

ERSTE VERSION

Geheimnisse für Anfänger

Bevor du dich auf den Weg machst, brauchst du eine **vernünftige Waffe**. In diesem Abschnitt wollen wir weiterhin ein paar **nützliche Gegenstände** holen, bevor du dich in den ersten Dungeon stürzt. Nimm dir die Zeit und erledige diese Aufgaben, so wirst du im späteren Verlauf nicht so viele Schwierigkeiten bekommen.

Es ist Hilfreich, wenn du die **Karte auf ZELDAEUROPE** benutzt. Das Spiel ist in **128 Felder** eingeteilt, **jeder Bildabschnitt ist ein Feld**. Anhand der Kartenmarkierung am Rande kannst du nachlesen, welche Felder gemeint sind. Los geht's!

Ein Held braucht ein Schwert [H8]

Dazu gehe gleich in die Höhle oben links. Dort bekommst du von dem alten Mann deine erste Waffe. Du bekommst sie umsonst. Nimm sie dir und verlasse die Höhle.

Ein paar Bomben [E11]

Bekämpfe erst mal paar Gegner, damit sie Rubine fallen lassen. Mit 20 Rubinen suchen wir uns einen Bombenladen. Dazu nehme folgenden Weg ab deiner Startposition [H8]: Oben, Rechts, Oben, Rechts, Oben, Rechts. Du kommst zu einem Abschnitt mit blauen Spinnen, die wild umher springen. Suche die Höhle auf und kauf dir deine ersten Bomben.

Der 1. Herzcontainer [C13]

Mit dem Schwert in die Hand und paar Bomben erweitern wir nun unsere Lebensenergie. Folge dem Weg von unseren Bombenladen [E11] aus: Oben, Rechts, Oben, Rechts. Du bist nun im Gebirge, wo orange Spinnen wild umherspringen. Schau dir den Felsen an. Lege an seiner rechten Seite eine Bombe und eine geheime Höhle erscheint: Der erste Herzcontainer ist dein.

Schnell verdientes Geld [G8]

Da du jetzt Bomben hast, gehe von deiner Startposition [H8] nach oben. Lege in diesem Abschnitt oben eine Bombe an den Fels und du entdeckst eine versteckte Höhle. Schnapp dir 30 Rubine.

Der 2. Herzcontainer [H12]

Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: 4x Rechts. Auch hier nimmst du deine Bomben zur Hand und sprengst ein Loch in den Fels. Es erscheint eine Höhle. Ein weiterer Herzcontainer ist dein.

Die Blaue Kerze [G7]

Zunächst bekämpfst du ein paar Gegner, um ein paar Rubine zu sammeln. Mit 60 Rubinen in der Tasche kannst du dich auf dem Weg machen. Gehe von der Startposition [H8] nach Oben, dann Links. Hier ist oben eine Höhle, in der sich ein Laden befindet. Kaufe dir die blaue Kerze für 60 Rubine.

Der 3. Herzcontainer [E8]

Mit der Kerze im Gepäck kannst du dir deinen nächsten Herzcontainer sichern. Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: Rechts, 3x Oben, Links. Du siehst hier eine Reihe von Büschen. Brenne den 5. Busch von rechts ab. Darunter liegt ein Herzcontainer versteckt.

Schnell verdientes Geld #2 [E9]

Gehe nun dort, wo wir jetzt den Herzcontainer [E8] gefunden haben, einen Abschnitt nach rechts. Brenne hier oben in der rechten Ecke den Busch ab. Ein weiterer Eingang erscheint, wo du 30 Rubine finden kannst.

Der magische Schild [E7]

Sammele nun 90 Rubine zusammen, denn wir kaufen uns einen magischen Schild. Er kann im Gegensatz zu deinem alten Schild magische Attacken abwehren. Normalerweise kostet der magische Schild 160 Rubine, doch es gibt einen versteckten Laden. Weg ab Startposition [H8]: Rechts, 3x Oben, 2x Links. Brenne hier den Busch in der Ecke ab und kaufe dir den Schild.

Schnell verdientes Geld #3 [G3]

Stocken wir unsere Geldbörse auf. Folge diesem Weg ab Startposition [H8]: Oben, 5x Links. Brenne hier links den braunen Busch ab, der unter einem Buschpärchen steht. Du findest ein Versteck, wo satte 100 Rubine auf dich warten.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Der Blaue Ring [D5]

Sammele zunächst 250 Rubine, indem du paar Feinde besiegst. Mit dieser stolzen Summe folgst du diesem Weg ab der Startposition [H8]: Oben, 3x Links, 3x Oben. Du findest hier 6 Statuen. Berühre die Mittlere in der oberen Reihe. Sie gibt den Weg frei für eine versteckte Treppe. Kaufe dir im Laden den blauen Ring: Er wird dich besser vor gegnerischen Attacken schützen.

Das weiße Schwert [A11]

Es gibt ein verbessertes Schwert und mit 5 Herzen kannst du dich auf die Suche machen. Folge diesem Weg ab der Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, Links, Oben, 3x Rechts. Du kommst hier zu einem langen Treppenaufstieg, der von orangefarbenen Spinnen bewacht wird. Gehe die Treppe hoch nach oben und such die Höhle hier auf. Ein alter Mann schenkt dir das weiße Schwert.

Level 1 – Adler Insel [D8]

Insgesamt solltest du 6 Herzen haben und **folgende Gegenstände** besitzen:

Bomben, Blaue Kerze, ein magisches Schild, den blauen Ring und das weiße Schwert. Wenn dem nicht so ist, schau mal im vorherigen Kapitel **Geheimnisse für Anfänger** nach. Dort kannst du 3 Herzcontainer und diese Gegenstände erwerben, ohne zuvor einen Dungeon besucht zu haben.

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Rechts, 4x Oben, Links. Betrete die Höhle, um in das

1. Dungeon vorzudringen: **Die Adler Insel**.

Der Palastschatz – Der Bumerang, Der Bogen

Wenn du in das Labyrinth hinabsteigst, gehe rechts in den nächsten Raum. Bekomme einen **Schlüssel** von einem der Skelette. Gehe zweimal nach Links und töte die Gegner für einen anderen **Schlüssel**. Gehe dann wieder nach Rechts und dann zweimal nach Oben. Töte auch hier die Skelette noch ein letztes Mal für einen weiteren **Schlüssel**. Nun gehe nach Rechts und hole dir den **Kompass**. Die Fledermäuse kannst du töten, ist aber nicht erforderlich.

Gehe dann zwei Mal nach Links, töte die Fledermäuse. Laufe nach oben und töte die Schleime. Gehe nach rechts und schnappe dir die **Karte**. Dann gehe ein weiteres Mal nach rechts. Nun töte alle 3 Goriyas um den **Bumerang** zu erhalten.

Eile nach Links und dann nach Oben. Töte wieder Skelette, um einen neuen **Schlüssel** zu erhalten. Dann gehe nach Oben und töte die Goriyas für einen weiteren **Schlüssel**. Gehe nach Links. Bewege hier den Stein ganz links, damit eine Treppe erscheint. Schnappe dir nun den **Bogen**. Mit ihm kannst du Pfeile auf deine Gegner schießen!

Auf zum Endgegner!

Kehre nun zurück zu dem Ort wo du den Bumerang gefunden hast (rechts, 2x unten, rechts) und wähle den Weg nach Rechts. Schnappe dir den **Schlüssel** und eile schnell nach Oben. Wenn dich die Teufelskrallen fangen, wirst du wieder zum Eingang des Labyrinths zurückgebracht. Andernfalls erwartet dich im nächsten Bildabschnitt dein **Endgegner: Aquamentus**.

Es gibt mehrere Möglichkeiten den Drachen niederzustrecken. Besiege den Drachen, indem du mit deinem Schwert nach seinem Kopf schlägst. Etwa 6 Mal wirst du ihn mit deinem normalen Schwert treffen müssen. 3 Mal dagegen nur, wenn du das weiße Schwert in deinen Händen hältst. Hast du bereits den magischen Schild erworben, dann kannst du dich vor seinen Feuerattacken schützen.

Ist Aquamentus besiegt, hole dir den **Herzcontainer**.

Laufe nach rechts, um das **Erste Triforce-Fragment** zu erhalten.

Level 2 – Der Mond [D13]

Bevor du in dieses Labyrinth gehst, decke dich mit **Bomben** ein, Ohne sie kannst du dieses Dungeon nicht meistern. Bomben gibt es in Läden zu kaufen. Schau dazu in unsere **Oberwelt-Karte auf ZELDAEUROPE** nach.

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Rechts, Oben, 3x Rechts, Oben, 2x Rechts, Oben, Links, Oben. Betrete die Höhle, um in den **2. Dungeon** vorzudringen: **Der Mond**.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Der Palastschatz – Der magische Bumerang

Wenn du in das Labyrinth hinabsteigst, gehe vom Eingang aus rechts in den nächsten Raum. Töte die Schlangen für einen **Schlüssel**. Geh nach oben und töte noch mehr Schlangen. Dann gehe nach rechts und schnapp dir den **Kompass**, der hier auf dich wartet.

Laufe nun solange nach links, bis es keine Möglichkeit mehr gibt weiter nach links zu gehen. Wenn du in diesem Raum alle Feinde erledigst, wirst du einen **Schlüssel** erhalten. Gehe nun zweimal nach rechts und dann nach oben. Töte die Goriyas und laufe nach rechts. Strecke die Schleime nieder und hole dir anschließend die **Karte**.

Bombardiere nun die nördliche Mauer. Geh nach oben und erledige erneut die Goriyas, während du dabei den Schüssen der Statuen ausweichst. Hier kann es wirklich lohnenswert sein, den magischen Schild zu besitzen. Für deine Mühen erhältst du den **magischen Bumerang**. Im Gegensatz zum einfachen Bumerang kann dieses kleine Wunderwerk doppelt so weit durch die Luft segeln als deine herkömmliche Version.

Auf zum Endgegner!

