

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

EINLEITUNG: Kurze Tipps & Tricks

Gute Goldene Regel: **Immer speichern**. Du wirst sehen, wie schnell du dein Geld verpulvern kannst. Daher – nach jeder (größeren) Aktion speichern. Schließlich willst du ja nach einem Handeln immer den geringst möglichen Preis erhandeln, und so wenig Kohle wie möglich verlieren.

Kaufe dir nur das, was du brauchst: Es gibt mehr Rezepte, als von Nöten sind. Die meisten Rezepte lohnen sich nur über einen längeren Zeitraum, indem du die Rezeptur nachher an bestimmte Leute wieder zurück verkaufst. Oftmals sind aber am Anfang diese Rezepte teuer – es lohnt sich daher sie erst ein wenig später für die Vollständigkeit zu kaufen.

Versuche möglichst **wenig Geld zu verlieren und viel Geld herauszuschlagen**: Du kommst oft in der Haupthandlung zu Gelegenheiten, wo du bestimmte Leute bezahlen musst, um in der Story voran zu kommen. Aber viel öfter wirst du auch Personen finden, die sich bei dir in Form von Geld bedanken: Hier ist ein wenig Einsatz gefragt. Anhand **Tingles Gesicht** erkennst du, ob dein gesetzter Betrag gut oder schlecht war. Färbt sich der Hintergrund blau und schaut Tingle nicht besonders begeistert, war dein Einsatz nicht besonders schlau – du hättest beispielsweise mehr Geld einfordern können. Ist der Hintergrund rot und Tingle schaut grinsend – dann hast du einen guten Preis gemacht. Hier nützt es auch vor dieser Handelsaktion zu speichern, um notfalls mehrmals den Handel zu wiederholen.

Manche Leute verkaufen dir **Informationen**. Allerdings nützen diese Infos nicht immer was. Wenn du gerade nicht sehr viel Geld hast, kaufe dir diese Informationen nicht.

Schon früh im Spiel wirst du in den **Umgang des Kartierens** geschult. Diese Aufgabe bringt dir immer etwas, da du relativ gutes Geld mit den Karten machen kannst. Die Karte auf der Nahebene bekommst du geschenkt, alle anderen Karten musst du dir aber im jeweiligen Level kaufen. Halte also dann Ausschau nach einem kleinem (glatzköpfigen) Menschen, der dir die Karte verkauft. Der Preis ist nicht verhandelbar, also kauf sie – auch wenn du nicht sehr viel Geld hast – denn du verdienst viel mehr Geld durch das Kartieren und den Verkauf der Karte, als du letztendlich für sie bezahlen musst. Wenn du auf deinen Rucksack gehst, siehst du, wie viel Prozent du kartiert hast. Sind die 100% erreicht, verkaufe sie an die alte Dame in der Hafenstadt auf der Nahebene.

Verkaufe niemals (oder nur wenn es nicht mehr anders geht) **deine Waren**. Du bekommst nur einen Bruchteil an Geld für diese, als wenn du sie mittels einer Rezeptur zusammen kochst und dann zu einem 10-fachen Preis verkaufst.

Sobald du den Schatzkap gemeistert hast, wirst du in den folgenden Levels Rezepturen finden, die sich **Spezialitäten** nennen. Wenn du eine gefunden hast, dann mixe sie in deinem Kochtopf Zuhause zusammen, gehe zurück zum Schatzkap und spiele am Steg deine Knochenocarina. Spreche mit dem Händler. Er kauft dir nicht nur deinen Mix für gutes Geld ab – nein er gibt dir sogar pro Spezialität eine leere Flasche – und das jedes Mal.

Leere Flaschen sind sehr wichtig für Tingle. Mit diesen kannst du deine Mixturen einfüllen und sie benutzen oder verkaufen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um an diese zu kommen. Die gängigsten Methoden sind der Spezialitäten-Händler der Piraten oder der Sohn des Chefkochs. Letzterem wirst du ab und zu in manchen Leveln begegnen. Folge ihm, ohne dass er dich bemerkt und spreche ihn an, wenn er sich gerade niederkniet und etwas verbuddelt. Er gibt dir dann eine Flasche. Manchmal kannst du aber auch Flaschen in Truhen finden, oder sie von Personen für entsprechendes Entgelt abkaufen.

Bei den **Leibwächtern** hast du die Qual der Wahl. Nimm aber nicht immer den Stärksten. Jeder der drei Leibwächter-Klassen (Klein, Mittel, Groß) hat seine Spezialfähigkeiten. Es lohnt sich am Anfang des Spiels mit dem Kleinen anzufangen und dann auf die anderen Klassen umzusteigen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Hast du **Rezepte**? Weißt du auch wer dein Gebräu abkauft? Dann versuch zu kochen und verkaufe das Ergebnis an Personen. Es bringt gutes Geld. Meistens sind es die Verkäufer oder Personen, die im Spielfluss einmal nach einer solchen Rezeptur verlangt haben.

