goldenen Krug (+30 Sekunden) im Nordwesten. Verbinde die beiden Fackeln hier mit dem Greifhaken und katapultiere dich nach oben. Schon sind wir in dem Raum, wo es mal die nordwestliche Seekarte zu holen gab. Nimm hier noch den goldenen Krug (+30 Sekunden), bevor du nach unten gehst.

K4:

Deaktiviere erst mal rechts alle Windbarrieren mit dem Augenschalter. Gehe dann in die nordwestliche Ecke und zerschmettere hier den roten Krug für eine Schutzpfütze. Von da aus kannst du mit den Krabbelminen zwei Schalter erreichen, indem du die Minen durch die Löcher in den Mauern steuerst. Aktiviere zunächst wieder den ummauerten Schalter unter dir, damit der Schlüssel im Osten erreichbar wird. Aktiviere danach den Kristallschalter oben, wodurch die Stacheln über dir gesenkt werden. Die Tür dahinter ist verschlossen, hole dir also noch schnell den Schlüssel im Osten, da wir unseren Ersatzschlüssel behalten wollen.

K5:

Die neue Tür im Nordwesten führt dich hier in einen ganz anderen Bereich. Grabe den Luftstrom aus und aktiviere den Kristallschalter, damit die Windfontäne rechts deaktiviert wird. In der großen Truhe dahinter findest du eine **Schatzkarte**, welche dich zu einer weiteren Minute Lebenssand führt. Nimm dann wieder den Luftstrom und schlage noch einmal auf den Kristallschalter, um die Fontäne zu reaktivieren. Nutze den starken Wind, um über den

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Abgrund rechts zu springen, wo du bereits die Wendeltreppe nach unten findest.

K6:

Hier gibt es nichts Neues, gehe also direkt zur roten Tür.

Tipp: Zeichne zunächst die Sanduhr, um dir im Raum dahinter den goldenen Krug (+30 Sekunden) zu holen. Verlasse den Raum dann wieder und zeichne dann erst das Triforce auf die Tür.

K7:

Halte deinen Bumerang bereit und wirf ihn, sobald du mit der schwebenden Plattform fährst, nach links unten, um einen goldenen Krug (+30 Sekunden) zu erhaschen, bevor er von einem Phantom zerstört wird. Dank des Greifhakens ergibt sich nun eine wunderbare Abkürzung, mit der sich der Großteil der Arbeit auf K7 und K8 einsparen lässt. Fahr einfach mit den schwebenden Plattformen nach oben und stell dich auf die Schutzzone rechts. Nimm hier deinen Greifhaken und zieh dich zu der Truhe auf der rechten Seite. Du erhältst bereits den **runden Kristall!** Im Osten senkt sich auch eine Flammenwand. Vergiss nicht den goldenen Krug (+30 Sekunden) hier mitzunehmen und warte rechts auf die schwebende Plattform, mit deren Hilfe du zu der Schutzzone auf der anderen Seite gelangst.

Hast du den Ersatzschlüssel von K3 noch dabei, brauchst du in der Ecke im Nordosten jetzt nur die Tür aufzuschließen und mit dem runden Kristall hinunter zu gehen. Ohne den Schlüssel musst du die Wendeltreppe im Südosten nehmen.

K8:

Mit der Abkürzung im Nordosten landest du direkt in einer erhöhten Schutzzone mit einem goldenen Krug (+30 Sekunden). Springe dann mit dem runden Kristall in deinen Händen herab auf die tiefer gelegene Schutzzone. Diese Schutzzone ist ebenfalls dein Ziel, solltest du den Ersatzschlüssel nicht gehabt haben, laufe in dem Falle einfach nach oben in die nordöstlichste Ecke. Unter der Schutzzone findest du einen roten Krug, zerstöre diesen und steuere von da aus eine Krabbelminen nach unten, dann ganz nach links und dort durch das Mäuseloch, um den ummauerten Kristallschalter zu treffen. Die Tür links von dir wird sich öffnen. Trage den runden Kristall dann nach unten.

K9:

Fast geschafft. Bringe den runden Kristall schon mal zu den Sockeln. Aktiviere wieder den Augenschalter im Süden, um die Stacheln vor dem Bodenschalter für die Falltüre zu senken. Nutze die Falltüre, um das Phantom hier zu erledigen den **viereckigen Kristall** und eine Truhe

mit einem **Schiffsteil** zu erhalten. Erledige auch alle vier Wizzrobes (4x +30 Sekunden) und setze den viereckigen Kristall in den Sockel im Nordwesten. Dieser senkt die Feuerwand rechts und in der Truhe dahinter findest du bereits **dreieckigen Kristall**. Du hast nun alle drei Kristalle zusammen, setze sie in der folgenden Reihenfolge in die Sockel:

- zuerst den viereckigen Kristall in die Mitte
- dann den runden Kristall links
- zuletzt den dreieckigen Kristall rechts

Gehe dann oben durch die Tür. Du hörst nun wie der Boden erzittert. Nimm rechts oben noch den goldenen Krug (+30 Sekunden) mit und geh dann unten wieder durch die Tür unten.

K10:

Da dieser Teil eventuell neu für dich ist, solltest du dich erst einmal mit den Phantomen hier vertraut machen. Die **Teleporter-Phantom** sind zwar so langsam wie ihre blauen Kollegen, können sich dafür aber schnell zu dir teleportieren, sollte dich ein Phantomauge oder ein anderes Phantom sehen. Sei also gewarnt und bleibe erst mal in der Schutzzone am Eingang stehen. Von hier aus steuere eine Krabbelmine rechts durch das Mäuseloch, um dahinter den Kristallschalter zu aktivieren. Dadurch senkt sich eine Stachelwand im Westen.

Du kannst auf dieser Etage beide Phantome besiegen, indem du Felsbrocken auf sie zurollen lässt. Das kannst du bereits in der nordöstlichen Ecke probieren. Erklimme hier mittels Greifhaken die Schutzzone und rolle den Felsbrocken nach unten, sobald sich das östliche Phantom in Reichweite befindet.

Gehe dann in die Schutzzone in der nordwestlichen Ecke, wo du ebenfalls einen Felsbrocken siehst. Schiebe auch diesen Felsbrocken nach unten, um das Phantom im Westen zu zerschmettern, welches daraufhin einen **Schlüssel** fallen lässt. Auch erscheint eine Truhe im Zentrum, sollten beide Phantome besiegt sein. Sammele den Schlüssel ein und gehe nach unten.

Am linken Rand findest du einen roten Krug, schmeiße ihn hier irgendwo hin, um eine Schutzpfütze zu erzeugen. Von da aus steuere eine Krabbelmine durch das Mäuseloch rechts unten, um geradewegs darüber den Kristallschalter zu aktivieren. Dadurch senken sich ein paar Stacheln im östlichen Bereich. Versuche hier auch das Phantomauge mit einer Krabbelmine zu erwischen. Rechts neben dem Mäuseloch siehst du hinter dem Abgrund eine

Schutzzone mit einem Pfahl, ziehe dich dorthin.

Rechts neben der Schutzzone findest du eine auffällige Stelle an der Wand, welche sich sprengen lässt. Folge dahinter dem Pfad ins Zentrum und erledige alle Phantomaugen und eine Truhe erscheint direkt neben der verschlossenen Tür, allerdings auf der Mauer. Um diese zu erreichen, gehe wieder zurück in die Schutzzone ganz im Süden, die mit dem Pfahl. Stelle dich auf diesen und ziehe dich mit dem Greifhaken zu der Truhe, welche **100 Rubine** enthält. Falls du die kleine Truhe links noch haben willst, welche die beiden Phantome hinterlassen hatten, springe nach links und aktiviere hier den Bodenschalter, welcher die Stacheln neben der Truhe senkt. Sie enthält ebenfalls **100 Rubine**. Gehe danach zur Tür in der Mitte und schließe sie auf.

K11:

In jeder Ecke dieser Etage findest du eine Anhöhe mit einer Steintafel und einem Bodenschalter. Diese vier Bodenschalter musst du aktivieren, um weiter zu kommen. Dank des Greifhakens ist dies aber nicht sonderlich schwer. Ohne dieses Utensil müssten wir hier diverse Schalter aktivieren, um Brücken zu schaffen. Da aber neben jedem Bodenschalter eine Steintafel steht, können wir uns das sparen und ziehen uns einfach mit dem Greifhaken zu den Steintafeln hin. Die Krabbelminen sind hier außerdem nützlich, um sich der Phantomaugen zu entledigen. Tötest du alle, erscheint im Nordosten eine Truhe mit einem **Schatz**.