Weiche schnell nach links aus. Schnappe dir den **Schlüssel**, nachdem du die Schlangen bekämpft hast. Dann gehe nach oben und besiege die Moldorms für einen weiteren **Schlüssel**. Gehe nach oben, um die Schlangen zu besiegen. Jetzt gehe weiter nach oben, um noch ein letztes Mal gegen Goriyas zu kämpfen. Wenn du jetzt weiter nach oben eilst, wirst du deinem **Endgegner** gegenüber stehen: **Dodongo**.

Dodongo ist ein echtes Schwergewicht und hat eine dicke Haut. Doch trotz Stärke besitzt er nicht viel Intelligenz und frisst einfach alles. Um ihn zu zerstören, musst du ihn mit zwei Bomben füttern. Lege die Bomben am Besten genau vor seine Nase. Habe ein wenig Geduld wenn es nicht sofort klappt.

Für den besiegten Dodongo gibt es einen neuen **Herzcontainer**. Dann laufe nach links, um das **Zweite Triforce-Fragment** zu erhalten.

Level 3 – Das Manji [H5]

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Oben, 4x Links, Unten, Rechts. Betrete die Höhle, um in den **3. Dungeon** vorzudringen: **Das Manji**.

Der Palastschatz – Das Floss

Von der Eingangshalle aus geht es erst mal nach links. Steche die großen Schleime nieder und schnappe dir den **Schlüssel**. Gehe nun nach oben und töte mehr Schleime für einen weiteren **Schlüssel**. Gehe ein weiteres Mal nach oben und attackiere die Ritter. Ihre Schwachpunkte sind ihr Rücken oder ihre Seiten. Sie von Vorne zu attackieren ist Zwecklos. Gehe nach links und töte alle Feinde für einen **Kompass**.

Eile nun wieder nach links und erledige schnell deine Gegner, dann gehe nach unten. In diesem Raum hast du zwei Möglichkeiten, um zu den Treppen zu gelangen: Entweder du beschäftigst dich mit deinen Feinden oder du rennst einfach zu den Stufen. Hier unten wirst du das **Floss** erhalten. Findest du auf der Oberwelt eine Anlegestelle, kannst du das Floss nutzen!

Auf zum Endgegner!

Gehe nun die Treppen wieder rauf und eile zwei Räume nach oben. Erhalte den **Schlüssel**. Dann gehe nach rechts. Laufe den Gang mit den Fledermäusen entlang. Erledige im nächsten Raum die Schleime für einen weiteren **Schlüssel**.

Laufe weiter nach oben. Erschlage weitere Schleime und bewege den linken Stein, um nach oben gehen zu können. In diesem Raum wirst du eine Information über das weiße Schwert erhalten (aber du hast es bereits schon). Dann gehe weiter nach links und besiege die Feinde für einen neuen **Schlüssel**. Jetzt geht es wieder zurück: Rechts, Unten, Unten. In diesem Raum gehst du durch die rechte Tür. Erledige dort die großen Schleime für die **Karte**.

Lege anschließend eine Bombe an die rechte Mauer. Wenn du nun hindurch gehst, wirst du dem **Endgegner** dieses Labyrinths gegenüberstehen: **Manhandia**.

Manhandia scheint eine üble Pflanze zu sein. Du kannst ihr zwar mit deinem Schwert ein Blatt nach dem Anderen abschneiden, aber dafür rast sie nur schneller durch den Raum. Dein magischer Schild hilft dir diesmal nicht gegen Manhandia. Platziere eine Bombe so, dass sie in der Mitte ihres Körpers explodiert. Schon ist das Pflanzenbiest Geschichte.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Für das besiegte Pflanzenungeheuer gibt es einen neuen **Herzcontainer**. Dann laufe nach oben, um das **Dritte Triforce-Fragment** zu erhalten.

Neue Geheimnisse

Es wird wieder Zeit, ein paar **nützliche Gegenstände** zu suchen. Manche sind in den Läden erhältlich. Wir holen sie uns vorab, damit du im späteren Verlauf nicht etwa das Dungeon verlassen musst, da dir ein oder mehrere Gegenstände fehlen.

Es ist Hilfreich, wenn du die **Karte auf ZELDAEUROPE** benutzt. Das Spiel ist in **128 Felder** eingeteilt, **jeder Bildabschnitt ist ein Feld**. Anhand der Kartenmarkierung am Rande kannst du nachlesen, welche Felder gemeint sind. Los geht's!

Der 4. Herzcontainer [C16]

Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: 8x Rechts, 4x Oben. Benutze hier das Floss am Anlegesteg [D16], um zum Herzcontainer zu gelangen. Du kannst es mit B Knopf zu Wasser lassen. Es bringt dich zu einem alten Mann, der dir eine Medizin oder das Herz anbietet. Nimm das Herz. Die Medizin kannst du später kaufen.

Der Brief und die Medizin [A15]

Es gibt in diesem Spiel einige Höhlen, in denen weise Frauen Medizin verkaufen. Da diese Medizin dir später oft das Leben retten kann, wollen wir den zugehörigen Brief suchen. Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, 5x Rechts, am Ufer entlang nach Oben, Rechts. Gehe hier anschließend die große Treppe hoch (rechts davon sind paar orange Spinnen). Betrete die Höhle und nimm von dem alten Mann den Brief entgegen. Nun kannst du jederzeit die Medizin kaufen.

Der Köder [D5]

Erinnerst du dich noch an den geheimen Laden, wo wir unseren blauen Ring gekauft haben? Weg ab Startposition [H8]: Oben, 3x Links, 3x Oben. Du findest hier 6 Statuen. Berühre die Mittlere in der oberen Reihe. Sie gibt den Weg frei für eine versteckte Treppe. Kaufe dir hier den Köder für 60 Rubine.

Pfeile für den Bogen [E5]

Wenn du es noch nicht getan haben solltest, dann ist das gleich ein guter Zeitpunkt. Gehe vom geheimen Laden [D5], wo wir den blauen Ring gekauft haben, einmal nach unten. Eile hier in die Höhle und kaufe dir paar Pfeile für 80 Rubine.

Level 4 – Die Schlange [E6]

Bevor du in dieses Labyrinth gehst, stelle sicher, dass du dir die **blaue Kerze** gekauft hast. Ansonsten wirst du nun gezwungen sein, deinen heldenhaften Hintern zum nächsten Laden zu schwingen, um dir dieses praktische Utensil zuzulegen. Im Labyrinth hat irgendeiner die Fackeln gestohlen, ohne Kerze ist es in einigen Räumen stockfinster.

Die blaue Kerze gibt es in Läden zu kaufen. Direkt von deiner Startposition [H8] musst du nur einmal nach oben und anschließend nach links eilen. Hier findest du in der Höhle einen Laden, der dir die blaue Kerze für 60 Rubine verkauft.

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Oben, 2x Links, Oben. Nutze hier das Floss an der Anlegestelle und fahre nach oben. Betrete die Höhle, um in den **4. Dungeon** vorzudringen: **Die Schlange**.

Der Palastschatz – Die Leiter

Gehe von der Eingangshalle nach links. Töte deine Feinde für einen **Schlüssel**. Eile zurück (rechts) und dann nach oben. Besiege die Vire, dann gehe nach rechts. Erhelle diesen Raum mithilfe der Kerze. Dann bringe die Vire zur Strecke und schnappe dir den **Kompass**.

Laufe nun nach links, dann nach oben. Hole dir den **Schlüssel**, nachdem du deine Feinde besiegt hast. Nun laufe nach links, benutze die Kerze und besiege weitere Vires. Im nächsten Raum findest du Schleime und einen **Schlüssel**. Gehe nach oben, dann nach rechts. Erschlage die Vire und gehe nach rechts, um nun deine erste Begegnung mit den **Raubschleimen** zu machen. Weiche ihnen aus. Falls dich einer frist, verlierst du deinen magischen Schild.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Dann bewege den linken Stein und nehme die Treppen, um dir den Schatz des Labyrinths zu sichern: Die **Leiter**. Damit kannst du über Wasser und Lava gehen, vorausgesetzt das andere Ufer ist nur ein Feld entfernt.

Auf zum Endgegner!

Gehe wieder hinauf und gehe zwei Räume nach links, dann nach oben. Erledige hier die Vire, eile nach rechts. Erhelle den Raum für die **Karte**. Gehe dann zurück und dann nach oben. Töte dort einen dir bekannten Gegner: **Manhandia**.

Gehe wieder nach oben und lass den alten Mann reden. Mit der Kerze gehe nach rechts. Töte hier deine Feinde, um einen **Schlüssel** zu bekommen, dann gehe rechts. Erhelle mithilfe der Kerze den Raum, um hier den Stacheln auszuweichen. Eile nach unten. Bekämpfe die Vire und dann bewege den linken Stein. Wenn du jetzt nach rechts gehst, wirst du deinem **Endgegner** begegnen: **Gleeok**.

Der zweiköpfige Drache Gleeok ist zäh und schwierig, aber höre nicht auf ihn einzuschlagen. Du musst beide Köpfe zerstören. Sobald du Einen erschlagen hast, setzt er sich in Bewegung und bewirft dich von hinten mit Feuer. Erledige den anderen Kopf also zügig, um nicht sein gegartes Mittagessen zu werden.

Für den besiegten Drachen gibt es einen neuen **Herzcontainer**. Dann laufe nach oben, um das **Vierte Triforce-Fragment** zu erhalten.

Letzte Geheimnisse

Wenn du brav dieser Lösung gefolgt bist, besitzt du inzwischen 11 Herzen. Das heißt, wir können uns den **letzten Herzcontainer** holen, das **Kraftarmband** aufspüren und auf die Suche nach dem **Masterschwert** machen. Du kannst das Masterschwert nur bekommen, wenn du **12 Herzen** auf deiner Lebensenergie-Leiste zählst.

Es ist Hilfreich, wenn du die **Karte auf ZELDAEUROPE** benutzt. Das Spiel ist in **128 Felder** eingeteilt, **jeder Bildabschnitt ist ein Feld**. Anhand der Kartenmarkierung am Rande kannst du nachlesen, welche Felder gemeint sind. Los geht's!