Kochen ist eine schöne Sache. Allerdings findest du im Verlauf des Spiels Rezepte, für die dein **alter Topf** Zuhause nicht mehr reicht. Aber in der Nahebene in der Hafenstadt kannst du beim Chefkoch mit der Kellnerin sprechen. Sie verkauft dir nach Abständen (je nachdem wie weit du in der Story bist) weitere größere Töpfe.

Bist du im Leibwächter-Salon, kannst du dir gegen ein kleines Entgelt mit den Leibwächtern sprechen. Gefallen dir aber die dort anwesenden Leibwächter nicht, so kannst du mit dem **violetten Salooner** hinter der Theke sprechen. **Für Geld tauscht er die Leibwächter aus.**

Pro Leibwächter kannst du in deinem **Infomenü** im Rucksack einsehen, wie Stark der Leibwächter ist und welche Attribute er hat. Das lohnt sich für die Zukunft zu wissen.

Leibwächter sollte man stets mit **Energiedrinks** versorgen. Denn fallen sie einmal um (alle Herzen leer) musst du sie erneut engagieren und das kostet einfach zu viel Geld. Im Laufe des Spiels erhältst du also Rezepte, die unter dem Stichwort **Muntermacher** fallen. Es lohnt sich diese zu kaufen bzw. herauszufinden, wie diese gekocht werden – denn mit ihnen kannst du deine Leibwächter mit neuer Energie auffrischen. Um diese zu benutzen, gehe in deinen Rucksack unter Items, benutze einen Drink und werfe ihn auf deinen Leibwächter, indem du Tingle berührst.

Siehst du einmal einen **goldenen Gegner** – werfe dich (zusammen mit deinem Leibwächter) drauf! Wenn du es besiegst, winken dir oftmals mehrere 100-200 Rubine entgegen!

Der **Rubin-Turm** aus Tingles Quelle ist sehr wichtig für die Hauptgeschichte: Nur wenn du ihn mit vielen Rubinen fütterst, kannst du und Tingle die nächste Ebene erreichen. Allerdings lasse dir nicht soviel Zeit. Denn auf Dauer wird der Turm hungrig. Tingle, deine Assistentin wird dich über den Zustand des Turms aufmerksam machen. Kümmerst du dich trotzdem nicht um ihn, wird der Turm schrumpfen. Es kommt also gut daher, wenn du zwischendurch mal paar Rubine rein wirfst.

Bestimmte Stellen wie **Büsche, Bäume und Steine** geben dir immer wieder **Items**. Sie reproduzieren ihre Ware nach einer bestimmten Zeit. Bei den meisten Pflanzen ist dies der Fall. Auch bei Gegnern erhältst du Items. Manche besondere Pflanzen oder Objekte geben dir aber nur einmal einen Gegenstand. Meistens kannst du diese auch kartieren.

Mehrere Gegner bringen dir mehr Items. Auf Dauer macht es wenig Sinn Gegner nacheinander zu bekämpfen. Dein Ertrag an Rubinen ist gering. Warte lieber ab, bis genug Gegner in der Nähe sind oder locke sie an. Dann verwickle alle in einen Kampf, damit du genug aus ihnen heraus bekommst.

Es gibt immer wieder auf jeder Insel einen Mann Namens **Duke** oder einen seiner Neffen, der für dich **Brücken repariert**. Damit kannst du die einzelnen Inseln verbinden. Das Brückenbauen kostet aber Geld und dies nicht immer zu knapp. Für den Anfang ist es nützlich, mit den Brücken Zeit zu sparen, oder die Hauptquest zu erfüllen, sollte der Turm unabsichtlich geschrumpft sein. Auf Dauer rentiert sich dies aber nicht.

Du leidest unter **Rubin-Mangel**? Sobald du Zugang zum **Frost-Schneefeld** hast, schnapp dir deine Schaufel und grabe die Schneefelder um die Startposition ab. Du wirst sehen, wie viele Flauschfedern du bekommst. Für jede **Flauschfeder** kannst du bei Chikos Mama in der Hafenstadt 980 Rubine bekommen. So füllst du auf Dauer zunächst jede Pleite in deinem Portmonee.

ERSTER KONTINENT

Kapitel 1: Die Nahebene

Willkommen in Tingles Welt. Nachdem das Intro vorüber ist und du die Kontrolle über dein Männchen hast, gehe aus dem Haus hinaus. Laufe dann nach links in den nächsten Abschnitt. Dort triffst du den Rubin-Opa, der dich fortan in Tingle verwandelt. Er gibt dir 100 Rubine als Startkapitel. Klingt viel, ist aber sehr wenig, wie du merken wirst.