Um auf die höheren Ebenen zu gelangen, gibt es je einen Luftstrom. Den ersten findest du im südwestlichen Bereich, gehe einfach vom Eingang aus nach links und nach unten. Buddele hier den Luftstrom aus, um nach oben zu kommen. Rechts gibt es bereits eine Brücke, welche du nehmen kannst. Um den Schalter auf der linken Anhöhe zu erreichen, ziehe dich mit dem Greifhaken einfach zu der Steintafel, wie schon erwähnt.

Gehe nun vom Eingang aus nach rechts und nach oben, um dort ebenfalls einen Luftstrom auszubuddeln. Du gelangst wieder auf eine Anhöhe, wo du dich links und rechts mit dem Greifhaken zu den Bodenschaltern ziehen kannst. Sind alle vier Schalter betätigt, öffnet sich die Tür im Westen, welche nach unten führt. (Die Tür im Osten führt aktuell nur zu einer Sackgasse.)

K12:

Auf dieser Etage gilt es wieder, drei Force-Kristalle zu sammeln. Ziehe gleich mal den Hebel links, um unten die Stacheln zu senken, und zerstöre den goldenen Krug (+30 Sekunden).

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Erledige danach das Phantomauge, welches den Korridor entlang patrouilliert. Laufe unten dann nach links und nach oben ganz in die nordwestlichste Ecke. Hier findest du einen roten Krug, zerstöre ihn aber nicht! Hebe ihn auf und trage ihn nach rechts unten zum Zentrum der Etage, wo ein Teleporter-Phantom seine Runde dreht. Schmeiße den Krug hier irgendwo hin. Warte nun, bis das Phantom an dir vorbeizieht, und feuere einen Pfeil in seinen Rücken, um ihn den **Force-Kristall** zu entwenden. Diesen kannst du gleich oben einsetzen. Ein Wizzrobe erscheint, der dir 30 Sekunden verschaffen kann, wenn du ihn besiegst.

Gehe nun wieder in den nordwestlichen Bereich. Hier findest du oben eine Schutzzone mit einer Truhe, in der sich der zweite **Force-Kristall** befindet. Allerdings erscheint auch ein blaues Phantom. Schieße ihm einen Pfeil in den Rücken und nutze seine Auszeit, um auch den zweiten Kristall zu den Sockeln zu bringen. Wieder erscheint ein Wizzrobe.

Der letzte Kristall liegt im nordöstlichen Bereich. Dafür müssen wir die komplette Route unten herum nehmen. Das Phantomauge hier beseitigst du mit einer Krabbelmine oder dem Bumerang, woraufhin im Westen eine große Truhe mit einem **Schiffsteil** erscheint. Rechts oben findest du wieder einen roten Krug, dessen Schutzpfütze du beliebig platzieren kannst, am Besten irgendwo auf der rechten Seite. Öffne oben wieder die Truhe für den letzten **Force-Kristall**, wodurch ein rotes Phantom erscheint. Die Stacheln links unten lassen sich leider (noch) nicht senken, daher müssen wir den gesamten Weg wieder zurück laufen. Betäube das Phantom, laufe rechts unten herum, achte auf das Phantom im Zentrum und liefere den letzten Kristall ab. Die Tür öffnet sich und du kannst endlich die unterste Etage des Tempels betreten.

K13:

Spring hier einfach nach unten und du findest die **nordöstliche Seekarte** in einer großen Truhe. Mehr kannst du hier noch nicht tun, also nutze das blaue Portal, um den Tempel wieder zu verlassen.

Kapitel 22

Die nordöstliche See

Fahre zunächst in die südöstliche See und von dort aus weiter in den Norden, um die nordöstliche See zu erreichen. Dieses Kapitel beschäftigt sich wieder einmal erst mit den optionalen Dingen. Möchtest du direkt im Abenteuer weitermachen, so steuere die Insel der Toten im Nordosten der Karte an und lies in Kapitel 23 weiter.

Auf der Karte siehst du zunächst zwei große Insel, die von Felsen umringt sind. Das sind die beiden Primärziele auf deinem Abenteuer, du kannst aber auf dieser See noch andere Dinge entdecken. So wartet etwa im Zentrum der Karte, östlich der Felswand von der größeren Insel, ein goldener Frosch auf dich. Lass dir sein Symbol beibringen, um später wieder schneller in diese Region zurückkehren zu können.

Der Mann des Lächelns

Im südöstlichen Bereich der Karte findest du auch wieder ein Schiff eines Reisenden. Gehe an Bord und du wirst in einen bunten Raum voller Monster eingesperrt. Besiegst du sie, erwartet dich der **Mann des Lächelns**. Dieser kuriose Kerl schenkt dir eine **Schatzkarte** und des **Helden neue Kleider**, ein unsichtbares Gewand. Letzteres ist das erste Stück in einer Reihe von Tauschgeschäften, welche uns von Schiff zu Schiff führen. Kehrst du später noch einmal zurück, kannst du außerdem eine **Lotterie-Postkarte** erhalten, wenn du wieder alle Monster besiegst. Sendest du diese ein, hast du am nächsten Tag die Chance auf einen Gewinn wie z.B. Schiffsteile. Dies kannst du beliebig oft wiederholen.

Tauschgeschäfte

Mit des Helden neue Kleider geht es in die nordwestliche See. Steuere hier das Schiff an und der Mächtegern-Link schenkt dir ein **Teleskop** im Tausch für die Kleider. Damit bewaffnet geht es zum Schiff des Ho-Ho-Stammes in der südöstlichen See. Der Kerl links unten vermisst sein Teleskop und schenkt dir dafür das **Wächter-Notizbuch**. Damit geht es in die Südwestliche See, zu dem Schiff in der Nähe von Molida. Besiege an Bord zunächst die Gegner und lass dich von dem Reisenden beschenken. Sprich ihn danach nochmal an und er wird auf das Notizbuch aufmerksam, welches er gegen eine **Marone** tauscht. Fährst du nun zurück in die südöstliche See, kannst du hier ein weiteres Schiff entdecken, welches vorher noch nicht da war. Es gehört dem Romantiker. Schenkst du ihm die Marone, erhältst zum Lohn zunächst nur seinen Dank. Doch auf dem Weg nach draußen hält er dich auf und berichtet von einer Truhe bei sich zuhause.

Begib dich also in die nordwestliche See und steuere die Insel Bonun an. Allerdings erwartet dich nun wieder eine riesige Augenpflanze am Hafen, welche dich am anlegen hindert. Dieses Ungetüm kennst du noch von Molida, als du den Sonnenschlüssel erhalten hattest. Die Taktik ist wieder dieselbe, steuere im Halbkreis um das Ungetüm herum und feuere auf sein Auge. Schieße auch die grünen Geschosse ab, welche ab und an Herzen für dein Schiff geben. Nach einer ganzen Reihe von Treffern sollte das Monster erledigt sein und du kannst anlegen. Gehe

nun ins Haus des Romantiker, um hier die **Schwert-Rolle** zu bekommen. Dank dieser kannst du ab sofort die **Riesenwirbelattacke** ausführen.

Die Labyrinth-Insel

Zurück in der nordwestlichen See gibt es noch eine weitere versteckte Insel zu entdecken, die Labyrinth-Insel. Diese befindet sich ganz im Norden, fahre einfach den oberen Teil der Karte ab und du findest sie in der Mitte. Hier erwartet dich ein Minispiel, bei dem es gilt, so schnell wie möglich eine Reihe von Mythensteinen in einem Irrgarten abzuklappern. Als Preise winken ein **Tropfen der Weisheit**, eine **Schatzkarte**, ein **Herzcontainer** und **300 Rubine**. Schau in unserem entsprechenden Guide nach, um mehr über das Spiel zu erfahren. Auch kannst du einen weiteren **Tropfen der Weisheit** im Osten der Insel finden. Dort entdeckst du eine Schatztruhe, die komplett ummauert ist. Sprenge die untere Wand, um an die Truhe heranzukommen. Des Weiteren kannst du überall auf der Insel nach wertvollen Rubinen graben, mach beides am Besten, nachdem du alle Spiele abgeschlossen hast, weil dann kannst du dich frei auf der Insel bewegen.

Schätze auf dem Grund der See

Sobald du auf der Labyrinth-Insel fertig bist, gibt es in der nordöstlichen See nicht mehr viel zu entdecken. Es sollte aber noch erwähnt werden, dass man nur über diese See zu den Gewässern hinter der Insel Bonun gelangen kann, wo bis zu zwei Schätze versunken sind. Hast du bereits die entsprechenden Seekarten gefunden, lohnt sich ein Ausflug in diese Ecke sicherlich. Eine der beiden versunkenen Truhen enthält nämlich **eine weitere Minute Lebenssand**. Die Schatzkarte dazu findest du auf der Insel des Feuers. Grabe bei dem Fleckchen Gras in der Nähe des Tempeleingangs, um die Karte zu finden.