Der 5. Herzcontainer [F16]

Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: 8x Rechts, 2x Oben. Benutze hier die Leiter, um zum letzten Herzcontainer zu gelangen. Nun hast du alle frei zugänglichen Herzcontainer gefunden.

Das Masterschwert [C2]

Du kannst das Masterschwert nur mit 12 Herzen erhalten. Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: Oben, 4x Links, Oben, 2x Links, Unten. Du bist nun in den verlorenen Wäldern. Um diese zu passieren musst du folgende Wegreihenfolge einhalten: Oben, Links, Unten, Links. Anschließend geht es 4x nach oben, dann rechts. Schiebe hier das Grab in der mittleren Reihe (zweites von links) zur Seite. Das Masterschwert ist dein.

Das Kraftarmband [C5]

Zum Schluss holen wir uns das Kraftarmband. Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, Links. Laufe nun hier über den Fluss nach links. Weiter geht's: Unten, Links, die Leiter nach Oben, Links. Hier sind 8 Statuen. Berühre die Statue ganz oben rechts und schnapp dir das Kraftarmband. Nun lassen sich auch manche Felsen verschieben.

Level 5 – Die Eidechse [A12]

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, Links, Oben, 4x Rechts. Du stehst nun bei den verlorenen Hügeln. Um hier zum Dungeon zu gelangen, laufe 4x nach oben. Betrete die Höhle, um in den **5. Dungeon** vorzudringen: **Die Eidechse**.

Der Palastschatz – Die Flöte

Bevor du in dieses Labyrinth gehst, solltest du 100 Rubine besitzen. Gehe von der Eingangshalle in den Raum rechts. Benutze hier den Bogen und erschieße deine Feinde. Nehme einen **Schlüssel** an dich. Gehe nun nach links, dann nach oben. Erleuchte diesen Raum mit der Kerze und töte die Mumien für einen **Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Nun lege eine Bombe an die linke Wand. Dahinter zerschlage weitere Mumien. Auch hier legst du eine Bombe an die linke Mauer und gehe hindurch. Töte deine Feinde, indem du Schwert und Bomben nutzt. Diesen Raum nenne ich Punkt 1. Schiebe dann den linken Stein weg, damit du die Treppen erreichst. Du kommst zu einer Untergrundspassage, der dich zu einem anderen Teil des Dungeons führt. Diesen kommenden Raum nenne ich Punkt 2.

Der nächste Teil ist sehr wichtig. Gehe jetzt nach links: Du hast die Wahl entweder im kommenden Abschnitt deine Feinde auszuschalten oder den Stein rasch nach oben zu schieben, damit eine Treppe erscheint. Hole dir jetzt die **Flöte**.

Auf zum Endgegner!

Gehe die Treppen wieder rauf, dann rechts zurück in den Vorraum. Hier geht's nun nach unten. Töte deine Feinde für einen **Schlüssel** und lege eine Bombe an die rechte Wand. Lass dir bei dem alten Mann für 100 Rubine dein **Bombenmaximum** auf **12 Bomben** steigern.

Dann gehe zurück zu Punkt 2 (Links, Oben). Nimm die Treppen, um wieder zu Punkt 1 zu gelangen. Passiere die von dir zerstörten Mauern (Rechts, Rechts) bis du zu dem Raum gelangst, der über der Eingangshalle liegt. Gehe nach oben und nutze deine Bomben für die **drei Dodongos**. Anschließend geht's links. Töte die Schleime für einen **Schlüssel**.

Jetzt gehst du zwei Räume nach rechts. Erleuchte den Raum mit der Kerze und bahne deinen Weg nach oben. Erschlage die Mumien, schnapp dir den **Schlüssel**, gehe nach links und benutze die Kerze. Dort liegt die Karte, aber von deinem Posten ist sie nicht erreichbar. Hol sie dir: Eile nach rechts, unten, links, oben. Die **Karte** ist nun dein!

Kehre nun zurück zum Vorraum, wo du die Mumien erledigt hast. (Unten, Rechts, Oben). Nun gehe nach Oben. Vernichte hier alle Gegner, damit der **Kompass** erscheint. Setze weiter deinen Weg nach oben fort. Zerschlage deine Feinde für einen **Schlüssel** und gehe links. Töte die Mumien für einen weiteren **Schlüssel**. Gehe wieder nach links und benutze deinen Bogen für deine Feinde. Gehst du nun einen Raum weiter links, ist es Zeit für deinen **Endgegner: Digdogger**.

Benutze deine neue Flöte, um das große Auge in einzelne Teile zu zerbrechen. Es hasst einfach Musik! Erledige nun bequem das kleine Auge mit wenigen Schlägen deines Schwert. So einfach geht das.

Für das besiegte Auge gibt es einen neuen **Herzcontainer**. Dann laufe nach oben, um das **Fünfte Triforce-Fragment** zu erhalten.

Level 6 – Der Drache [C3]

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Oben, 4x Links, Oben, 2x Links, Unten. Du bist nun in den verlorenen Wäldern. Um diese zu passieren musst du folgende Reihenfolge einhalten: Oben, Links, Unten, Links. Anschließend geht es 3x nach Oben, 2x Rechts, Oben. Betrete die Höhle, um in den **6. Dungeon** vorzudringen: **Der Drache**.

Der Palastschatz – Der Somariastab

Sobald du die Eingangshalle erreichst, hole deine Kerze heraus. Gehe nach rechts. Jetzt wirst du zum ersten Mal eine Begegnung mit den Magiern machen, die du nur mit dem Schatz dieses Labyrinths oder mit deinem Schwert vernichten kannst. Besiege sie und schnapp dir den **Schlüssel**. Gehe zwei Räume nach links und einen nach oben. Töte die Schleime für einen **Kompass**.

Gehe nach oben und erledige deine Feinde für einen **Schlüssel**. Eile weiter nach oben und weiche schnell den Stacheln aus. Der folgende Raum hat einige hübsche Feinde für dich: Raumschleime, Magier und einen fliegenden Totenkopf. Töte zuerst die Magier, dann die Raumschleime. Bewege jetzt den linken Stein und gehe nach oben. Hier warten weitere Magier auf dich.

Du kannst dir nun aussuchen: Entweder du gehst nach oben, um einem alten Feind (**Gleeok** mit drei Köpfen) noch mal das Fürchten zu lehren. Oder du bist bequem und sprengst einfach rechts die Mauer mit einer Bombe. Das machen wir und finden uns in einem Haufen Magier wieder. Erledige sie und hol dir den **Schlüssel**. Gehe nach oben und schnapp dir die **Karte**.

Eile schnell nach oben und liefere dir einen Kampf mit den Magiern. Bewege dann den linken Stein, nimm die Treppen und hole dir den **Somariastab**. Mit ihm kann man den Magiern Paroli bieten und andere nützliche Sachen machen.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Auf zum Endgegner!

Gehe wieder zurück zum Raum, wo du die Karte gefunden hast (Unten). Gehe rechts und hole dir dort einen **Schlüssel**. Anschließend geht es wieder zurück und zum Raum darunter. Gehe weiter nach unten, töte die Vire, dann nach rechts. Nutze den Stab, um die Raubschleime und die Magier zu grillen. Bewege anschließend den Stein und nehme die Treppen.

Auf der anderen Seite angelangt, gehe nach unten und töte deine Feinde für einen **Schlüssel**. Gehe nach links und schleich dich an deinen Feinden vorbei. Gehst du jetzt nach oben, findest du deinen **Endgegner: Gohma**, die Riesenspinne.

Gohma ist so ziemlich der einfachste Endgegner des Spiels. Sobald du in den Raum eintrittst, bleib direkt stehen. Schieße gleich zu Beginn des Kampfs paar Pfeile in das große Auge und Gohma ist erledigt.

Für die besiegte Spinne gibt es einen neuen **Herzcontainer**. Dann laufe nach oben, um das **Sechste Triforce-Fragment** zu erhalten.

Level 7 – Der Dämon [E3]

Bevor du in dieses Labyrinth gehst, solltest du 100 Rubine besitzen. Zudem solltest du dich vergewissern, dass du den **Köder** gekauft hast. Einen Köder lässt sich in vielen Läden kaufen. Schau dazu in unseren Abschnitt: **Neue Geheimnisse**, um dir bei der Suche helfen zu lassen.

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Oben, 5x Links, 2x Oben. Du gelangst zu einem Teich. Spiele die Flöte, damit das Wasser absinkt. Nimm nun den Treppeneingang, um in den **7. Dungeon** vorzudringen: **Der Dämon**.

Der Palastschatz – Die rote Kerze

Nun denn: Gehe von der Eingangshalle nach oben und erledige die blauen Goriyas. Anschließend gehst du nach rechts und erschlägst ein paar Fledermäuse. Lege eine Bombe an die obere Wand. Dahinter findest du den **Kompass**.

Gehe wieder runter und eile zweimal nach rechts. Hier hat sich **Digdogger** es gemütlich gemacht, aber mit deiner Flöte ist dieser Gegner kein Problem. Gehe weiter rechts und erledige die Skelette für einen **Schlüssel**. Nun geht's zurück zum Raum, wo du die Goriyas erschlagen hast (4x Links). Lege auch hier eine Bombe oben an die Wand. Du kommst anschließend in einen Raum, den ich Punkt 1 nenne. Im Raum weiter links warten **drei hungrige Dodongos**. Ignorier sie und eile nach oben. Benutze hier deine Rubine, um das **Bombenmaximum** auf **16 Bomben** zu erweitern.

Gehe drei Räume runter und erschlage die Schlangen für einen **Schlüssel**. Gehe nun zurück zu Punkt 1 (Oben, Oben, Rechts). Lauf hier nach oben und benutze den Bumerang, um Goriyas und Feldermäuse auszuschalten. Im nächsten Raum sitzt schon wieder **Digdogger**. Spiele die Flöte, dann dein Schwert.