Werfe danach 1 Rubin in die Quelle und verlasse den Abschnitt nach rechts. Tingle spricht dich nun an. Sie ist deine Assistentin, die in Tingles Computer lebt. Sie informiert dich über die einzelnen Levels, Endgegner und über den Zustand des Turms, solltest du mal zu lange fort sein. Auf deinem PC Zuhause kannst du bei ihr speichern und paar Informationen über die Spielweise einholen. Das tun wir auch gleich: Gehe in dein Haus und dann rechts oben zum PC. Berühre ihn mit dem Touchpen, damit Tingle sich ransetzt. Sie schenkt dir zudem Tingles Rezept: Tingles Feuerwerk. Dies kannst du für Gegner benutzen. Nachdem du dich eingelesen und gespeichert hast, schau dir unten rechts die Box an. Darin findest du 50 Rubine und eine leere Flasche.

Nun geht's raus aus dem Haus (sammlele' rechts das Gemeine Moos neben der Haustür ein) und dann direkt nach rechts. Laufe soweit, bis du in den nächsten Abschnitt rechts gelangst: Die Hafenstadt. Dort wirst du gleich dem Torwächter begegnen. Zahle ihm 5 Rubine, damit er dich durchlässt. Laufe weiter stets nach rechts, bis du außerhalb der Läden zu einem kleinen Rastplatz kommst. Neben dem großen Baum findest du ein weinendes Mädchen. Spreche mit ihr. Gehe dann nach oben den Baum hinauf um die Vögel zu verjagen. Sie hinterlassen paar Rubine. Dies kannst du immer wieder machen, wenn du in der Stadt bist.

Verlasse nun die Stadt wie du gekommen bist. Nachdem die Straße aufhört, kannst du nach oben gehen. Folge dem nach oben und du triffst auf Aba. Dieses Mädchen bringt dir bei, wie du in diesem Spiel kämpfst. Absolvire ihr Kampftraining. Bekämpfe die Monster dieser Ebene, um ein paar Rubine, Knochen oder Hackfleisch zu bekommen. Spreche dann mit der alten Dame, die vor einem Grabstein steht. Nehme ihr Angebot an, Karten für sie zu kartieren. Du erhältst daraufhin ihre unfertige Karte. Kartiere das Grab ihres Ehegatten, indem du einen Kreis um die besagte Stelle machst. Nachdem sie gegangen ist, halte dich vom Grab aus nach links. Du findest dort eine Fischstatue. Berühre sie mehrmals mit dem Touchpen, damit er die Elfenpuppe freigibt. Kartiere dann den Fisch, indem du auf deinen Ranzen gehst, und den Punkt Kartieren anklickst. Du hast die Karte nun zu 100% kartiert.

Zeit zurück zur Stadt zu gehen, aber vorher würde ich Zuhause noch mal speichern. In der Stadt, laufe in den zweiten Abschnitt nach rechts bis zu dem Laden der alten Dame. Verkaufe die Karte an die alte Dame. Sie zahlt dir 150 Rubine. Gehe danach weiter rechts zum Rastplatz, um dem Mädchen die Puppe zurück zu geben. Gehe dann zurück in den vorherigen Abschnitt und spreche mit Chikos Mama (neben der alten Dame). Sie spricht dich automatisch an. Sie will dich entlohnen. Nehme ihr 60 Rubine ab.

Gehe dann hinaus aus der Stadt und dann nach oben. Laufe nach oben rechts, um dort die Leiter hochzuklettern. Gehe dort den Weg entlang, der sich dir anbietet, um zur Heldenstatue zu gelangen. Dort wartet Chiko auf dich. Sie macht dir den Eingang frei, den du nun betrittst.

Heldenschrein

Am Eingang musst du das Haupttor erst bezahlen, damit du durch kannst. Gehe hin und zahle 50 Rubine, damit es sich öffnet. Nachdem dich der grüne Mann im nächsten Abschnitt überrannt hat, gehe nach rechts bis zur Treppe und gehe sie hinab. Unten, gehe nach oben und dann nach links um dort die nächste Treppe hoch zu gehen. Oben, gehe nach rechts. Dort schau dir die beiden Töpfe an um darin Geld zu finden. Danach findest du bald einen kleinen Schalter mit Fußabdrücken. Gehe drauf, damit sich unten das Tor öffnet. Gehe hindurch.

Gehe erst einmal nach rechts und den Weg entlang, um dort dir die beiden Töpfe anzusehen. Anschließend gehe den Weg zurück und die Treppe nach unten. Laufe nach rechts und unten, bis du in einer Sequenz den grünen Typ von vorhin siehst.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Folge ihm, indem du nach unten gehst und dann nach links. Spreche ihn an. Zahle ihm 20 Rubine, damit er dir folgt. Gehe zurück in den vorherigen Abschnitt, erledige gemeinsam mit ihm die Fledermäuse und schau dir rechts die beiden Töpfe an. Gehe dann die Treppe von vorn nach oben. Schau dir nun rechts die beiden Schalter an. Befehle deinem Leibwächter, sich auf einen zu stellen. Berühre ihn mit dem Touchpen und bewege ihn so zu einem der Schalter. Stelle dich auf den Anderen, um das Tor zu öffnen. Gehe anschließend die Treppe dahinter runter.