Sobald du mit den ganzen Nebenaufgaben fertig bist, geht es weiter bei der Insel der Toten, welche sich im Nordosten befindet.

Kapitel 23

Die Insel der Toten

In der nordöstlichen See siehst du zwei große Inseln, welche von Felsen umringt sind. Die größere von beiden ist noch nicht zugänglich, ein Wirbelsturm hindert dich hier am anlegen. Fahre also ganz in den Nordosten, zu der Insel der Toten. Achte unterwegs auf Haie, welche du

besiegt, wenn sie aus dem Wasser springen. Am Eingang des Felskreises erwarten dich zudem Piraten, welche mit ihren Kanonen deinem Schiff großen Schaden zufügen können.

Auf der Insel der Toten angekommen, laufe nach rechts in die Höhle, wo du eine Reihe von Büchern findest, welche ein Forscher hinterlassen hat. Das Buch in der Mitte gibt den Hinweis, dass die Insel die Form eines Kopfes mit einer Krone hat. Lies dir, wenn du willst, die weiteren Informationen durch und lege dann eine Bombe an der Wand weiter links über dem Ausgang. Du findest einen geheimen Durchgang, der in einen Raum voller schwarzer Rubine führt. Diese **Rubinfallen** ziehen dir Rubine ab, also gehe vorsichtig durch das Labyrinth. Die Fledermäuse besiegst du am Besten mit dem Bogen, da du mit dem Schwert oder dem Bumerang riskierst, eine Rubinfaller zu erwischen. Am Ende findest du 120 Rubine und vier Truhen. Diese enthalten **zwei Schiffsteile**, eine **Schatzkarte** und einen **Muttropfen**. Nimm dann rechts den Pfad, um die Rubinfallen auf dem Rückweg zu umgehen, und verlasse die Höhle.

Draußen wieder angekommen nehme dich vor den Rubinschleimen in Acht, besiege sie am Besten aus der Ferne mittels Bogen oder Bomben. Weiter hinten erwarten dich einige Skelettgegner, die sogenannten Stalfos. Um sie ganz zu besiegen, musst du immer ihren Kopf zerstören. Du kommst an einen verschlossenen Friedhof vorbei, den du noch nicht betreten kannst. Begibst du dich ganz nach Nordosten, kannst du eine Pyramide finden, innerhalb derer du in den "Phantomkorridor" gelangst, ein unendliches Labyrinth. In der Eingangshalle siehst du zwei Steintafeln, auf der rechten steht geschrieben:

Der heilige Baum wächst am Kinn des Königs. Gehe von dort aus 13 Felder nach Westen und 7 Felder nach Norden. Der Pfad zum Friedhof, wo die sechs Weisen ruhen, versteckt unter Tage.

Folge also dieser Anweisung. Gehe zum Baum ganz im Südosten und zähle deine Schritte entsprechend ab. Die genaue Position liegt drei Felder unter und ein Feld rechts von der Steinsäule mit dem Kristallschalter aus. Stürze dich in die Tiefen.

Spreng die rissige Wand, um eine Kammer freizulegen. In dieser findest du neben einigen Rubinen und einer Steintafel mit einem Hinweis noch eine Truhe mit einem **Krafttropfen**. Verlasse dann wieder die Kammer und geh nach links. Weiche den Felsen aus und du gelangst zu einer langen Treppe, welche dich auf die große Mauer im Osten führt. Von hier oben kannst du nun links den Schalter auf der Steinsäule aktivieren, welcher den Friedhof öffnet. Hol dir noch rechts eine **Schatzkarte** aus der Truhe und springe dann herab, um zum Friedhof aufzubrechen.

Auf dem Friedhof angekommen findest du einige Gräber mit Hinweisen. Achte auf die Skelette, welche sich aus den Gräbern erheben und lies dir alles durch. Folgende Hinweise werden gegeben:

- *Gehe nördlich durch den ersten Raum.*
- *Gehe östlich durch den zweiten Raum.*
- *Gehe östlich durch den dritten Raum.*
- *Gehe nördlich durch den vierten Raum.*
- *Gehe nördlich durch den fünften Raum.*
- *Der sechste Raum ist Gregors Ruhestätte.*

Nun hast du einen Kurs durch den Phantomkorridor: hoch, rechts, rechts, hoch, hoch. Begib dich also wieder in die Pyramide im Nordosten. Laufe erst nach oben und du findest die Überreste des Forschers, der die Bücher geschrieben hatte. Laufe dann zweimal nach rechts und zweimal nach oben. Du gelangst zu der Ruhestätte eines Ritters, dessen Geist auf König Mutoh verweist und die Tür hinter sich öffnet. Geh die Treppen hinauf und du landest auf dem bislang unerreichbaren Teil der Insel. Öffne hier die große Truhe, um die **königliche Halskette** zu erhalten. Springe dann unten einfach hinab und begib dich zurück zum Boot. Es gibt hier nichts mehr zu tun.

Kapitel 24

Die Insel der Ruinen

Nehme nun Kurs auf die große Insel im Zentrum der nordöstlichen See, die Insel der Ruinen. Du musst die südliche Öffnung im Felsenring nehmen, um die Insel zu erreichen. Dort erwartet dich ein Wirbelsturm, doch dank der königlichen Halskette löst sich dieser auf und wir können nun an der Insel anlegen.

Auf der Insel angekommen gehe einfach oben in die Höhle. Durchquere hier den Gang und du triffst auf ein kleines Wasserbecken, aus dem ein Zora-Krieger springt. Besiege ihn auf die übliche Weise, betäube ihn am Besten mit dem Bumerang von hinten und attackiere dann mit dem Schwert. Ist er besiegt, erscheint eine Brücke über das Wasser. Folge dann der Höhle bis zum Ausgang.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Gehe von hier aus nach Süden und überquere die Brücke nach Westen, wo du zu einem Labyrinth aus Landstegen kommst. Hüte dich hier vor den Rubinschleimen, besiege sie am Besten mit Pfeilen oder Bomben, bevor sie dir dein Geld stehlen. Schau zunächst einmal auf die Karte, ganz im Nordwesten siehst du zwei Brücken. Dein Ziel ist es, die rechte Brücke zu erreichen. Springe dazu auf den langen Steg vorne und folge diesem dann ganz nach oben. Dort springst nach links auf den mittleren Steg, welchen du nach Süden folgst. Am unteren Ende angekommen springst du links auf den Steg im südlichen Bereich, wo du ans westliche Ende läufst. Springe dann hier auf dem Steg im Westen und folge diesem nach oben. Dort springst du dann einfach nach rechts auf den Steg und du bist bei der Brücke angelangt. Folge dieser in den nördlichen Bereich und du gelangst auf eine Art Balkon. Springe hier rechts hinab.

Links in der Ecke findest du zwei Rubinschleime, grabe an der Stelle mal mit der Schaufel, um etwas reicher zu werden. Folge dann dem Pfad nach Osten, bis du zu zwei Treppen gelangst. Die Treppe im Osten führt dich wieder zurück zum Anfang, gehe also nach Norden. Hier gelangst du zu einer Schlucht voll mit rollenden Felsen, denen du besser ausweichen solltest. Nimm am anderen Ende die Treppe auf die Anhöhe und folge dem Pfad nach Westen, bis du in die nordwestliche Pyramide gelangst, dem Tempel von **Johann**. Beantworte seine Fragen mit "Ja" und er schickt dich zum Tempel im Osten. Auffällig ist hier noch der Obelisk mit einem Schlüsselloch - dies wird später noch von Bedeutung sein.

Verlässt du die Pyramide, wird eine neue Brücke erscheinen, welche über die Schlucht mit den rollenden Felsen führt. Lauf über diese hinüber und folge dem Weg nach Osten, welcher mit ein paar Teufelchen gespickt ist. Weiter im Osten gelangst du von einer Holzbrücke aus auf eine steinerne Mauer mit einer Abzweigung. Der Weg nach Norden führt zurück zum nordwestlichen Tempel, laufe also weiter nach Osten. Die Skelette, welche von Türmen aus dich mit Knochen bewerfen, besiegst du am Besten mit dem Bogen. Folge dem Weg, bis du in den Tempel von Friedhelm gelangst.

Dieser Tempel ist gespickt mit Fallen. Zuerst erwarten dich wieder rollende Felsen, danach Pfeilgeschütze und zum Schluss eine versteckte Fallgrube. Weiche all dem gekonnt aus und nimm am Ende die Stufen. Hinter der Brücke findest du noch ein paar Skelette, aber auch die Treppe nach oben. Dort erwartet dich **Friedhelm**, der dir den **königlichen Schlüssel** schenkt. Dieser Schlüssel gehört in den Obelisk, welchen wir im Tempel von Johann gesehen haben.