Spreng die rechte Mauer und trete hindurch. Benutze den Somariastab, um dich von den zwei Moldorms zu befreien. Schnappe dir den **Schlüssel**, dann eile zweimal links und schließlich nach oben. Gebe dem **miesgelaunten Goriya** den **Köder**, damit er dich passieren lässt. Dahinter findest du endlich die **Karte**.

Lauf nach rechts und zerbombe in dem kommenden Raum die rechte Wand. Erledige hier die Goriyas und bewege den linken Stein weg, damit du die Treppe erreichst. Endlich wirst du fündig: die **rote Kerze**. Mit ihr kann man nicht nur dunkle Räume erhellen, sondern mehrfach alles andere anzünden.

Auf zum Endgegner!

Gehe wieder die Treppen hoch und schau dir die rechte Wand an. Lege eine Bombe und gehe rechts. Erledige die blauen Goriyas und eile durch die rechte Tür. Spiele erneut die Flöte, um **Digdogger** den Garaus zu machen. Weiter oben lass die **Dodongos** Dodongos sein und spreng rechts ein Loch in die Wand. Achte hier auf die Teufelskrallen! Schiebe dann den Stein, der in der senkrechten Formation in der Mitte ruht, nach rechts. Gehe die Treppen hinab.

Hast du die Untergrundpassage gemeistert, besiege deine Feinde und spreng ein Loch in die rechte Wand. Nun stehst du deinem **Endgegner** entgegen – und du kennst ihn: **Aquamentus**. Doch diesmal erlegst du ihn mit wenigen Schüssen deines Somariastabs.

Ist Aquamentus besiegt, hole dir den **Herzcontainer**. Laufe nach rechts, um das **Siebte Triforce-Fragment** zu erhalten.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zelda-europe.de

Level 8 – Der Löwe [G14]

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Rechts, Oben, 2x Rechts, Oben, 3x Rechts, Unten. Nimm die Kerze und brenne den einsamen Busch ab. Es erscheint ein Treppeneingang, der in den **8. Dungeon** führt: **Der Löwe**.

Der Palastschatz – Das magische Buch, Der magische Schlüssel

Gehe von der Eingangshalle nach rechts und erledige deine Feinde für einen **Schlüssel**. Gehe nun zwei Räume nach links und stelle dich **Manhandia** – mithilfe des Somariastabs. Anschließend eile nach links. Erledige deine Feinde, dann bewege den linken Stein weg. Nimm die Treppen, um das **magische Buch** zu erhalten. Damit wird deine magische Kraft verstärkt – und dein Somariastab spuckt sogar Feuer!

Gehe nun zurück zur Eingangshalle (2x Rechts) und eile nach oben. Erledige ein weiteres Mal **Manhandia** mithilfe des Somariastabs. Spreng die obere Wand. Töte deine Feinde in diesem Raum für einen **Schlüssel**. Gehe nach links und erledige auch hier deine Feinde für einen weiteren **Schlüssel**. Anschließend geht es weiter nach links. Auch hier: Erledige deine Gegner für einen **Schlüssel**. Mit den drei Schlüsseln laufe nun zwei Räume nach rechts, um den **Kompass** mitzunehmen.

Eile nun zurück nach links und nach oben, erledige deine Feinde und gehe hier noch mal nach oben. In diesen Raum kannst du oben an der Wand eine Bombe anlegen. Dahinter erwartet dich erneut ein Duell mit **Manhandia**. Für den Sieg gibt es die **Karte**.

Ein Raum weiter oben wartet bereits **Gohma** auf dich. Erledige die Spinne mit Pfeilen. Dann gehe rechts und besiege deine Feinde, sodass du den linken Stein bewegen kannst. Gehst du hinab, findest du den **magischen Schlüssel**. Mit ihm lassen sich sämtliche Türschlösser öffnen.

Auf zum Endgegner!

Kommst du nun die Treppen wieder rauf, lauf nach links, dann zweimal nach unten. Gehe dann nach rechts, kämpfe dich durch deine Feinde und nimm die Treppen. Auf der anderen Seite angekommen, legst du einfach eine Bombe an der oberen Wand. Erneut stehst du einem bekannten **Endgegner** gegenüber: **Gleeok**.

Diesmal ist der Drache vierköpfig. Warte, bis du Auge an Auge mit Gleeok stehst, nimm dein Schwert und treffe den Drachen so schnell und oft du kannst.

Ist der Drache erneut besiegt, hole dir den **Herzcontainer**.
Laufe nach oben, um das **Letzte Triforce-Fragment** zu erhalten.

Level 9 – Ganons Versteck [A6]

Im allerletzten Labyrinth wirst du als Schätze den **roten Ring** und **die Silberpfeile** finden. Zusammen mit dem **Masterschwert** wirst du diese Gegenstände brauchen, um **Ganon** besiegen zu können. Wenn du das Masterschwert bis dahin noch nicht geholt hast, schaue in unserem Abschnitt: **Letzte Geheimnisse**.

In Ganons Labyrinth findest du wirklich viele **Treppen**. Dazu kommt, dass der Dungeon über 50 Räume anbietet, die durch diese Treppen miteinander vernetzt sind. Es ist ratsam, entweder die **Dungeonkarte** zur Hand zu nehmen oder unsere **Treppenkarte**. Los geht's!

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, Links. In diesem Abschnitt dürfte ein Fluss entlang fließen. Überquere ihn nicht, sondern gehe erst einen Abschnitt nach oben. Anschließend überquere den Fluss und nimm die Leiter nach oben. Du bist nun auf den Höhen des Todesbergs. Jetzt noch zweimal links. Du gelangst zu einer Stelle mit zwei großen Felsen. Lege an dem Linken eine Bombe, sodass eine Höhle erscheint. Trete ein, um in **Ganons Versteck** vorzudringen.

Der Palastschatz – Der rote Ring, Die Silberpfeile

Vom Eingang geht es zwei Räume nach oben, lege eine Bombe an die linke Wand und gehe hindurch. Probiere den Somariastab an den Moldorms aus. Dann bewege den linken Stein und nutze die **Treppen (F)**. Auf der anderen Seite angekommen, befreie dich von den Raumschleimen und laufe zwei Abschnitte nach rechts. Diesen Raum nenne ich nun Punkt 1.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Töte Patra in diesem Raum. Dann laufe nach unten und bekämpfe die Schleime. Gehe noch ein weiteres Mal nach unten, um dort ebenso deinen Gegnern den Gar auszumachen. Sprenge die rechte Mauer und gehe nach rechts, töte dahinter die Vire und spreng die Wand oben. Hole dir oben von Patra die **Karte**.

Spreng nun die Wand oben mittels einer Bombe. Zeige den Magiern, wer hier am besten den Zauberstab schwingt. Zerstöre weiterhin oben die Wand mit einer Bombe. Dahinter musst du noch einmal eine Schar Magier bezwingen, bewege dann den linken Stein. Gehe die **Treppen (H)** hinab, um den **roten Ring** zu erhalten. Er wird dich noch besser vor gegnerischen Attacken schützen.

Gehe nun wieder zurück zu Punkt 1 (3x Unten, Links, 2x Oben). Von dort geht es nach oben in den nächsten Raum. Der alte Mann verrät dir bereits das Geheimnis: Spreng die linke Mauer und gehe links. Erschlage die Magier, dann drücke den linken Stein zur Seite und nehme die **Treppe (E)**.

Auf der anderen Seite besiege zunächst paar Schleime. Eile dann zwei Räume nach links. Diesen Raum (mit Patra) nenne ich Punkt 2. Besiege Patra und schnappe dir den linken Stein, schiebe ihn zur Seite und nimm die **Treppen (A)**. Spreng im folgenden Raum die obere Mauer und gehe nach oben. Befreie dich von deinen Feinden hier, sodass du den mittleren Stein in der senkrechten Formation bewegen kannst. Eine **Treppe (G)** erscheint. Dort unten warten die **Silberpfeile**. Nur mit diesen Pfeilen kannst du Ganon verletzen.

Auf zum Endgegner!

Gehe jetzt zurück zu Punkt 2. (Einen Raum runter, dann die Treppe (A)). Gehe von dort drei Räume nach oben. Erledige die Raumschleime und Magier, dann spreng die linke Mauer. Dahinter erledigst du die Magier. Bewege hier den linken Stein, um die **Treppen (B)** zu erreichen. In dem neuem Raum angekommen, spreng nun die linke Wand. Benutze den Somariastab bequem an den Magiern aus und bewege dann den linken Stein, um die **Treppen (C)** zu nehmen. Töte Patra ein letztes Mal.

Wenn du jetzt nach oben gehst, wirst du deinem **finalen Endgegner** gegenüber stehen: **Ganon!**

Ganon ist nicht unbedingt ein schwieriger Gegner, allerdings ist der Anfang etwas knifflig. Er ist unsichtbar und spuckt Feuerbälle, aber du wirst seine Bewegungsmuster erkennen. Um ihn sichtbar zu machen, schlage einfach wild dein Schwert, bis du ihn triffst. Sichtbar wird er aber nur für eine kurze Zeit, also beeil dich und schieße einen Silberpfeil. Zwei davon reichen, um ihn absolut stinkwütend zu machen. Jetzt musst du ihn noch einmal treffen und Ganon ist besiegt.

Er hinterlässt dir sein **Triforce-Fragment der Stärke**. Gehe nach oben und zerschlage das Feuer.

Glückwunsch! Du hast Prinzessin Zelda von Ganon befreit und The Legend of Zelda gemeistert!

ZWEITE VERSION

Willkommen in der **zweiten Version**! Hast du das Spiel durchgespielt, erhältst du die Möglichkeit, ein neues Spiel starten. In der zweiten Version sind einige **Änderungen** gemacht worden: Auf der Oberwelt sind die Standorte von Dungeons, Schweigegelder und Items verändert worden. Hinzu kommt, dass die Dungeons nun komplett anders aufgebaut sind und die Reihenfolge der Endgegner eine andere ist. Wer sofort die zweite Version starten möchte, gibt **ZELDA** als Namen für seinen Speicherstand an.