Unten angekommen, gehe nach unten. Hier tauchen nun 2 Gegner auf, die du besiegen musst, um unten das Tor frei zu schalten. Hast du dies geschafft, gehe nach unten. Bleibe hier am Eingang stehen und schicke deinen Leibwächter mittels Touchpen vor. Denn hier gibt es Stacheln, die aus dem Boden kommen. Kommst du diesen zu nahe, verlierst du pro Berührung 8 Rubine. Versuche auf die linke Seite zu kommen. Gehe hier den ersten Weg stets weiter nach oben, um zu einem Raum mit einer Kiste zu kommen. Öffne diese um 78 Rubine einzusacken.

Gehe dann zurück und betätige dabei den kleinen Schalter, um auf der anderen Seite ein Tor zu öffnen. Gehe durch das Tor und dann nach oben. Dort siehst du oben auf der Karte Löcher. Sie stehen für die Stacheln. Es macht Sinn, auch hier den Leibwächter vorzuschicken und dann hinterher zu laufen. Am Ende erwartet dich eine.. Mimikrikiste. Zahle ihr 50 Rubine, damit du 200 Rubine einsacken kannst. Gehe wieder zurück zum Tor und wähle diesmal den anderen Weg nach links und nach unten. Auch im nächsten Abschnitt sind wieder Stacheln. Gehe einfach rechts an der Wand den Weg nach unten. Kaum unten angelangt, schließt sich die Öffnung und du musst mit 3 Gegnern kämpfen. Lass dies deinen Leibwächter machen. Anschließend gehe nach unten und nach links. Besiege am Ende die Spinne, damit sich das große Tor zur Schatztruhe öffnet. Gehe dorthin und öffne die große Truhe, um zum Endgegner zu gelangen.

König der Insekten – Goldzecke

Hier meldet sich Pingle zu Wort. Sie erklärt dir, wie du den Gegner besiegst. Nehme die Bomben am Rande des Kampfraums, um diese am Kopf der Zecke fallen zu lassen. Aufpassen muss man nur auf das Geschoss der Zecke, denn diese lassen deine Ballons zerplatzen. Es ist nicht schlimm, wenn du den Kampf nicht auf Anhieb schaffst. Du wirst aus der Truhe heraus geworfen und musst eine kleine Strafgebühr zahlen. 3 Mal musst du die Zecke treffen, dann ist sie besiegt.

Nun sei schnell und sammle alle Rubine ein – vor allem die Großen. Insgesamt 1000 Rubine kannst du einsacken. Anschließend erhältst du einen Superrubin. Nachdem Pingle zu Ende geredet hat, befindest du dich draußen vor der Statue. Dein Freund Speckted hängt kurzerhand im Eingang fest. Es liegt an dir ihm zu helfen. Zahle 100 Rubine, damit er hinauskommt.

Nun gehe zu der Quelle neben deinem Haus. Werfe 650 Rubine hinein, damit aus der Quelle ein Turm herauswächst. 3 Meter wird er wachsen. Der Rubin-Opa spricht kurz mit dir. Danach verlasse die Quelle und speichere in deinem Haus.

ERSTER KONTINENT

Kapitel 2: Hamakko Küste

Sobald du die Kontrolle über dich hast, gehe erstmal in die Stadt zurück. Spreche mit dem verzweifelten Torwächter, der über seine kranke Frau klagt. Gehe weiter und spreche mit dem dicken Jungen. Dann gehe weiter rechts zum Rastplatz, wo auch Chiko war. Dort triffst du auf ein Mädchen. Sie verlangt nach Hackfleisch und Bröseln.

Gehe nun zum Turm zurück und fliege zur Hamakko Küste. Nachdem Pingle dich mit Infos versorgt hast, siehst du einen glatzköpfigen Typen. Folge ihm nach Süden und kaufe ihm für 50 Rubine die Karte ab. Diesen Typen wirst du fortan in jedem Szenario finden, bei dem du Karten kaufen kannst. Gehe zurück zum Startplatz um dort wieder auf Abo zu treffen. Absolvier auch hier ihr Kampftraining. Gehe dann nach links um dort auf einen Muschelhaufen aufmerksam zu werden. Wenn du auf sie klickst, spukt sie Strand-Tank. Kartiere anschließend diesen Muschelhaufen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Gehst du weiter nach links, wirst du oben auf zwei Steinkrabben aufmerksam. Allerdings sind diese viel zu stark – du kannst sie jetzt noch nicht besiegen. Gehe weiter also nach links und nach unten. Du triffst auf Dauer einen Angler. Daneben auf den Bauarbeiter Duke, der Brücken repariert. Allerdings rate ich davon ab, seinen Dienst in Anspruch zu nehmen. Gehst du von ihm aus weiter nach links, triffst du auf den Jungen vom Chefkoch, der nicht gesehen will. Folge ihm heimlich. Wenn er dich sehen sollte, geh ein Stück weit weg, damit er wieder losläuft. Folge ihm soweit bis zum Ufer des Meeres. Sobald er sich bückt, spreche ihn an. Er gibt dir eine Flasche.