Verlasse die Pyramide und folge einfach dem einzigen Pfad. Du solltest wieder ans obere Ende der Schlucht mit den rollenden Felsen gelangen. Gehe von hier aus zurück in die Pyramide im

Nordwesten und benutze den Schlüssel am Obelisken. Dieser wird versinken, ebenso wie das Wasser um ihn herum. Johann schickt dich nun zum ersten Ritter, Ingolf, und wenn du wieder nach draußen gehst, siehst du, dass der Wasserstand gesunken ist und große Teile der Insel trocken gelegt worden sind.

Du könntest außerhalb der Pyramide nun direkt nach unten springen, mach das aber nicht, sondern bleibe erst mal oben und nimm wieder die Brücke nach Osten, welche zur nordöstlichen Pyramide führte. Bereits hinter der Brücke entdeckst du neue Stufen, welche hinab zu einer Höhle führen, in welcher du einige Rubine und einen **Weisheitstropfen** entdecken kannst. Folge dann wieder den Brücken und der Mauer nach Osten, bis du zur nordöstlichen Pyramide gelangst. Dort kannst du nun auf der unteren Ebene eine kleine Truhe mit einem **Muttropfen** entdecken. Hier oben links findest du außerdem einen kleinen Holzsteg, über welchen du auf das Gebiet rund um die große Pyramide gelangen kannst. Dort in der linken oberen Ecke findest du eine weitere Truhe mit **200 Rubinen**. Laufe dann wieder zurück, um die nordöstliche Pyramide herum und du kannst zwischen den Mauern noch 50 Rubine verstreut finden. Geh dann über die Brücken zurück nach Westen.

Bei den beiden Holzbrücken, welche nach Norden führen, springst du einfach nach unten. Auf der rechten Seite findest du hier noch eine weitere Truhe mit **100 Rubinen**. Dann geht es weiter nach Süden, bis dir einige Felsbrocken den Weg versperren. Der Felsbrocken ganz links lässt sich nicht bewegen, weil dahinter ein kleinerer Felsen den Weg versperrt. Schiebe zunächst den Felsbrocken rechts weg und steige dahinter die Treppen hoch zu einem weiteren Felsbrocken. Schiebe diesen nach links und er wird den Abhang hinunterrollen und den Felsbrocken am Anfang zertrümmern. Dort geht es dann weiter.

Weiter im Süden triffst du auf einige Skelette und einen weiteren Felsbrocken. Schiebe diesen zunächst ein Feld nach oben, so dass er auf den hellen Steinplatten liegt. Schiebe ihn dann nach rechts, damit er über die Brücke rollt und den Felsbrocken am anderen Ende zerschmettert. Dahinter wartet eine Truhe mit einem **Weisheitstropfen**. Wenn du wieder zurückgehst, ist der Felsbrocken oben links wieder da. Schiebe ihn diesmal ein Feld nach rechts und dann nach unten, wo er dann einen weiteren Felsbrocken zertrümmern sollte.

Nun bist du nahe der Pyramide im Süden. Aktiviere erst mal links auf dem Podest den Bodenschalter für eine Treppe zum Hafen. Dann laufe einmal um die Pyramide herum, um den Eingang zu erreichen. Im Inneren des Tempels triffst du auf **Ingolf**, beantworte seine Frage mit "Ja" und verlasse den Tempel wieder. Im Südosten öffnet sich nun eine Tür. Dahinter findest du die sogenannte Korridortür, welche ähnlich zu der roten Tür ist, welche du aus dem

Tempel des Meereskönigs kennst, nur dass diese Tür hier fünf markierte Punkte hat. Um die Tür zu öffnen, musst du wieder ein bestimmtes Wappen zeichnen. Wenn du direkt wissen willst, wie das Wappen aussieht, überspringe einfach den nächsten Part.

Die Steintafel neben der Tür verweist auf weitere Steintafeln in einem Irrgarten. Dabei handelt es sich um das Gebiet im Südwesten. Nimm die Abkürzung links neben der Pyramide und du gelangst schnell dorthin zurück. Gehe hier zunächst in die nordöstliche Ecke, um einen **Krafttropfen** zu finden. Danach widme dich dem Rätsel und erforsche den Irrgarten, achte dabei wieder auf die Rubinschleime. Jeweils an den Ecken und in der Mitte des Labyrinths befinden sich Treppen, welche hoch zu Steintafeln führen. Folgende Hinweise geben sie:

- Nordwesten: * Geh von mir geradeaus nach Osten
- Nordosten: ** Geh von mir geradeaus nach Süden
- Südosten: *** Geh von mir geradeaus nach Nordwesten
- Mitte: **** Geh von mir geradeaus nach Südwesten
- Südwesten: ***** Geh von mir geradeaus nach Norden

Daraus ergibt sich das Wappen für die Tür, zeichne dir dieses am Besten auf die Karte. Den Ausgang vom Labyrinth findest du bei der Tafel im Nordwesten. Von hier aus musst du wieder einmal um die ganze Insel herum, um zu der roten Tür im Südosten zu gelangen. Nimm zunächst die Schlucht mit den rollenden Felsen, um wieder zu der Pyramide im Nordwesten zu gelangen. Springe dort dann einfach nach unten und folge dem Pfad an Skeletten und rollenden Felsen vorbei, bis du wieder in vertrautes Gebiet kommst. Von hier es geht es weiter südlich, wo du erneut die Felsbrocken aus dem Weg räumen musst, bis du endlich wieder bei der Pyramide im Süden angelangt bist.

Zurück an der roten Tür zeichne nun das Wappen, indem du die fünf Punkte auf der Tür wie folgt verbindest: links oben → rechts oben → rechts unten → Mitte → links unten → rechts oben. Die Tür wird sich nun öffnen. An den Skeletten vorbei kommst du zu einer Tür, welche sich per Lichtgeist öffnen lässt. Dahinter warten zwei Zora-Krieger, welche du besiegen musst, um endlich den Tempel betreten zu können.

Kapitel 25

Mutohs Tempel

EG:

Direkt am Eingang siehst du zwei Kristallschalter, welche beide jeweils eine Brücke weiter oben ausfahren, aber nur für kurze Zeit. Laufe erst einmal an den Schaltern vorbei und halte dich rechts. Du landest in einer Sackgasse, wo du aber die Mauer über der helleren Bodenplatte sprengen kannst. Gehe dann zurück zu den zwei Schaltern, lege eine Bombe neben den Schalter rechts, laufe wieder zurück zu der eben gesprengten Mauer, achte aber dahinter auf die versteckte Falltür. Durch die Verzögerung der Bombe sollte hier jetzt im richtigen Moment eine Brücke erscheinen. Nimm diese und betätige rechts unten den Bodenschalter, welcher eine Tür in Richtung Eingang öffnet. Gehe dann nach oben, bis du in eine Kammer mit zwei Stalfos eingesperrt wirst. Wenn du sie besiegst, erscheint eine Brücke. Tritt dahinter auf den Bodenschalter, um die Fackel anzuzünden.

Dasselbe Spiel müssen wir nun auch noch auf der anderen Seite mache, gehe also zurück zum Eingang. Es empfiehlt sich, sich erst mal mit dem linken Pfad vertraut zu machen. Töte die Fledermäuse und merke dir den Standort der Falltür. Gehe dann zurück zu den zwei Kristallschaltern, lege diesmal eine Bombe neben den linken Schalter und folge, so schnell zu kannst, dem Pfad über die Schwebepattformen hinweg. Hinter der Brücke kannst du links unten wieder eine Tür mittels Bodenschalter öffnen. Ansonsten betritt oben die Kammer und bekämpfe wieder zwei Skelette. Aktivierst du auch hier den Bodenschalter vor der Fackel, senken sich die Stacheln und geben den Weg in die untere Etage frei.

K1:

Diese Etage ist komplett geflutet, weshalb wir hier noch nicht viel machen können. Die Skelettkrieger hier sind gefährlicher als die üblichen Stalfos, da sie mit dich mit einem Degen angreifen. Wende dich auf dieser Etage nach rechts und dann nach unten. Auf dem Wasser befindet sich eine Knochenbrücke, überquere sie und gehe die Treppe links hinauf.

EG:

Gegen diese drei Schildkröten-Gegner kannst du noch nichts ausrichten, gehe also rechts an ihnen vorbei die Treppen hoch.

1S:

Achte in diesem Labyrinth auf die Rubinschleime. Links an der Seite findest du eine kleine

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Truhe mit einem **Schatz**. Gehe dann nach unten zur nächsten Treppe. Davor befindet sich ein rostiger Bodenschalter, diesen kannst du aber noch nicht betätigen, also ignoriere ihn vorerst.