Geheimnisse für Anfänger

Bevor du dich auf den Weg machst, brauchst du eine **Waffe**. In diesem Abschnitt wollen wir weiterhin ein paar **nützliche Gegenstände** holen, bevor du dich in den ersten Dungeon stürzt. Nimm dir die Zeit und erledige diese Aufgaben, so wirst du im späteren Verlauf nicht so viele Schwierigkeiten bekommen.

Gerade am Anfang kann es nicht verkehrt sein, ab und zu mal abzuspeichern. Dein Held startet zwar wieder an der Startposition, doch seine Herzen sind dann wieder aufgefüllt.

Es ist Hilfreich, wenn du die **Karte auf ZELDAEUROPE** benutzt. Das Spiel ist in **128 Felder** eingeteilt, **jeder Bildabschnitt ist ein Feld**. Anhand der Kartenmarkierung am Rande kannst du nachlesen, welche Felder gemeint sind. Los geht's!

Ein Held braucht ein Schwert [H8]

Dazu gehe gleich in die Höhle oben links. Dort bekommst du von dem alten Mann deine erste Waffe. Du bekommst sie umsonst. Nimm sie dir und verlasse die Höhle.

Ein paar Bomben [E11]

Bekämpfe erst mal paar Gegner, damit sie Rubine fallen lassen. Mit 20 Rubinen suchen wir uns einen Bombenladen. Dazu nehme folgenden Weg ab deiner Startposition [H8]: Oben, Rechts, Oben, Rechts, Oben, Rechts. Du kommst zu einem Abschnitt mit blauen Spinnen, die wild umher springen. Suche die Höhle auf und kauf dir deine ersten Bomben.

Die Blaue Kerze [G7]

Zunächst bekämpfst du ein paar Gegner, um ein paar Rubine zu sammeln. Mit 60 Rubinen in der Tasche kannst du dich auf dem Weg machen. Gehe von der Startposition [H8] nach Oben, dann Links. Hier ist oben eine Höhle, in der sich ein Laden befindet. Kaufe dir die blaue Kerze für 60 Rubine.

Schnell verdientes Geld [F4]

Jetzt holen wir uns erst mal paar Rubine. Folge dem Weg ab deiner Startposition [H8]: Oben, 4x Links, Oben. Hier stehen drei grüne Büsche. Brenne den unteren linken Busch ab. Du findest darunter eine versteckte Treppe, in der du 100 Rubine Schweigegeld kassieren kannst.

Der 1. Herzcontainer [C3]

Mit dem Schwert in die Hand, einer blauen Kerze und paar Bomben erweitern wir nun unsere Lebensenergie. Folge dem Weg ab deiner Startposition [H8]: Oben, 4x Links, Oben, 2x Links, Unten. Du bist nun in den verlorenen Wäldern. Gehe Oben, Links, Unten, Links. Auf der anderen Seite angelangt, gehe 4x nach Oben. Bewege das Grab in der mittleren Reihe (zweite von links), um die geheime Treppe zu nutzen. Hol dir bei dem alten Mann den Herzcontainer.

Der magische Schild [E7]

Sammele nun 90 Rubine zusammen, denn wir kaufen uns einen magischen Schild. Er kann im Gegensatz zu deinem alten Schild magische Attacken abwehren. Normalerweise kostet der magische Schild 160 Rubine, doch es gibt einen versteckten Laden. Weg ab Startposition [H8]: Rechts, 3x Oben, 2x Links. Brenne hier den Busch in der Ecke ab und kaufe dir den Schild.

Schnell verdientes Geld #2 [E9]

Gehe nun dort, wo wir jetzt den magischen Schild gekauft haben [E7] gefunden haben, 2x nach rechts. Brenne hier oben in der rechten Ecke den Busch ab. Ein weiterer Eingang erscheint, wo du 30 Rubine finden kannst.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Schnell verdientes Geld #3 [C9]

Holen wir uns gleich noch mal 30 Rubine ab. Von dem Versteck [E9] gehe zwei Abschnitte nach oben. Hier stehen 5 grüne Büsche. Brenne den unteren rechten Busch ab. Ein weiterer Eingang erscheint, wo du 30 Rubine finden kannst.

Schnell verdientes Geld #4 [C14]

Da wir schon im Geldtausch sind, werden wir uns noch mal auf die Suche begeben. Von dem Versteck [C9] gehe 5x nach rechts. Lege hier oben rechts von der Leiter eine Bombe an die Felswand. Ein neuer Eingang erscheint, wo du noch mal 30 Rubine finden kannst.

Schnell verdientes Geld #5 [D14]

Und weil es so schön war, holst du dir nochmals 30 Rubine: Von dem Versteck [D14] geht es einen Abschnitt nach unten. Berühre hier die rechte Statue, damit sie zum Leben erwacht. Sie bewachte eine versteckte Treppe. Dort erhältst du weitere 30 Rubine Schweigegeld.

Der Blaue Ring [A16]

Sammele zunächst 250 Rubine, indem du paar Feinde besiegst. Mit dieser stolzen Summe folgst du diesem Weg ab der Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, 5x Rechts, Oben, 2x Rechts. Du stehst nun bei einer Ansammlung grüner Baumstumpfe. Suche nun die obere Felswand ab. Hier befindet sich eine **unsichtbare Leiter**. Einen Abschnitt weiter oben findest du den richtigen Eingang. Kaufe dir im Laden den blauen Ring: Er wird dich besser vor gegnerischen Attacken schützen.

Level 1 – Dungeon [D8]

Insgesamt solltest du 4 Herzen haben und **folgende Gegenstände** besitzen:

Bomben, Blaue Kerze, ein magisches Schild und den blauen Ring. Wenn dem nicht so ist, schau mal im vorherigen Kapitel **Geheimnisse für Anfänger** nach. Dort kannst du einen Herzcontainer und diese Gegenstände erwerben, ohne zuvor einen Dungeon besucht zu haben.

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Rechts, 4x Oben, Links. Betrete die Höhle, um in das **1. Dungeon** vorzudringen.

Der Palastschatz – Der Bumerang

Von der Eingangshalle gehe einfach rechts. Erledige die orangefarbenen Goriyas und schon gehört der **Bumerang** dir. Das war einfach.

Hinweis: Hier sind noch andere Räume, wo du allerdings nicht viel findest als eine Karte, den Kompass und ein paar Rubine. Nutze unsere **Dungeon-Karte auf ZELDAEUROPE**, um den Standort dieser Items nachzuschlagen.

Auf zum Endgegner

Eile nun zurück in die Eingangshalle und gehe nach oben. Bekämpfe die orangefarbenen Goriyas und schnapp dir den **Schlüssel**. Spreng jetzt die rechte Mauer. Hier musst du zunächst die Fledermäuse töten, dann bewege den linken Stein und steige die Treppen hinab. Auf der anderen Seite, näher dich einer Wand, damit Teufelskrallen erscheinen. Töte 5 Stück, damit ein **Schlüssel** erscheint. Dann gehe links durch die Tür und lege eine Bombe an die obere Wand, um zum Endgegner zu gelangen:

Aquamentus. Es gibt mehrere Möglichkeiten den Drachen niederzustrecken. Besiege den Drachen, indem du mit deinem Schwert nach seinem Kopf schlägst. Etwa 6 Mal wirst du ihn mit deinem normalen Schwert treffen müssen. Hast du bereits den magischen Schild erworben, dann kannst du dich vor seinen Feuerattacken schützen.

Ist Aquamentus besiegt, hole dir den **Herzcontainer**.

Laufe nach rechts, um das **Erste Triforce-Fragment** zu erhalten.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Neue Geheimnisse

Es wird wieder Zeit, ein paar **nützliche Gegenstände** zu suchen. Manche sind in den Läden erhältlich. Wir holen sie uns vorab, damit du im späteren Verlauf nicht etwa das Dungeon verlassen musst, da dir ein oder mehrere Gegenstände fehlen.

Es ist Hilfreich, wenn du die **Karte auf ZELDAEUROPE** benutzt. Das Spiel ist in **128 Felder** eingeteilt, **jeder Bildabschnitt ist ein Feld**. Anhand der Kartenmarkierung am Rande kannst du nachlesen, welche Felder gemeint sind. Los geht's!

Das weiße Schwert [A11]

Es gibt ein verbessertes Schwert und mit 5 Herzen kannst du dich auf die Suche machen. Folge diesem Weg ab der Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, Links, Oben, 3x Rechts. Du kommst hier zu einem langen Treppenaufstieg, der von orangefarbenen Spinnen bewacht wird. Gehe die Treppe hoch nach oben und such die Höhle hier auf. Ein alter Mann schenkt dir das weiße Schwert.

Das Kraftarmband [C5]

Jetzt holen wir uns das Kraftarmband. Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: Oben, 4x Links, Oben, 2x Links, Unten. Du bist nun in den verlorenen Wäldern. Gehe Oben, Links, Unten, Links. Auf der anderen Seite angelangt, gehe 3x Oben, 3x Rechts. Nimm hier die Leiter ganz rechts nach Oben, dann Rechts. Hier sind 8 Statuen. Berühre die Statue ganz oben rechts und schnapp dir das Kraftarmband. Nun lassen sich auch manche Felsen verschieben.

Der Brief und die Medizin [B2]

Es gibt in diesem Spiel einige Höhlen, in denen weise Frauen Medizin verkaufen. Da diese Medizin dir später oft das Leben retten kann, wollen wir den zugehörigen Brief suchen. Folge diesem Weg ab der Stelle, wo wir das Kraftarmband gefunden haben [C5]: Gehe die Treppe hoch, 2x Links, die Treppe hoch, Links, die Treppe nach unten. Hier ist eine Ansammlung von 6 Felsen. Schiebe den Fels ganz links weg und gehe die Treppen hinab. Mit dem Brief kannst du jederzeit die Medizin kaufen.