Gehe nun von hieraus nach Süden, um zwei kleine Käferchen zu entdecken. Bekämpfe sie für Bröseln. Gehe zu Duke. Von ihm aus gehe nach Norden. Du findest eine Felsen mit einem Seestern. Tippe ihn an, damit die kleinen Seesterne tanzen und Geld fallen lassen. Anschließend kartiere diese Stelle.

Gehe weiter nach links und stelle dich unten vor der Klappmuschel. Wenn sie sich öffnet gehe auf die Perle, um dir sie zu holen. Gehe nun zum Muschelhaufen. Eile davon nach Süden durch die zwei Palmen und dann nach linksunten. Du findest eine Schildkröte vor. Tippe sie an, um einen Riesenpanzer zu bekommen. Kartiere dann die Schildkröte.

Lauf vom Muschelhaufen nach Norden. Folge dem Pfeilschild in den nächsten Abschnitt. Hier gehst du erstmal nach links um von der Klappmuschel eine weitere Perle zu ergattern. Eile zurück und ganz nach Norden um auf eine seltsame Kugel aufmerksam zu werden. Klicke auf sie stets ganz schnell, damit sie sich öffnet und Rubine spuckt. Wie viel sie spuckt, ist abhängig davon, wie lange und wie schnell du weiter auf sie klickst. Kartiere sie anschließend. Nun hast du zu 100% diese Insel kartiert.

Eile zurück zum Schild, das einen Pfeil nach links zeigt. Gehe nach links, dann nach unten. Schau dir dort den Felsen an, an dem etwas ungewöhnliches sich bewegt. Klicke es an, damit sich ein Ninja sich dir zeigt. Er verschwindet empört. Wenn du nun nach oben gehst, triffst du auf einen Salooner. Er empfiehlt dir einen Leibwächter zuzulegen, was du gleich rechts tun kannst. Gehe hinein. Du findest dort drei Eingänge. Um mehr über Leibwächter zu erfahren, besuche die übrigen zwei, die keinen Schild über der Tür tragen. Ansonsten besuche nun den Saloon. Nun engagier dir einen Wächter. Ich empfehle mit dem Kleinen anzufangen, da er im nächsten Dungeon auf der nächsten Insel dir nützlich sein wird. Es bleibt dir überlassen.

Nachdem du einen angeheuert hast, gehe hinaus. Begebe dich zurück zu der Stelle, wo die beiden Steinkrabben gewesen sind. Bekämpfe sie nun. Hol dir anschließend die Schnapp-Perle. Jetzt fliege nach Hause. Gehe in die Stadt zum Rastplatz, um dort mit der Tochter zu reden. Sie gibt dir anschließend das Rezept „Tinkel“, was dein erster Muntermacher ist. Stellst du ihn her, kannst du deinen Leibwächter auffrischen.

Gehe wieder nach Hause und mixe dir etwa 2 dieser Muntermacher. Gehe dann wieder in die Stadt und spreche mit dem Torwächter. Überlasse ihm die Medizin (Tinkel), damit er seine Frau heilen kann. Anschließend will er sich bei dir revanchieren. Lass dir 960 Rubine auszahlen. Nun geh zur alten Dame und zeige deine fertige Karte. Sie zahlt dir auch noch mal 584 Rubine.

Jetzt eile zum Turm. Werfe 1000 Rubine rein, damit der Turm wächst. Nun sind es 11 Meter. Der Rubin-Opa meldet sich kurz wieder zu Wort. Er vermacht dir ein Rubin-Item. Nun kannst du in den folgenden Ländern weitere Rubin-Items finden. Speichere Zuhause und ab geht's zum Schatz-Kap.

ERSTER KONTINENT

Kapitel 3: Schatz-Kap

Gehe erstmal in die Hafenstadt und spreche mit dem Torwächter. Gehe auf Punkt Erzählung und unter Leere Flasche. Kaufe die Flasche für 150 Rubine ab. Fliege nun zum Schatz-Kap. Wir gehen hier erst nach rechts, dann nach unten. Wenn du Duke gefunden hast, bist du richtig. Von Duke aus, gehe weiter nach rechts. Du wirst dort oben wieder auf den Glatzköpfigen treffen, der dir eine Karte für 100 Rubine verkauft. Kauf sie ab. Gehe ein Stück nach links um oben am Wasser eine Seerose zu finden. Tippe sie an um eine Baby-Koralle zu bekommen. Kartiere anschließend den Ort.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Gehe nach rechts, bis du den nächsten Abschnitt erreichst. Hier spreche mit der Frau auf der Liegebank. Dann gehe nach oben, um dort den Weg nach oben links zu nehmen. Bevor du das aber tust, fällt dir an dem Felsen links ein bekannter Zipfel auf. Berühre ihn, um wieder den Ninja aufzudecken. Spreche mit ihm. Nach seinem Verschwinden setze deinen Weg fort.