2S:

Besiege hier die beiden Stalfos und den Rubinschleim. Es erscheint eine große Truhe, welche den **Hammer** enthält! Dieses mächtige Werkzeug wird von deiner Fee getragen und ist äußerst schlagkräftig gegen den Großteil aller Gegner im Spiel. Selbst die gefährlichen Zora-Krieger lassen sich mit diesem Item kinderleicht zerquetschen. Auch betätigt der Hammer die verrosteten Schalter, die du bereits aus dem Tempel des Meereskönigs kennst. Das sollten wir gleich mal bei dem verrosteten Schalter von vorhin ausprobieren, gehe also wieder zurück nach unten.

1S:

Hau hier mit dem Hammer auf den verrosteten Bodenschalter und die Tür links öffnet sich. Dahinter findest du direkt eine weitere Anwendungsmöglichkeit des Hammers: Sprungbretter. Stell dich auf die Fußabdrücke und haue mit dem Hammer auf den Pfosten am anderen Ende. Das Sprungbrett schleudert dich nach oben auf die nächste Ebene. Wiederhole dies noch zweimal und du gelangst zu drei Schildkröten-Gegnern, welche du mit dem Hammer problemlos erledigen kannst. Der Hammer wirft sie um und ihre Rückseiten sind dann angreifbar. Der Mythenstein hier sollte nichts mehr zu berichten haben, springe also rechts herab und nimm wieder die Treppen nach unten.

EG:

Hier kannst du nun die Schildkröten mit dem Hammer erledigen. Aktiviere dann den rostigen Bodenschalter, um die linke Tür zu öffnen, und steige die Wendeltreppe dahinter hinab.

K1:

Du befindest dich wieder in der gefluteten Halle. Laufe hier ganz nach links und rolle den Felsbrocken oben nach rechts, so dass er den unteren Felsbrocken zertrümmert. Gehe dahinter über die Knochenbrücke, an der verschlossenen Tür vorbei, über eine weitere Knochenbrücke in eine Kammer im Nordwesten. Du wirst hier mit zwei Skelettkriegern eingesperrt, welche du schnell mit dem Hammer erledigen kannst. Nimm dann rechts oben die Wendeltreppe ins zweite Untergeschoss.

K2:

Hier findest du zwei rostige Bodenschalter. Aktivierst du sie mit dem Hammer, setzt sich die Stachelwalze links in Bewegung. Laufe ihr hinterher und nimm die Abzweigung nach unten, wo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

du auf zwei Schwebepattformen landest. Hier befinden sich an beiden Rändern mehrere rostige Bodenschalter und Stalfos. Nutze für alles den Hammer und aktiviere unten einen letzten Bodenschalter, um die Stachelwalze hier ebenfalls in Bewegung zu setzen. Links unten in der Ecke findest du noch einen **Muttropfen**. Gehe dann rechts neben der Stachelwalze die Stufen rauf, um einen **Schlüssel** zu finden. Mit diesem im Gepäck geht es dann hier wieder nach oben.

K1:

Wieder in der gefluteten Halle betätige den Bodenschalter, um die Tür vor dir zu öffnen. Dahinter kommst du wieder zu der Knochenbrücke, welche zu der verschlossenen Tür führt, an der du vorhin vorbeigelaufen bist. Schließe sie nun auf, um dahinter eine magische Pyramide zu finden. Betätige diese mit dem Schwert und sie steht nun auf dem Kopf, wodurch das gesamte Wasser in dieser Etage verschwindet.

Springe dann herab und laufe nach links. Du kommst zu einer neuen Art Rätsel mit Bodenplatten, welche auf der einen Seite rot und auf der anderen blau sind. Ein Schlag mit dem Hammer dreht alle Bodenplatten in einem 3x3-Feld um. Ziel ist es, dass alle Platten rot sind. In dem Falle ist dies ganz einfach, haue einfach einmal mit dem Hammer in die Mitte.

Es öffnet sich unten eine Tür, folge dem Pfad dahinter und du gelangst zu einem weiteren Sprungbrett. Nutze dieses, um oben auf den Balkon zu kommen, von wo aus du einen Pfeil auf die magische Pyramide rechts unten schießen kannst. Die Pyramide dreht sich und die Halle wird wieder geflutet. Nun kannst du eine Knochenbrücke nach unten nehmen.

Hier gelangst du zu einem weiteren Rätsel mit den blauen Bodenplatten, die Platte in der Mitte des Feldes ist aber bereits rot. Haue also mit dem Hammer neben das Feld, um nur die Platten am Rand zu drehen. Sind alle Platten rot, öffnet sich rechts neben der Pyramide von vorhin eine Tür. Laufe rechts weiter, über die Knochenbrücke nach oben, wo du vor zwei Zäunen stehst. Dahinter ist die Pyramide, also feuere darauf einen Pfeil über die beiden Zäune hinweg, was das Wasser wieder senkt. Springe rechts herab und du kommst zu einer Treppe nach unten.

K2:

Hier findest du ein größeres Rätsel mit den Bodenplatten. Eine einfache Lösung in vier Schritten sieht wie folgt aus:

- schlage zuerst auf die rote Platte in der Mitte links
- schlage dann auf die linke blaue Platte in der unteren Reihe

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

- schlage nun auf den Rand in der Ecke links unten, um die einzelne blaue Platte hier zu drehen
- schlage zuletzt auf zweite Platte von rechts in der oberen Reihe, um die sechs blauen Platten hier in einem Schwung zu drehen



Links entsteht dann eine Brücke, hinter der du wieder eine Wendeltreppe nach oben findest.

K1:

Laufe nach rechts und du siehst wieder neun Bodenplatten auf einer unerreichbaren Anhöhe. Die Steintafel davor gibt folgenden Hinweis:

Die wahre Form, die den Pfad öffnet, ist hier aufgezeichnet.

Lass dir oben vom Mythenstein die Positionen der Truhen verraten, wenn du möchtest, und nimm dann die beiden Sprungbretter nach oben. Rechts von dir steht ein Pfeilkristall, drehe diesen einmal mit dem Bumerang. Dann feuere einen Pfeil auf ihn, welcher die Pyramide im Südosten erreicht, was den Wasserstand wieder erhöht. Laufe nach rechts über die Knochenbrücke und senke direkt wieder den Wasserstand, damit du die unteren Bodenplatten wieder sehen kannst. Deren Muster musst du nämlich jetzt in die oberen Bodenplatten einhämmern. Eine einfache Lösung in vier Schritten sieht wie folgt aus:

- schlage auf die rote Platte links oben
- schlage links neben die blaue Platte links unten
- hämmere genau ein Feld darunter, um die einzelne Platte links unten zu drehen
- schlage genau gegenüber einmal neben die rechte untere Ecke, um die einzelne Platte rechts unten zu drehen

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de



Wurde das untere Muster kopiert, öffnet sich links eine Tür. Springe dahinter hinab in den tieferen Bereich, wo du einen Skelettkrieger und eine Truhe mit **100 Rubinen** in der Ecke links unten finden kannst. Links oben schiebst du dann den Felsbrocken auf das Sprungbrett. Betätige dieses und der Felsen wird nach oben geworfen. Von da kannst du ihn nach rechts rollen, damit er hier den Weg frei räumt. Dort findest du dann eine Truhe mit einem **Schlüssel**. Wenn du den Schlüssel hast, katapultiere dich nach oben auf die höhere Ebene.

Du befindest dich wieder da, wo du zum ersten Mal diese Etage betreten hast. Diesmal geht es rechts oben weiter. Folge hier dem Pfad und du gelangst zu einer verschlossenen Tür, welche du dank des Schlüssels öffnen kannst. Du entdeckst nun einen Felsbrocken, der bereits auf einem Sprungbrett liegt. Diesen kannst du nun in einer Folge von insgesamt drei weiteren Sprungbrettern ganz nach oben befördern, folge ihm dabei über die Sprungbretter und Stufen. Oben angekommen schiebst du ihn nach links, um den Weg zu ebnen. In der großen Truhe dahinter wartet der **Master-Schlüssel**. Nimm diesen an dich und springe damit nach unten zu der Wendeltreppe in der Ecke.

K2:

Stelle dich hier auf die Schwebplattform und lege den Schlüssel darauf ab. Erledige während der Fahrt die Stalfos am Rand mit dem Hammer, damit sie dir nicht gefährlich werden. Am Ende der Fahrt bist du auch bereits beim großen Schlüsselblock. Erklimme dahinter die Pyramide mittels der Sprungbretter, um zur nächsten Etage zu gelangen.

K3:

Der Boss ist ganz nah. Lies die Steintafel, um wieder mal ein blaues Portal zu schaffen. Nutze die Krüge, um dich zu heilen und stelle dich dann deinem Gegner.