Der Köder [A16]

Erinnerst du dich noch an den geheimen Laden, wo wir unseren blauen Ring gekauft haben? Weg ab Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, 5x Rechts, Oben, 2x Rechts. Du stehst nun bei einer Ansammlung grüner Baumstumpfe. Suche nun die obere Felswand ab. Hier befindet sich eine **unsichtbare Leiter**. Einen Abschnitt weiter oben findest du den richtigen Eingang. Kaufe dir hier den Köder für 60 Rubine.

Pfeile für den Bogen [E5]

Wenn du es noch nicht getan haben solltest, dann ist das gleich ein guter Zeitpunkt. Folge diesem Weg ab der Startposition [H8]: Oben, 3x Links, 2x Oben. Eile hier in die Höhle und kaufe dir paar Pfeile für 80 Rubine.

Level 2 – Dungeon [D5]

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Oben, 3x Links, 3x Oben. Du findest hier 6 Statuen. Berühre die Mittlere in der oberen Reihe. Sie gibt den Weg frei für eine versteckte Treppe. Gehe hinab, um in den **2. Dungeon** vorzudringen.

Der Palastschatz – Die Flöte

Von der Eingangshalle eilst du nach oben. Besiege die Mumien für einen **Schüssel**. Gehe dann weiter nach oben. Diesen Raum mit den Schleimen nenne ich Punkt 1, merke ihn dir. Eile weiter nach oben. Ignorier die Fledermäuse und nimm dir den **Schlüssel**. Gehe noch 2 Räume nach oben. Erledige die Fledermäuse hier, dann lege an die rechte Wand eine Bombe. Schnapp dir dahinter den **Schlüssel**.

Jetzt gehe zurück nach links, dann nach oben. Hier wartet **Manhandia** als kleiner Miniboss. Platziere eine Bombe so, dass es Manhandias Körper erwischt. Zum Dank gibt es einen **Schlüssel**. Gehe rechts und anschließend nach oben. Bekämpfe die Schleime für die **Karte**.

Gehe nun 2x nach unten. Du gelangst zu einem dir bekannten Raum: Richtig, hier hast du mal einen Schlüssel gefunden. Außer Fledermäusen scheint hier nichts zu sein. Laufe einfach nach unten, denn unten befindet sich eine **unsichtbare Tür**. Gehe im dahinterliegenden Raum die Treppen hinab und hole dir endlich die **Flöte**.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Auf zum Endgegner

Bewege dich jetzt zurück zu Punkt 1 (Links durch eine weitere **unsichtbare Tür**, 2x Unten). Laufe rechts durch die Tür und erledige die 3 roten Ritter, damit du den **Kompass** bekommst.

Spreng die obere Mauer und erledige deine Feinde. Nimm den **Schlüssel** mit und gehe wieder zurück in den Vorraum. Lege hier eine Bombe an die rechte Wand. Bekämpfe die Fledermäuse für einen **Schlüssel**. Gehe nach unten und erschlage die Schleime für einen weiteren **Schlüssel**. Eile dann nach unten und nimm hier die Treppen. Auf der anderen Seite angekommen, gehst du nach oben, um deinen **Endgegner** zu bekämpfen: **Gleeok**.

Der Zweiköpfige Drache Gleeok ist zäh und schwierig, aber höre nicht auf ihn einzuschlagen. Du musst beide Köpfe zerstören. Sobald du Einen erschlagen hast, setzt er sich in Bewegung und bewirft dich von hinten mit Feuer. Erledige den anderen Kopf also zügig, um nicht sein gegartes Mittagessen zu werden.

Für den besiegten Drachen gibt es einen neuen **Herzcontainer**. Dann laufe nach oben, um das **Zweite Triforce-Fragment** zu erhalten.

Herzessache Teil 1

Jetzt wo du die Flöte hast, können wir schnell zwei weitere **Herzcontainer** suchen. Sie sind gut versteckt, weshalb wir uns auf einen längeren Weg machen wollen:

Der 2. Herzcontainer [A7]

Folge dem Weg ab deiner Startposition [H8]: Gehe 2x Rechts. Schiebe hier den linken Felsen weg, dann wähle die mittlere Treppe. Du erscheinst auf [C4]. Gehe die Leiter runter, dann rechts die Leiter hoch. Gehe 2x Rechts und nimm am Ende die Leiter nach oben. Auch hier: 2x Rechts, am Ende die Leiter nach oben und schließlich einmal nach Links. Spiele die Flöte und steige die Treppen hinab. Wähle beim alten Mann den Herzcontainer.

Der 3. Herzcontainer [D11]

Folge dem Weg ab deiner Startposition [H8]: Oben, Rechts, Oben, Rechts, Oben, Rechts, Oben. Spiele die Flöte und steige die Treppen hinab. Wähle den Herzcontainer.

Level 3 – Dungeon [D13]

Bevor du in dieses Labyrinth gehst, solltest du 100 Rubine besitzen. Der nächste Dungeon **hat einen Schlüssel zu wenig**. Kaufe dir einen Schlüssel in einem der Läden, solltest du zur Zeit keinen besitzen. Von deiner Startposition [H8] liegt der nächste Laden nicht weit entfernt: Oben, dann Links. Gehe in die Höhle und kaufe dir den **Schlüssel für 100 Rubine**.

Ferner benötigst du den **Köder**. Einen Köder lässt sich in vielen Läden kaufen. Schau dazu in unseren Abschnitt: **Neue Geheimnisse**, um dir bei der Suche helfen zu lassen.

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Oben, 4x Rechts, Oben. Nimm hier die obere Abzweigung nach rechts. Anschließend weiter Rechts, Oben, Links, die Leiter nach Oben. Spiele hier die Flöte, damit das Wasser des Sees abfließt und du eine versteckte Treppe entdeckst. Gehe hinab, um in den **3. Dungeon** vorzudringen.

Der Palastschatz – Der magische Bumerang

Vom Eingang aus geht es zunächst 3 Räume nach oben. Hier erledigst du die blauen Goriyas und nimmst dir die **Karte**. Anschließend gehe weiter nach oben und meistere den Kampf gegen die Skelette. Du bekommst einen **Schlüssel**. Eile weiter nach oben und du begegnest einem **sehr hungrigen Goriya**. Gebe ihm deinen **Köder**, damit er dich passieren lässt. Anschließend erledigst du im nachfolgenden Raum deine Feinde, um den **magischen Bumerang** an dich zu nehmen.

Auf zum Endgegner!

Eile nun 5 Abschnitte wieder nach unten. Rechts ist eine verschlossene Tür. Da du dir einen Schlüssel gekauft hast bzw. aus vorherigen Dungeons einen über hattest, kannst du nun nach rechts gehen. Schon stehst du deinem **Endgegner** gegenüber: **Dodongo**.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Diesmal sind es gleich 3 Dodongos. Um ihn zu zerstören, musst du jeden mit zwei Bomben füttern. Lege die Bomben am Besten genau vor die Nase. Habe ein wenig Geduld, wenn es nicht sofort klappt.

Schnapp dir anschließend den **Herzcontainer** und gehe nach unten. Erledige hier die Teufelskrallen, dann schnapp dir den **Kompass**. Anschließend schiebe den mittleren Stein der senkrechten Blockreihe, damit eine Treppe erscheint. Auf der anderen Seite nimmst du den **Schlüssel** entgegen und erledigst die orangefarbenen Goriyas. Nur noch eine Tür nach oben, dann ist das **Dritte Triforce-Fragment** dein.

Level 4 – Dungeon [B12]

Bevor du in dieses Labyrinth gehst, solltest du **150 Rubine** besitzen. Im Laufe dieser Lösung wird es eine Stelle geben, wo du 50 Rubine bezahlen musst. **Andernfalls wird das dich ein Herzcontainer kosten.** Da es nicht verkehrt ist, sein **Bombenmaximum** zu erweitern, sammle zuvor die richtige Summe zusammen. Weiterhin brauchst du die **blaue Kerze**. Ansonsten wirst du nun gezwungen sein, deinen heldenhaften Hintern zum nächsten Laden zu schwingen, um dir dieses praktische Utensil zuzulegen. Im Labyrinth hat irgendeiner die Fackeln gestohlen, ohne Kerze ist es in einigen Räumen stockfinster.

Die blaue Kerze gibt es in Läden zu kaufen. Direkt von deiner Startposition [H8] musst du nur einmal nach oben und anschließend nach links eilen. Hier findest du in der Höhle einen Laden, der dir die blaue Kerze für 60 Rubine verkauft.

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, Links, Oben, 4x Rechts. Schiebe hier den Felsen ganz rechts weg, damit eine Treppe erscheint. Gehe hinab, um in den **4. Dungeon** vorzudringen.

Der Palastschatz – Das magische Buch

Von der Eingangshalle gehe links. Erhelle diesen Raum mithilfe der Kerze und erledige deine Feinde für einen **Schlüssel**. Anschließend kehre zurück zur Eingangshalle und gehe nach oben: Hier triffst du **Digdogger**. Spiele die Flöte, dann erledige die kleinen Augen. Eile links und bekämpfe deine Feinde für einen **Kompass**.

Gehe nach oben und erhelle den Raum mithilfe deiner Kerze. Ignoriere deine Feinde und gehe nach rechts, um mit **Aquamentus** ein kleines Duell zu führen. Anschließend geht es nach rechts. Erschlage deine Feinde, dann schiebe gleich den ersten Stein vor der Tür nach oben, um eine versteckte Treppe sichtbar zu machen. Hole dir nun das **magische Buch**.

Auf zum Endgegner!

Eile nun die Treppen wieder hoch und schau dir in diesem Raum die obere Wand an. Dort befindet sich eine **unsichtbare Tür**. Dahinter wartet ein alter Mann auf dich, der dein **Bombenmaximum** erhöht. Zahle die 100 Rubine, um künftig **12 Bomben** bei dir tragen zu können. Gehe anschließend nach links durch eine weitere **unsichtbare Tür**.