Im kommenden Abschnitt pflücke dir vom Baum oben einige Sprengel-Orangen. Danach gehe weiter hoch in den nächsten Abschnitt, um einen Hund vorzufinden. Spreche ihn an. Verkaufe ihm 5 Knochen für jeweils 3 Rubine. Dann geht er. Gehe nun zur Frau zurück. Laufe nun nach rechts und gehe nach oben, um dort die Leiter zu nehmen. Besiege deine Feinde und pflücke hier die Frisch-Tomaten vom Baum. Anschließend gehe wieder runter und bekämpfe rechts oben die Schildkröten. Daneben findest du rechts oben wieder eine Kugel. Berühre sie für Rubine, dann kartiere sie.

Gehe von hier aus weit nach unten bis an den Rand. Du dürftest rechts ein Fragezeichen im Wasser aus Sand sehen. Kartiere auch diese Stelle. Begebe dich zum Startpunkt. Nun geht es weiter Richtung Norden in den nächsten Abschnitt. Gehe dort weiter nach Norden, anschließend nach rechts. Du erblickst ein geschlossenes großes Tor. Im Moment kommst du da nicht rein. Gehe weiter nach rechts und spreche mit dem Mann, der dort liegt. Er verlangt nach einem einfachen Saft. Kartiere hier hinter ihm das Skelett. Danach fliege nach Hause.

Nach dem Speichern geht's ab in die Stadt. Hier spreche mit der Frau am Cafe. Zahle ihr 40 Rubine, damit sie mit dir redet. Du kannst dich nun entscheiden. Entweder kaufst du dir das Rezept für den einfachen Saft oder ich helfe dir. Für den Einfachen Saft sind 3 Orangen und 2 Tomaten nötig. Das Rezept kostet bei ihr 150. Gehe nach Hause und mix dir den einfachen Saft. Kehre dann zum Mann auf dem Schatz-Kap zurück und bewirf ihn damit. Er wird sich bei dir bedanken wollen. Lass dir 800 Rubine auszahlen. Er kehrt nun in die Stadt zurück. Bei ihm kannst du in Zukunft den einfachen Saft verkaufen.

Gehe nun ans Knochentotem und berühre es. Das große Tor öffnet sich nun. Gehe hinein. Wähle erst einmal den Weg ganz oben rechts. Gehe dort entlang und pflücke vom Baum das Täuschgras. Anschließend gehe rechts ans Ufer. Du siehst einen Schatten dort im Wasser. Berühre ihn mit dem Touchpen, damit ein Zora erscheint. Er gibt dir einen Tintenfisch. Kartiere ihn anschließend. Jetzt hast du 100 % diesen Ort kartiert.

Nun gehe zum Lagerplatz zurück und nehme den Weg darunter nach rechts. Gehe stets weiter nach rechts zum Steg. In einer Sequenz erscheint ein Piratenschiff. Spreche mit den Piraten, damit anschließend der Hund von neuem erscheint. Nun findest du dich auf dem Piratenschiff wieder. Nachdem der Maat mit dir geredet hat, spreche mit allen anwesenden Piraten. Danach spreche mit dem Maat, damit das Schiff anlegt. Draußen angekommen, betrete unten rechts das Piratenversteck.

Das Versteck der Piraten

Zahle 500 Rubine, um das Haupttor zu öffnen. Gehe danach oben die Treppe runter. Gehe unten einmal um die Wand herum und spreche den Maat an. Er bittet dich nach einem kleinen Gespräch die Wand zu sprengen. Tu dies. Gehe durch die gesprengte Wand nach links. Nachdem der Maat verkündet hat, dass du als Neuer hier unterwegs bist, gehe nach unten und dann nach links. Gehe dann durch den Torbogen nach oben und spreche mit dem Piraten. Er erklärt dir, wie man mit der Feuerhand umgeht. Er schenkt dir eine Flasche und das Rezept Raus-hier.

Nachdem du seine kleine Schule durchgemacht hast, gehe wieder zurück zum Torbogen und weiter nach links in den nächsten Abschnitt. Spreche mit dem Piraten vorm Torbogen, der dich nach unten in die Küche schickt. Unten spricht der Koch mit dir, der gerne 8 Kakerlaken loswerden will. Suche diese (auch im Fass und eine versteckt in einem Tisch) und besiege sie alle. Spreche dann den Koch an. Er gibt dir zwar nichts, aber dafür macht dir der Typ oben an der Tür nun diese offen.