Boss: Uralter Steinsoldat Ohis

Dieser riesige Golem wird versuchen, dich zu zerschmettern, und feuert außerdem mit Pfeilen auf dich. Laufe um ihn herum, um den Attacken auszuweichen. In der Arena findest du an jedem Ende ein Sprungbrett. Nutze diese, um dich hoch zu schleudern, und attackiere während des Flugs die roten Schrauben am Körper des Gegners mit dem Hammer. Er wird Stück für Stück auseinanderfallen. Es befinden sich auch Schrauben auf seinem Rücken und seinem Hinterkopf, die du nicht übersehen solltest. Sind alle Schrauben zerstört, stürzt er in sich zusammen und nur noch der Kopf bleibt übrig. Dieser spring nun durch den Raum und feuert mit Pfeilen um sich. Versuche mittels der Sprungbretter auf dem Kopf zu landen, wo du dann blauen Kristall attackierst. Wiederhole dies, bis der Gegner besiegt ist.

Deine Mühen werden mit **zwei Minuten Lebenssand** und einem **Herzcontainer** belohnt. Nimm dann die Treppen hinter der Truhe, um den **Smaragdstahl** von König Mutoh zu erhalten. Trete dann in das blaue Licht, um den Tempel wieder zu verlassen. Draußen folgst du zunächst dem Weg nach unten und gehst dann einfach immer nach Westen, um schnell wieder zu deinem Schiff zu gelangen.

Kapitel 26

Das Phantomschwert

Sobald du Scharlachstahl, Azurstahl und Smaragdstahl in deinen Besitz gebracht hast, geht es zurück in die nordwestliche See zu Sauz' Insel. Sprich mit ihm, um ihn die drei Stähle zu übergeben, damit er sich an die Arbeit macht. Ihm dabei zuzusehen, bringt allerdings nichts, also verlasse danach wieder sein Haus. Auf dem Weg zum Boot solltest du nun einen Brief von Jolene erhalten:

An die grüne Landratte!

Ich wünsche dir die Pest an den Hals. Du hast es mir neulich wirklich gezeigt! Wie könnte ich diese Demütigung jemals vergessen! Und daher läuft es auf folgendes Wort hinaus: RACHE! Jawohl! Ich verlange eine Revanche, um zu sehen, wer wirklich der Stärkste auf See ist! Ich habe seit unserem letzten Zusammentreffen meine Technik verfeinert. Niemand kann mich besiegen! Ich nehme es mit jedem Feind auf! Oh, ja. Irgendwo auf der weiten See werden sich unsere Pfade erneut kreuzen. Und du wirst brav verlieren. Oder willst du etwa eine Lady schlagen? Sei tausendfach verflucht!

-die Piratin Jolene-

Diese Herausforderung solltest du annehmen, denn erst wenn du sie ein letztes Mal besiegt hast, wird Sauz mit dem Schwert fertig sein. Der Brief muss wieder unterschrieben werden. Da die Unterschrift im Abspann zu sehen sein wird, nutze diese Möglichkeit, sie nach deinem Belieben anzupassen. Steche nach diesen Formalitäten wieder zur See und halte Ausschau nach Jolene.

Jolene sollte recht schnell auf der Karte auftauchen. Lass dich entern und stell dich ihr erneut im Kampf. Diesmal ist Jolene etwas schneller und kämpft sogar weiter, nachdem du sie im direkten Kräftemessen besiegt hast. Aber im Großen und Ganzen ist der Kampf ähnlich wie sonst aus. Attackiere sie nicht direkt, sondern weiche ihrer Sprungattacke aus und attackiere sie dann von der Seite oder hinten. Nachdem der Kampf vorbei ist, wird sie dich ab sofort nicht mehr verfolgen, wodurch es etwas ruhiger auf der See wird. Mache dich dann auf dem Weg zurück zu Sauz.

Auf Sauz's Insel angekommen geh einfach wieder in sein Haus und sprich mit ihm, um die **Schwertklinge** zu erhalten. Der Griff fehlt allerdings noch und soll vom Meereskönig alias Großvater Siwan bereit gestellt werden. Steche also wieder in See und reise nach Melka.

Zurück auf Melka gehst du einfach über die Brücke im Westen des Dorfes, um wieder zum Haus des Großvaters zu gelangen. Zeige ihm die heilige Klinge und er wird diese mit der Phantomsanduhr zum **Phantomschwert** vereinen. Dieses Schwert hat die Kraft, Bellamu und seine Phantome zu besiegen. Du bist nun bereit, ein letztes Mal dich durch den Tempel des Meereskönigs zu kämpfen. Ungewöhnlicherweise befindet sich Linebeck nachher nicht beim Boot, sondern du wirst ihn auf dem Weg zum Tempel des Meereskönigs antreffen, wo er auf die weite See hinaus starrt. Nach der kleinen Zwischensequenz kann es dann weitergehen.

Kapitel 27

Der Tempel des Meereskönigs, Teil 6

Nach der Begegnung mit Linebeck geht es nun ein letztes Mal in den Tempel des Meereskönigs. Vorher solltest du noch überlegen, ob du nicht vielleicht noch weiteren Nebenaufgaben nachgehen willst, um dich für das Finale zu rüsten. So empfiehlt es sich, ein möglichst einheitliches Schiff zu bauen, damit es mehr Schaden einstecken kann. Denn dies könnte sich noch als nützlich erweisen. Sammle auch so viele Tropfen wie möglich, welche du auf der Insel der Lichtgeister gegen neue Fähigkeit eintauschen kannst. Im Tempel des Meereskönigs

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

ist vor allem der Lichtgeist der Weisheit nützlich. Durch seine Abwehrkraft verlierst du weniger Zeit, sollte dich mal ein Phantom erwischen. Solltest du dich bereit fühlen, geht es zurück in den Tempel.

Mit dem Phantomschwert lassen sich nun endlich die lästigen Phantome beseitigen. Doch nur das Auge auf ihrem Rücken ist verwundbar, d.h. du solltest weiterhin vor den Phantomen auf der Hut sein. Eine gute Taktik ist, sie zu einer Schutzzone zu locken, indem du mit dem Hammer in der Nähe Lärm machst. Die Phantome gehen dann den Geräuschen nach und sobald sie dir den Rücken zukehren, fällst du sie mit einem Streich des Phantomschwertes. Wenn du auf einem Geschoss alle Phantome besiegst, erscheint immer eine kleine Truhe mit etwas Wertvollem. Auf den ersten sechs Etagen gibt es Schätze, auf K7 bis K9 Schiffsteile und auf K10 bis K12 jede Menge Rubine. Die Ausnahme stellt K5 dar, wo keine Phantome patrouillieren. Das Besondere daran ist, dass du das beliebig oft wiederholen kannst. Verlässt du den Tempel, erscheinen bei Wiederkehr wieder alle Phantome, und die Truhen lassen sich erneut holen. Das ist ideal, um Schätze, Rubine und Schiffsteile zu sammeln.

Du hast nun die Wahl, ob die mittels des gelben Portals abkürzen willst oder nicht. Solltest du dies tun, lies unten bei K7 weiter. Es empfiehlt sich aber, die ersten sechs Etagen nochmal abzugrasen, um dort einige neue Schätze zu entdecken, insbesondere wenn man seit dem Erhalt der dritten Seekarte nicht mehr auf diesen Etagen war.

K1:

Besiegst du hier beide Phantome, erscheint in der südwestlichen Ecke eine kleine Truhe mit einem **Schatz**. Ansonsten hole dir wie immer links oben den **Schlüssel**, um weiterzukommen.

(Hier kann man außerdem noch einen **Muttropfen** finden, falls man diesen noch nicht hatte. Spanne dazu ein Seil zwischen den Pfählen links neben dem Eingang. Balanciere auf diesem und feuere einen Seil in das Auge. Es wird kurzzeitig eine große Truhe in der südöstlichen Ecke erscheinen, welche den Tropfen enthält.)

K2:

Locke das Phantom links am Besten mit dem Hammer an und erledige es direkt. Aktiviere hier wieder alle Schalter, sprengte die Mauer gegenüber des Eingangs auf und hole dir den Schlüssel. Besiegst du hier auch das zweite Phantom, erscheint eine kleine Truhe mit einem **Schatz** in einer Nische im südwestlichen Bereich. Bevor du nach unten zur nächsten Etage gehst, schnappe dir noch den goldenen Krug (+30 Sekunden) in der Schutzzone im Nordwesten, indem du die Mauer davor einfach sprengst. (Hier in der Ecke kannst du auch

eine Krabbelmine durch das Mauselloch in den Kristallschalter steuern. Achte dabei auf die Stachelwalze. Es erscheint eine große Truhe mit einem **Weisheitstropfen**, falls du diesen noch nicht hattest.)