Schleich dich an den orangefarbenen Rittern vorbei und gehe links durch die Tür. Erledige hier die Ritter für einen **Schlüssel**, anschließend geht es zwei Räume nach oben. Erhelle diesen Raum mithilfe der Kerze und schau dir die obere Mauer an. Lege eine Bombe und gehe hindurch. Erhelle auch diesen Raum, schleich dich fix an den Gegnern vorbei und gehe oben durch die **unsichtbare Tür**. Gehe durch die **unsichtbare Tür** rechts. Zahle die **50 Rubine**, um den Durchgang rechts benutzen zu können. Schiebe hier den linken Stein des mittleren Blocks weg, damit die Treppen erscheinen.

Auf der anderen Seite, lass dich nicht von den roten Totenköpfen treffen. (Andernfalls musst du die Treppe zurück, um dort den Fluch per Berührung mit einem blauen Totenkopf aufzuheben). Gehe nach oben, um deinem **Endgegner** gegenüber zu treten: **Digdogger**.

Benutze die Flöte, um das große Auge in einzelne Teile zu zerbrechen. Es hasst einfach Musik! Erledige nun bequem das kleine Auge mit wenigen Schlägen deines Schwert. Hole dir den **Herzcontainer**, gehe dann nach oben.

Der Palastschatz – Das Floss

Schnapp dir jetzt noch **NICHT** das Triforce-Fragment. Stattdessen gehst du zur oberen Wand. Hier ist schon wieder eine **unsichtbare Tür**. Gehe hindurch und eile nach oben. Pass hier auf, dass du genug Bomben dabei hast, da dich noch **3 Dodongos** aufhalten wollen. Weiter oben musst du nur noch den Stein wegschieben, der vor der linken Tür steht. Nimm die Treppen und hole dir das **Floss**. Anschließend eile die Räume nach unten (auch durch die unsichtbare Tür) zurück, um das **Vierte Triforce-Fragment** an dich zu nehmen.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Herzessache Teil 2

Der 4. Herzcontainer [C16]

Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: 8x Rechts, 4x Oben. Benutze hier das Floss am Anlegesteg [D16], um zum Herzcontainer zu gelangen. Du kannst es mit B Knopf zu Wasser lassen. Es bringt dich zu einem alten Mann, der dir eine Medizin oder das Herz anbietet. Nimm das Herz. Die Medizin kannst du später kaufen.

Level 5 – Dungeon [E6]

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Oben, 2x Links, Oben. Nutze hier das Floss an der Anlegestelle und fahre nach oben. Betrete die Höhle, um in den **5. Dungeon** vorzudringen.

Der Palastschatz – Der Bogen

Vom Eingang aus geht es nach oben. Erhelle diesen Raum mithilfe deiner Kerze, ignoriere deine Feinde und gehe links. Lasse dich nicht von den **Raumschleimen** fressen, sonst musst du dir ein neues magisches Schild kaufen. Schleich dich nach unten. Eile nach links durch die **unsichtbare Tür**, um dir hier einen **Schlüssel** zu holen. Gehe dann zurück und nimm hier die Treppen.

Auf der anderen Seite angekommen, töte zunächst die blauen Magier. Dann bewege den mittleren Stein in der senkrechten Blocklinie links, um die Tür zu öffnen. Du entdeckst hier **Gohma**, doch im Augenblick kannst du nichts tun. Gehe einen Raum weiter, wo du die Treppen hinabgehst. Der **Bogen** ist nun dein! Eile zurück zu Gohma und erledige es mit Pfeilen. Schnapp dir den **Schlüssel**.

Auf zum Endgegner!

Kehre nun zurück zu dem Raum mit den **Raubschleimen** (Links, nimm die Treppe, Oben). Gehe hier links, erhelle den Raum und töte die Vire für eine **Karte**. Eile anschließend zwei Räume nach oben, dann nach rechts. Töte hier die Schleime für einen **Kompass**.

Gehe weiter nach oben, rechts. Erledige **Manhandia** mittels Bomben und gehe noch mal nach oben. Ignoriere hier die Fledermäuse und steige die Treppen hinab. Auf der anderen Seite kannst du die Dämonen ignorieren. Gehe links, um deinen **Endgegner** zu bekämpfen: **Gleeok**.

Nun ist der Drache dreiköpfig. Warte, bis du Auge an Auge mit Gleeok stehst, nimm dein Schwert und treffe den Drachen so schnell und oft du kannst.

Ist der Drache erneut besiegt, hole dir den **Herzcontainer**.
Laufe nach oben, um das **Fünfte Triforce-Fragment** zu erhalten.

Letzte Geheimnisse

Da du nun **12 Herzen** besitzt, können wir uns auf die Suche nach dem Masterschwert machen.

Es ist Hilfreich, wenn du die **Karte auf ZELDAEUROPE** benutzt. Das Spiel ist in **128 Felder** eingeteilt, **jeder Bildabschnitt ist ein Feld**. Anhand der Kartenmarkierung am Rande kannst du nachlesen, welche Felder gemeint sind. Los geht's! Los geht's!

Das Masterschwert [A10]

Du kannst das Masterschwert nur mit 12 Herzen erhalten. Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: Gehe 2x Rechts. Schiebe hier den linken Felsen weg, dann wähle die mittlere Treppe. Du erscheinst auf [C4]. Gehe die Leiter runter, dann rechts die Leiter hoch. Gehe 2x Rechts und nimm am Ende die Leiter nach oben. Auch hier: 2x Rechts, am Ende die Leiter nach oben, 2x Rechts. Schiebe den Felsen ganz links weg. Das Masterschwert ist dein.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Level 6 – Dungeon [D1]

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Gehe 2x Rechts. Schiebe hier den linken Felsen weg, dann wähle die mittlere Treppe. Du erscheinst auf [C4]. Gehe die Leiter runter, dann 3x Links. Spiele hier die Flöte, damit eine Treppe erscheint. Gehe sie hinab, um in den **6. Dungeon** vorzudringen.

Der Palastschatz – Die Leiter

Von der Eingangshalle gehe nach oben. Erhelle diesen Raum per Kerze, dann eile rasch weiter in den nächsten Raum oben. Anschließend eile drei Räume nach links. Bewege den Stein ganz links, damit eine Treppe erscheint. Dort findest du endlich die langersehnte **Leiter**.

Auf zum Endgegner!

Gehe nun jetzt zwei Räume zurück nach rechts, dann nach unten. Hole dir den **Schlüssel** ab. Anschließend geht es weiter oben, dann rechts. Lege an die obere Wand eine Bombe. Dahinter gehe links und erledige die Raubschleime, um dir hier die **Karte** zu holen. Anschließend laufe oben durch die **unsichtbare Tür**. Eile dahinter auf die rechte Seite und lege eine Bombe an die Wand. Dahinter musst du nur den **Kompass** einsammeln.

Laufe zurück nach links, dann nach oben. Besiege die Dämonen, dann gehe rechts durch die **unsichtbare Tür**. Bewege den Stein ganz links der mittleren Blockreihe und nimm die Treppen. Auf der anderen Seite angekommen, lege eine Bombe an die untere Wand. Hole dir den **Schlüssel** ab, dann gehe zurück. Du brauchst nur nach rechts zu gehen, um **Gleek** erneut das Fürchten zu lehren. Im nächsten Raum bewege den Stein unmittelbar vor dir. Nimm die Treppen.

Kaum bist du die letzten Treppen hochgestiegen, wartet **Manhandia** auf dich. Doch du ignorierst es und gehst nach oben. Hier lauert dein **Endgegner: Gohma**. Bleib direkt stehen. Schieße gleich zu Beginn des Kampfs paar Pfeile in das große Auge und Gohma ist bereits erledigt.

Für die besiegte Spinne gibt es einen neuen **Herzcontainer**.

Dann laufe nach oben, um das **Sechste Triforce-Fragment** zu erhalten.

Herzessache Teil 3

Der 5. Herzcontainer [F16]

Folge diesem Weg ab deiner Startposition [H8]: 8x Rechts, 2x Oben. Benutze hier die Leiter, um zum letzten Herzcontainer zu gelangen. Nun hast du alle frei zugänglichen Herzcontainer gefunden.

Level 7 – Dungeon [G13]

Bevor du in dieses Labyrinth gehst, solltest du **100 Rubine** besitzen. In diesem Dungeon wird es zwei Stellen geben, wo du jeweils 50 Rubine bezahlen musst. **Andernfalls wird das dich ein Herzcontainer kosten.**

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Oben, 4x Rechts, Oben. Wähle hier die obere Abzweigung nach rechts. Anschließend geht es nach unten. Brenne den Busch nieder, der mit einem anderen Busch waagrecht steht. Eine Treppe erscheint. Gehe zurück (Oben, Links, Unten, Rechts), um in den **7. Dungeon** vorzudringen.

Der Palastschatz – Die rote Kerze

Gehe zunächst links, um den **Kompass** an dich zu nehmen. Anschließend eile zurück in die Eingangshalle und bewege dich 3 Räume nach rechts. Bekämpfe zunächst deine Feinde. Bewege dann den Block, der bei der linken Steinreihe (6 Steine) auf Anhöhe der Tür liegt. Eine Treppe erscheint.

Auf der anderen Seite, gehe nach unten. Nimm dir den **Schlüssel**, dann bekämpfe deine Feinde. Bewege dann den linken Stein des mittleren Blocks und gehe die Treppen hinab. Du findest die **rote Kerze**.

Auf zum Endgegner!

Gehst du die Treppen wieder hoch, müssen wir nun zurück: Oben, Fledermäuse besiegen, Treppe nehmen. Hier gehen wir nun nach rechts. **Manhandia** hat sich im nächsten Raum schon gemütlich gemacht. Erledige die Pflanze mittels einer Bombe. Dann schiebe den linken Stein nach oben, um die Türen zu öffnen. Weiter geht es nach rechts, dann nach oben. Erledige zunächst deine Feinde (stell dich am Besten beim Fluss auf deine Leiter), dann schnapp dir die **Karte**.

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Im nächsten Raum wirst du ein paar blaue Ritter bekämpfen müssen. Gehe nach oben. Hier kannst du dich an den Rittern vorbeischieben. Weiter oben wartet dann **Gohma** auf dich. Schieß ein paar Pfeile in ihr Auge, dann gehe weiter. Nimm dir den **Schlüssel**, erschlage die Fledermäuse und schiebe den Stein ganz links weg, damit eine Treppe erscheint.