Gehe hindurch und die Treppe nach unten. Betrete das Boot und fahre nach rechts zur nächsten Haltestelle. Springe hinab und gehe die Stufen nach oben. Spreng dort mittels einer Bombe die rissige Wand am Ende. Lasse anschließend, wenn du einen kleinen Leibwächter dabei hast, hin hindurchkrabbeln. Darin findest du das Rubin-Item „Goldhai-Gebiss“.

Gehe wieder runter und springe aufs Boot. Fahre in den nächsten Abschnitt, um dein Boot zu wenden. Passiere die beiden bisherigen Haltestellen und fahre weiter den Kanal entlang, bis du unten eine weitere Haltestelle erreichst. Betrete auch sie und gehe nach oben zu den anderen Piraten. Spreche mit dem Piraten unten links auf dem Bett. Er bittet um eine Medizin.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Gehe nun wieder aufs Boot und fahre weiter nach rechts zum nächsten Steg. Hier springe ab und laufe nach links, um dort die Treppen hochzugehen. Gehe weiter nach rechts und spreng die rissige Wand. Gehe dort entlang bis du eine Treppe findest, die dich nach unten führt. Unten angekommen, gehe weiter nach unten, bis du auf ein Boot springen kannst. Fahre nach unten und wende dein Boot, sodass du nun nach oben paddeln kannst. Halte an der Stelle auf der Anderen Seite um so die Treppe oben zu erreichen, die dich ins nächst untere Stockwerk führt.

Auch hier gehe nach unten bis du ein Boot findest. Fahre mit diesem den Kanal entlang, wende und fahre weiter. Halte erst an der letzten Haltestelle. Steige aus und gehe nach rechts bis ans Ende. Nehme da die Bombe und spreng die kaputte Wand. Dort gehe die Treppe hoch. Dort findest du am Ende des Gangs eine Truhe, in der sich eine leere Flasche befindet. Gehe nun den Weg zurück und nehme nun den anderen Weg nach links. Nehme auch hier die Bombe und bringe sie an die rissige Stelle der Wand. Dahinter befindet sich der Brillen-Pirat. Spreche mit ihm.

Nehme hinten aus der Truhe den Riesenpanzer. Nun gehe den Weg zurück, paddle mit dem Boot zurück zur Treppe, woher du am Anfang gekommen bist und gehe ein Stockwerk hinauf. Gehe dort zum Boot und paddle den Kanal nach unten, dann nach links. Bei der nächsten Kreuzung paddle nach oben und steige nach rechts ab. Trage hier rechts oben die Bombe weiter vorne an den Riss der Wand. Es erscheint ein Loch. Hast du einen kleinen Leibwächter, kann er daraus eine Truhe holen. Du findest darin das Rubin-Item „Algenblattbündel.“

Gehe zurück zum Boot, wende und fahre weiter nach unten, dann nach links. Bei der nächsten Kreuzung paddle nach oben und springe links ab. Gehe nach oben in den nächsten Abschnitt. Hilfe den Piraten dort, die Fässer zu sortieren. Volle Fässer lassen sich schwerer verschieben als Leere. Sind alle an ihrem Platz, gebe dem Piraten Bescheid. Er gibt dir das Fernrohr und die Medizin „Quallenmehl“. Kehre nun zum Piraten zurück, der an solchen Bauchschmerzen leidet. Er gibt dir das Rote Bandana.

Nun schaltet sich der Alarm an. Gehe zurück zum Speisesaal. Dort steht unten am verschlossenen Tor der Koch. Spreche ihn an und er öffnet das Tor. Gehe nach rechts um die folgende Sequenz anzusehen. Nachdem du die „Gefahr“ gebannt hast, gehe nach oben zum Hund. Spreche ihn an, damit er diesen Ort verlässt. Gehe zum Kopf des Piraten und sprech mit ihm. Er überlässt dir seinen Körper, sodass du das letzte Piraten-Item einsacken kannst. Nun öffnet sich das Tor.

Gehe zurück zum Maat, damit du nun die Treppe zum Kapitän heruntergehen darfst. Gehe die ganzen Treppen nun hinunter. An einer Stelle kannst du nach links gehen. Da befindet sich anschließend ein geschlossenes Tor, welches du nur mit einem Leibwächter aus der Mittleren Stufe öffnen kannst. Dahinter kannst du eine Truhe mit dem Rubin-Item Holzfisch finden. Weiter geht's hinunter. Gehe anschließend hinunter und nach links. Besiege alle Feinde, danach öffnet sich das große Haupttor mit der großen Truhe. Gehe nach oben und berühre diese, um dem Kapitän gegenüber zu stehen.