K3:

Besiege hier beide Phantome und sammle dabei den **Schlüssel** ein. Setze diesen NICHT in der Tür links unten ein, sondern nimm ihn einfach mit. Um die Force-Kristalle brauchen wir uns dank des Greifhakens nicht mehr zu kümmern, also kann die Tür unten ruhig verschlossen bleiben. Und der zusätzliche Schlüssel ist uns später bei einer Abkürzung auf K7 dienlich. Sind beide Phantome besiegt, erscheint eine kleine Truhe mit einem **Schatz** auf einer Anhöhe. Diese erreicht man, indem man im Südosten den Luftstrom ausbuddelt und sich von da oben mit dem Greifhaken zu der Truhe zieht.

Begib dich danach in den Nordwesten zu dem goldenen Krug (+30 Sekunden) bei den zwei Fackeln. Spann zwischen beiden Fackeln ein Seil mit dem Greifhaken und du kannst dich nach oben katapultieren, wo du direkt in den Raum mit der ersten Seekarte gelangst. Nimm hier noch einen weiteren goldenen Krug (+30 Sekunden) mit und geh dann nach unten.

K4:

Besiege gleich am Eingang das erste Phantom und deaktiviere danach rechts alle Windbarrieren mit dem Augenschalter. Wenn du das Phantom unten auch noch besiegt, erscheint eine Truhe mit einem **Schatz** ganz im Westen. Gehe von dort aus dann nach oben und zerschmettere hier den roten Krug für eine Schutzpfütze. Von hier aus kannst du mit den Krabbelminen zwei Schalter erreichen, indem du die Minen durch die Löcher in den Mauern steuerst. Aktiviere zunächst wieder den ummauerten Schalter unter dir, damit der Schlüssel im Osten erreichbar wird. Aktiviere danach den Kristallschalter oben, wodurch die Stacheln über dir gesenkt werden. Die Tür dahinter ist verschlossen, hole dir aber noch schnell den Schlüssel im Osten, da wir unseren Ersatzschlüssel behalten wollen.

K5:

Falls du hier in der nordwestlichen Ecke die große Truhe mit der **Schatzkarte** noch nicht geöffnet haben solltest, grabe zunächst den Luftstrom aus und aktiviere oben den Kristallschalter, um die Windfontäne vor der Truhe zu deaktivieren (und später wieder zu aktivieren). Ansonsten nutze die die Windfontäne, um den Abgrund zu überqueren und direkt die nächste Treppe nach unten zu erreichen.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

K6:

Besiegest du hier die Phantome, erscheint eine Truhe mit einem **Schatz** ganz im Süden. Ansonsten gibt es hier nichts Neues, gehe also direkt zur roten Tür.

Tipp: Zeichne zunächst die Sanduhr, um dir im Raum dahinter den goldenen Krug (+30 Sekunden) zu holen. Verlasse den Raum dann wieder und zeichne dann erst das Triforce auf die Tür. Das sollte auch deine Zeit für das gelbe Portal verbessern.

K7:

Halte deinen Bumerang bereit und wirf ihn, sobald du mit der schwebenden Plattform fährst, nach links unten, um einen goldenen Krug (+30 Sekunden) zu erhaschen, bevor er von einem Phantom zerstört wird. Fahr dann einfach mit den schwebenden Plattformen nach oben und stell dich auf die Schutzzone rechts. Nimm hier deinen Greifhaken und zieh dich zu der Truhe auf der rechten Seite, welche den **runden Kristall** enthält. Im Osten senkt sich dann auch eine Flammenwand. Vergiss nicht den goldenen Krug (+30 Sekunden) hier mitzunehmen und warte rechts auf die schwebende Plattform, mit deren Hilfe du zu der Schutzzone auf der anderen Seite gelangst.

Hast du den Ersatzschlüssel von K3 noch dabei, brauchst du in der Ecke im Nordosten jetzt nur die Tür aufzuschließen und mit dem runden Kristall hinunter zu gehen. Ohne den Schlüssel musst du die Wendeltreppe im Südosten nehmen (auf dem Weg hier empfiehlt es sich, alle Phantome zu beseitigen).

K8:

Mit der Abkürzung im Nordosten landest du direkt in einer erhöhten Schutzzone mit einem goldenen Krug (+30 Sekunden). Springe dann mit dem runden Kristall in deinen Händen herab auf die tiefer gelegene Schutzzone. Diese Schutzzone ist ebenfalls dein Ziel, solltest du den Ersatzschlüssel nicht gehabt haben, laufe in dem Falle einfach nach oben in die nordöstliche Ecke. Unter der Schutzzone findest du einen roten Krug, zerstöre diesen und steuere von da aus eine Krabbelminen nach unten, dann ganz nach links und dort durch das Mauselloch, um den ummauerten Kristallschalter zu treffen. Die Tür links von dir wird sich öffnen. Trage den runden Kristall dann nach unten.

K9:

Bringe den runden Kristall schon mal zu den Sockeln. Töte dann das Phantom, um den **viereckigen Kristall** zu erhalten und eine Truhe mit einem **Schiffsteil**. Erledige auch alle vier Wizzrobes (4x +30 Sekunden) und setze den viereckigen Kristall in den Sockel im Nordwesten. Dieser senkt die Feuerwand rechts und in der Truhe dahinter findest du bereits **dreieckigen**

Kristall. (Wenn du willst, gehe hier nochmal nach oben, um auf K7 und K8 die restlichen Phantome zu beseitigen und jeweils ein weiteres Schiffsteil zu erlangen. Beachte aber, dass dies etwas Zeit kostet.) Du hast nun alle drei Kristalle zusammen, setze sie in der folgenden Reihenfolge in die Sockel:

- zuerst den viereckigen Kristall in die Mitte
- dann den runden Kristall links
- zuletzt den dreieckigen Kristall rechts

Gehe dann oben durch die Tür. Du hörst nun wie der Boden erzittert. Nimm rechts oben noch den goldenen Krug (+30 Sekunden) mit und geh dann unten wieder durch die Tür unten.

K10:

Locke zuerst beide Phantome an und besiege sie, wodurch du einen **Schlüssel** erhältst und eine kleine Truhe im Inneren des Labyrinths erscheint. Nimm dann deine Krabbelminen und steuere sie durch das Loch rechts vom Eingang aus zum Kristallschalter, wodurch sich im Westen eine Stachelbarriere senkt. Ganz in der südwestlichen Ecke findest du dann einen rostigen Bodenschalter. Aktiviere ihn mit dem Hammer und eine große Truhe erscheint ebenfalls im Inneren des Labyrinths. Lasse hier noch eine Krabbelmine durch das Loch zum Kristallschalter wandern, um die Stacheln neben der Truhe zu senken. Zieh dich dann weiter rechts über den Abgrund hin zu dem Pfahl in einer Schutzzone.

Hattest du beim letzten Mal alle drei Phantomaugen besiegt und die große Truhe auf der Mauer neben der Tür geöffnet, so kannst du dich nun schnell und einfach vom Pfahl aus zu der Truhe ziehen, wodurch du direkt bei der Tür im Zentrum landest. Ansonsten musst du wieder rechts die Wand aufsprengen, in dem Falle solltest du auch Jagd auf alle drei Phantomaugen machen, um die Truhe neben der Tür zu erzeugen (diese enthält 100 Rubine). Die große Truhe rechts neben der Tür enthält eine **Schatzkarte**. Laufe dann noch einmal um das Zentrum herum, um zu einem Bodenschalter zu gelangen, der die Stacheln neben der kleinen Truhe senkt, welche die Phantome hinterlassen hatten. Diese enthält nochmal **100 Rubine**. Wenn du alles erledigt hast, gehe nach unten nach K11.

K11:

Laufe hier schnell nach links und besiege das Phantom, um es davon abzuhalten, einen goldenen Krug (+30 Sekunden) zu zerstören. Besiegst du auch das zweite Phantom, erscheint eine Schatztruhe mit **200 Rubinen** im Südwesten. Die Tour mit den vier Schaltern können wir

uns diesmal zum Glück sparen, nimm einfach die Treppen rechts vom Eingang aus nach unten.

K12:

Wir befinden uns in einer großen Schutzzone im östlichen Bereich, die bislang für uns immer eine Sackgasse war. Doch mittels des Sprungbretts und des Hammers gelangen wir nun schnell ins Zentrum dieser Etage. Bevor du dich auf die andere Seite der Mauer katapultierst, aktiviere den Kristallschalter rechts neben dem Sprungbrett. Daraufhin erscheint kurzzeitig im Osten eine große Truhe mit einer **Schatzkarte**. Du musst dich aber beeilen, nutze am Besten die Verzögerung einer Bombe, um den Schalter zu betätigen. Solltest du es nicht schaffen, kannst du es nochmal versuchen, indem du dich mit dem Sprungbrett unten wieder in die große Schutzzone beförderst.