Auf der anderen Seite, gehe rasch nach oben. Bewege hier den Stein nach oben und gehe rechts. Bezahle beim alten Mann die **50 Rubine** Gebühr. Gehe nach unten, bekämpfe die blauen Ritter. Bewege anschließend den Stein, der in der linken Steinreihe (6 Steine) der 3. von oben ist. Es erscheinen Treppen, die du hinab gehst.

In diesem neuen Abschnitt gehst du schnell zur Tür. Dahinter musst du paar blaue Ritter bezwingen. Anschließend geht es weiter nach links, sodass du dem **Endgegner** gegenüberstehst: **Gleeok**. Jetzt hat der Drache vier Köpfe. Erschlage ihn mit deiner bewährten Technik: Stell dich ihm gegenüber und schlage mit dem Schwert ein, was das Zeug hält.

Ist der Drache wieder besiegt, hole dir den **Herzcontainer**.
Laufe nach links, um das **Siebte Triforce-Fragment** zu erhalten.

Level 8 – Dungeon [B10]

Bevor du in dieses Labyrinth gehst, solltest du mindestens **100 Rubine** besitzen. Ein weiteres Mal erhältst du die Chance, dein Bombenmaximum zu erweitern, daher sammle zuvor die richtige Summe zusammen. Zudem wird nachfolgender Dungeon wieder einmal **einen Schlüssel zu wenig** haben. Wenn du keinen mehr hast, solltest du dir einen **Schlüssel für 100 Rubine** kaufen. Da du hier dein Bombenmaximum erhöhen kannst, ist es ratsam, die 100 Rubine mitzuführen.

Ferner benötigst du den **Köder**. Einen Köder lässt sich in vielen Läden kaufen. Schau dazu in unseren Abschnitt: **Neue Geheimnisse**, um dir bei der Suche helfen zu lassen.

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: Rechts, 5x Oben, Links, Oben, 2x Rechts. Lege hier eine Bombe an die Felswand (5. Felsblock von Links). Betrete die Höhle, um in den **8. Dungeon** vorzudringen.

Der Palastschatz – Der Somariastab, Der magische Schlüssel

Von der Eingangshalle gehst du nach oben. Lass dich nicht von den Totenköpfen erwischen. Bewege den linken Stein und renn rasch zur Treppe. Auf der anderen Seite, gehst du nach unten durch die **unsichtbare Tür**. Eile an den **Dodongos** vorbei und gehe nach unten in den nächsten Raum. Erledige zunächst 4 Teufelskrallen. Anschließend kannst du den mittleren Stein der senkrechten Blockformation verschieben. Gehe die Treppen hinab, um den **Somariastab** an dich zu nehmen.

Gehe nun einen Raum zurück nach oben, dann eile rechts. Lege an der unteren Wand eine Bombe, damit du dahinter die blauen Goriyas erledigen kannst. Dafür gibt's dann die **Karte**. Anschließend kehre zurück, bekämpfe deine Feinde. Dann schiebe den Stein direkt vor der Tür weg, damit eine weitere Treppe erscheint. Auf der anderen Seite angekommen, gehe 3 Räume nach oben. Dort gibst du dem **hungrigen Goriya** deinen **Köder** ab. Anschließend erledigst du die Fledermäuse für einen **Kompass**.

Gehe weiter nach oben und erledige die Goriyas für einen **Schlüssel**. Eile nun zwei Räume nach links. Ignoriere hier **Digdogger**, lege eine Bombe an die linke Wand und gehe hindurch. Gehe weiter links und erledige die drei **Dodongos**. Nimm dir im nächsten Raum den **Schlüssel**, dann schiebe den linken Stein des mittleren Blocks weg, damit du die Treppen hinab gehen kannst.

Eile hier nach links durch die verschlossene Tür, dann erledige paar Skelette. Bewege anschließend den Stein, der in der linken Steinreihe (6 Steine) der 3. von oben ist. Es erscheinen Treppen, die du hinab gehst. Der **magische Schlüssel** ist endlich dein!

Auf zum Endgegner!

Nun geht es weiter: Rechts, dann nach unten. Schiebe den Stein weg, dann eile nach links. Besiege hier die Schlangen. Gehe unten durch die **unsichtbare Tür**, dann zwei Räume nach rechts. Erledige hier die blauen Goriyas, dann schiebe den Stein ganz links weg. Steige die Treppen hinab.

Erledige hier die zwei Moldorms, dann lege eine Bombe an die untere Wand. Schleich dich an den Goriyas vorbei nach unten, dann erledige **Aquamentus**. Schließlich gehe weiter nach links, bekämpfe 4 Teufelskrallen und schiebe den Stein direkt vor der Tür nach links. Im nachfolgenden Raum kannst du für 100 Rubine dein **Bombenmaximum auf 16 Bomben** erhöhen!

Zelda Europe Lösungen – The Legend of Zelda

www.zeldaeurope.de

Eile nun zurück zu den Treppen (2x Rechts, 2x Oben) und gehe nach oben. Dein **Endgegner** lauert hier: 3 **Dodongos**. Zum Glück haben wir gerade unser Bombenmaximum erhöht. Füttere jeden Dino mit 2 Bomben und der Kampf ist schnell vorüber.

Für die besiegten Dodongos gibt es einen letzten **Herzcontainer**. Dann laufe nach oben, um das **Letzte Triforce-Fragment** zu erhalten.

Level 9 – Ganons Versteck [A1]

Im allerletzten Labyrinth wirst du als Schätze den **roten Ring** und **die Silberpfeile** finden. Zusammen mit dem **Masterschwert** wirst du diese Gegenstände brauchen, um **Ganon** besiegen zu können. Wenn du das Masterschwert bis dahin noch nicht geholt hast, schaue in unserem Abschnitt: **Letzte Geheimnisse**.

In Ganons Labyrinth findest du wirklich viele **Treppen**. Dazu kommt, dass der Dungeon über 50 Räume anbietet, die durch diese Treppen miteinander vernetzt sind. Es ist ratsam, entweder die **Dungeonkarte** zur Hand zu nehmen oder unsere **Treppenkarte**. Los geht's!

Wie komme ich zum Dungeon?

Wegbeschreibung ab Startposition [H8]: 2x Rechts. Schiebe hier den linken Felsen weg, dann wähle die mittlere Treppe. Du erscheinst auf [C4]. Gehe die Leiter runter, dann rechts die Leiter hoch. Gehe Rechts, dann hier die Leiter hoch, 2x Links, die Leiter nach oben, 2x Links. Lege hier eine Bombe an die Felswand (4. Felsblock von Links). Trete ein, um in **Ganons Versteck** vorzudringen.

Der Palastschatz – Die Silberpfeile, Der rote Ring

Vom Eingang geht es zwei Räume nach oben, anschließend zwei Räume nach rechts per **unsichtbarer Tür**. Hier ignorierst du die Magier und legst eine Bombe an die obere Wand. Im nächsten Raum erledigst du Patra für eine **Karte**. Anschließend gehe nach links durch die **unsichtbare Tür**. Töte die Magier, dann schiebe den Stein nach oben, um eine versteckte **Treppe (E)** aufzudecken. Die **Silberpfeile** sind dein!

Kehe nun zurück zur Eingangshalle: Von den **Treppen (E)** geht es nach oben durch die **unsichtbare Tür**, dann schiebe den Stein links für eine **Treppe (B)**. Auf der anderen Seite brauchst du nur nach rechts zu gehen. Nun sind wir wieder am Anfang: Vom Eingang geht es einen Raum nach oben, drei Räume nach links, dann zwei Räume nach oben.

Schiebe hier den mittleren Stein weg und lege links eine Bombe. Gehe links in den nächsten Raum, dann wieder zurück. Der mittlere Stein ist wieder an seiner Ursprungsposition. Schiebe ihn weg und gehe nach oben. Laufe schnell rechts und lege im folgenden Raum eine Bombe an die untere Wand. Dahinter kannst du paar Schleime erledigen und den **Kompass** an dich nehmen.

Eile wieder zurück nach oben und lege nun eine Bombe an die obere Wand. Eile schnell an den Magiern vorbei nach rechts. Auch hier renne schnell nach oben. Du gelangst zu einem alten Mann. Gehe links durch die **unsichtbare Tür**. Schleich dich an den Raubschleimen vorbei, renne im nächsten Raum schnell nach oben. Hier tötest du Patra und nimmst die **unsichtbare Tür** links. Erschlage die beiden blauen Moldorms, dann schiebe den linken Stein hoch für eine **Treppe (D)**. Du findest den **roten Ring**.

Auf zum Endgegner!

Gehe wieder die **Treppen (D)** hoch und rechts durch die **unsichtbare Tür**. Schiebe hier den linken Stein nach oben, um eine andere **Treppe (A)** sichtbar zu machen. Auf der anderen Seite angekommen, lege eine Bombe an die rechte Wand. Dahinter erledigst du Patra. Wenn du jetzt weiter rechts gehst, wirst du deinem **finalen Endgegner** gegenüber stehen: **Ganon, der Prinz der Finsternis!**

Ganon ist nicht unbedingt ein schwieriger Gegner, allerdings ist der Anfang etwas knifflig. Er ist unsichtbar und spuckt Feuerbälle, aber du wirst seine Bewegungsmuster erkennen. Um ihn sichtbar zu machen, schlage einfach wild dein Schwert, bis du ihn triffst. Sichtbar wird er aber nur für eine kurze Zeit, also beeil dich und schieße einen Silberpfeil. Zwei davon reichen, um ihn absolut stinkwütend zu machen. Jetzt musst du ihn noch einmal treffen und Ganon ist besiegt.

Er hinterlässt dir sein **Triforce-Fragment der Stärke**. Gehe nach oben und zerschlage das Feuer.

Glückwunsch! Du hast Prinzessin Zelda von Ganon befreit und The Legend of Zelda gemeistert!