Ansonsten musst du hier wieder die **drei Force-Kristalle** sammeln, besiege zuerst das Teleporter-Phantom im Zentrum, um den ersten zu bekommen. Setze ihn oben in die Sockel ein und achte wieder auf die Wizzrobes, die dabei erscheinen. Rechts neben den drei Sockeln kannst du nun die Stachel senken, indem du mit dem Hammer auf den rostigen Schalter dahinter schlägst. Dann musst du nicht mehr den Umweg über den Südosten nehmen, um den Force-Kristall rechts oben zu erreichen. Sind alle drei Phantome auf dieser Etage besiegt, erscheint im Zentrum eine Truhe mit **300 Rubinen**. Hast du alle drei Force-Kristalle in die Sockel eingesetzt, kann es nach unten gehen.

K13:

Du befindest dich wieder in dem Raum, wo es die nordöstliche Seekarte gab, doch diesmal erscheinen unten bei der Truhe drei Phantome. Hole dir zuerst den goldenen Krug links neben dem Eingang (+30 Sekunden). Rechts vom Eingang aus findest du zudem einen roten Krug, diesen trägst du mit nach unten zu den drei Phantomen, um da eine Schutzpfütze zu bauen. Sollte dir das misslingen, kannst du den Luftstrom links neben der verschlossenen Tür wieder nach oben nehmen, um vor den Phantomen zu flüchten (die Treppen werden durch Flammen blockiert). Während du sicher in der Pfütze stehst, lockst du die Phantome am Besten mit dem Hammer an, um sie zu besiegen, sobald sie dir wieder den Rücken zukehren. Sind alle drei blauen Phantome besiegt, erscheinen drei rote und danach drei Teleporter-Phantome. Hast du alle neun Phantome besiegt, öffnet sich die Tür.

Eine lange Brücke erwartet dich. Sobald du das andere Ende erreichst, stürzt sie ein und ein blaues Licht erscheint. Mit diesem kannst du nun dich zum Eingang des Tempels teleportieren – und wieder zurück, falls du noch etwas vor dem Endkampf erledigen willst. Steige dann die lange Treppe hinauf, um dich Bellamu zu stellen.

Tipp:

Erreichst du diesen Raum noch einmal über dem normalen Wege, erscheinen vor der langen Brücke zwei Truhen mit **seltene Schiffsteilen**. Dies kann man beliebig oft wiederholen, um Schiffsteile zu sammeln.

Kapitel 28

Das Finale

Du befindest dich in einer großen Halle mit einer lila Quelle in der Mitte und drei Etagen, die über zwei lange Wendeltreppen miteinander verbunden sind. Hier erwartet dich dein finaler Gegner, Bellamu. Ein krakenähnliches Wesen, welches ziemlich flink ist und mit lebendigem Schleim auf dich spuckt. Wenn Bellamu in der Quelle schwimmt, musst du mit deinem Greifhaken den lila Schleim abziehen. Ist der Schleim entfernt, kannst du Bellamu mit dem Greifhaken zu dir heran ziehen. Jetzt ist kurzzeitig sein Auge geöffnet, welches du mit deinem Schwert attackierst.

Danach wird er sich eine Etage höher an den Säulen festsetzen, folge ihm über eine der beiden Wendeltreppen nach oben und achte dabei auf die Schleimmonster, die er nach dir wirft. Laufe um die Säulen herum und feuere Pfeile auf die Augen an den Tentakeln. Sind alle Augen getroffen, fällt Bellamu wieder hinab in die Quelle. Hier nutzt du wieder den Greifhaken, um den lila Schleim zu entfernen und Bellamu an dich ran zu ziehen. Achte dabei auf die Schleimgegner, welche dir im Weg stehen.

Wiederhole nun das Spiel mit dem Abschießen der Augen auf der ersten Etage, achte dabei aber verstärkt auf seine Attacken. Wenn er mit den Tentakeln um sich schlägt, stell dich hinter eine der Säulen. Nachdem alle Augen getroffen worden sind, wird er sich diesmal höher hangeln. Folge ihm also auf die oberste Etage und feuere hier wieder auf die Augen. Diesmal wird er sie aber besser schützen und du musst versuchen, die Augen aus eher seitlichen Winkeln zu treffen.

Nun spuckt Bellamu eine leuchtende Sphäre aus Energie aus, welche mit Ciela verschmelzt und ihr ihre Erinnerungen zurückgibt. Sie besitzt nun die Fähigkeit, die Zeit anzuhalten. Gehe dann wieder nach unten, woraufhin die Wendeltreppe hinter dir einstürzen sollte. Bellamu bewegt sich nun hier mit rasanter Geschwindigkeit und ist auf normalen Wege nicht zu erwischen.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

Ciela sendet dir aber sogenannte Phantomsphären zu, mit denen du für einen kurzen Moment die Zeit einfrieren kannst. Dazu musst du das Sanduhr-Icon am unteren Bildschirmrand berühren und dann schnell eine Sanduhr in das gelb umrandete Feld zeichnen. Falls du Probleme hast, zeichne einfach eine 8. Das Bild wird nun in Grautönen dargestellt und alles um dich herum - inklusive Bellamu - ist eingefroren. Hast du ihn erwischt, während sein Auge offen war, kannst du dieses nun mit dem Schwert attackieren, bis der Timer abgelaufen ist. Wiederhole dies solange, bis der Kampf vorbei ist.

Es folgt nun eine Zwischensequenz, in dessen Verlauf Tetra von Bellamu entführt wird, dieser sich am Geisterschiff festsetzt und du mit Linebecks Schiff die Verfolgung aufnimmst. In diesem Kampf Boot gegen Boot gilt es, die zahlreichen Schleimaugen, welche am Geisterschiff haften und auf der Karte zu sehen sind, abzuschießen. Um es dir schwerer zu machen, tauchen diese manchmal wieder neu auf und schießen zudem Geschosse auf dich. Letztere solltest du rechtzeitig abschießen, damit du keinen Schaden nimmst. Sind alle Augen weg, bricht das Geisterschiff zusammen und der Kampf geht in die finale Runde.

Bevor du die Ruine des Geisterschiffes betrittst, wird dir angeboten, dein Spiel zu speichern. Dies solltest du tun. Du kannst nun später auch jederzeit hierher zurückkehren, das gestrandete Geisterschiff lässt sich dann in der südwestlichen See finden und du brauchst es nur anzusteuern, um den folgenden Kampf zu wiederholen.

Wieder gibt es eine Zwischensequenz, wo am Ende Bellamu von Linebeck Besitz ergreift und ihn ein Phantom verwandelt - dein letzter Gegner. Der Schwachpunkt ist - wie bei allen Phantomen - das Auge auf seinem Rücken. Nimm eine Phantomsphäre von Ciela an dich und halte wieder die Zeit an, um hinter den Rücken des Gegners zu gelangen. Doch du wirst feststellen, dass das Auge geschlossen und damit nicht verwundbar ist. Ciela bietet dir nun eine zweite Perspektive auf dem oberen Bildschirm an, wo du das Auge im Auge behalten kannst. Halte die Zeit genau dann an, wenn das Auge offen ist. Doch Bellamu reißt Ciela an sich und du musst ihn erst schwächen, damit Ciela dir eine Phantomsphäre zusenden kann. Attackiere dazu das Phantom schnell mit dem Schwert, bis es zu einem Kräftemessen kommt, wo du wieder mit dem Stylus über die Klingen reiben musst. Ist dieses Kräftemessen gewonnen, kannst du ein paar direkte Treffer landen, wonach das Phantom zu Boden geht. Nun kann Ciela dir eine Sphäre entsenden. Weiche dann den Attacken des Phantoms aus, u.a. wird er dich mit einer großen Wirbelattacke konfrontieren, und beobachte das Auge auf dem oberen Bildschirm. Halte die Zeit an, sobald es offen ist, und attackiere es dann mit voller Kraft. Zwischendurch wird es noch etwas schwieriger, das Phantom im Schwertkampf zu konfrontieren, da es mit Seitwärtssprüngen ausweicht. Achte auf seine Bewegungen und bleibe

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass - Komplettlösung

www.zeldaeuropa.de

hartnäckig am Mann, um wieder ein Kräftemessen zu provozieren. Dieses Schema wiederholst du, bis der Kampf gewonnen ist.

Herzlichen Glückwunsch, du hast *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* erfolgreich durchgespielt! Lehne dich zurück und genieße den Abspann.