Kapitän Stalfos

Dieser Kapitän will dir ans Fleisch! Weiche hier gezielt seinen Feuerattacken aus. Du erkennst, wann er mit dem Säbel zuschlagen will. Springe dann kurz vor seinem Einsatz, damit du nun sein Gesicht bearbeiten kannst (benutze den Touchpen aufs Gesicht). Desto öfter du ihn erwischt, umso stärker wird er. Also vorsichtig sein. Nach 5 Treffern ist er besiegt. Insgesamt kannst du 3000 satte Rubine einsammeln. Anschließend erhältst du einen weiteren Superrubin und Pingle meldet sich zu Wort.

Draußen vorm Versteck folge dem Maat. Er übergibt dir die Knochen-Ocarina zum Zeichen der Freundschaft mit den Piraten. Anschließend spreche unten mit dem Pirat beim kleinen Boot, damit er dich zurück zum Schatz-Kap fährt. Wieder im Schatz-Kap, eile nach Norden in den nächsten Abschnitt. Dort siehst du rechts eine kleine geschlossene Tür. Um diese zu öffnen, musst du in das größere Tor rechts daneben gehen, wo man auch zu den Piraten kommt. Allerdings hinter dem Tor nicht rechts, sondern ganz links, zu den Fässern. An der Wand dort befindet sich ein Totenkopf. Wenn Tingle diesen berührt, öffnet sich links die Tür und Tingle bekommt aus der Truhe einen Dolch. Den kann er beim Waffenhändler verkaufen. Fliege nun nach Hause und betrete es. In einer kleinen Sequenz erscheint der Hund von neulich. Er lässt sich nun auch vom Rubin-Opa zu einem Mitsstreiter deines Abenteuers machen lassen. Speichere nun. Gehe in die Stadt und verkaufe deine Karte. Ganze 1120 Rubine zahlt sie dir aus. Nun gehe zum Turm. Werfe 4000 Rubine rein, damit er weiter wächst. Mit 59 Metern kannst du nun das nächste Szenario erreichen.

ERSTER KONTINENT

Kapitel 4: Lon-Lon-Savanne

Gehe wieder in die Hafenstadt. Sprache mit dem Juwelier, der seine Tochter vermisst. Anschließend gehe zurück zum Turm und fliege in die Lon-Lon-Savanne. Angekommen, so halte dich anschließend nach rechts. Folge einfach immer weiter dem Weg, bis du dem Glanzköpfigen begegnest. Kaufe ihm die Karte für 200 Rubine ab. Gehe nun weiter nach rechts, bis dir unten Duke auffällt. Kaufe ihm die Schaufel für 800 Rubine ab. Dies ist ein nettes Item, denn nun kannst du Erdböden und andere Böden aufgraben.

Gehe in den Abschnitt zurück aus dem du kamst. Laufe den Weg entlang bis in den nächsten Abschnitt. Schau hier dir die Blumen an und kartiere sie. Gehe dann direkt nach rechts und die Treppe nach oben. Oben kannst du von zwei Bäumen Täusch-Gras pflücken. Gehe dann runter und dann wieder zur Startposition. Gehe den Weg gemütlich entlang, bis du irgendwann Duke erreichst. Gehe nun nach Norden zum Erdfeld. Daneben ist eine Kanne. Schau sie dir an, sie spukt Rubine. Kartiere sie anschließend.

Von der Kanne aus geht's immer weiter gen Norden, bis du links ein Wasserrad entdeckst. Tippe es an für ein paar Waren. Kartiere es anschließend. Darüber findest du rechtsoben ein Erdfeld. Kartiere darüber die Kartoffelpuppe. Tippe sie an für paar Dünn-Bärte.

Gehe wieder zum Wasserrad zurück. Dort gehe erst nach links und rum das Wasser herum nach Norden. Du findest südlich des Orangenbaums die Brille der Tochter. Gehe nun unten vom Wasserrad aus nach links weiter deines Weges, indem du dem Weg in den nächsten Abschnitt folgst. Im nächsten Abschnitt kommst du gleich zu einer Vogelscheuche. Hilfe ihr aus, indem du die drei Maulwürfe besiegst. Als Belohnung wirken dir 1000 Rubine entgegen. Anschließend kartiere die Vogelscheuche.

Gehe weiter des Weges und sprache kurz Aba an. Dann gehe nach Norden und nach links um eine Leiter zu sehen. Klettere hinauf und grabe an der weichen braunen Stelle, um ein Loch freizumachen. Springe hinab. Unten findest du eine Truhe mit dem Rubin-Item Muhschirm. Wieder oben, gehe wieder die Treppe hinab. Links kannst du ein paar Früchte ernten. Dann gehe hinunter zum Weg und nach Süden in den nächsten Abschnitt. Gehe dort nach unten-rechts, um auf Basil zu treffen. Nachdem du mit ihm gesprochen hast, kartiere das Pokefeld auf der Erde über Basil.

Nun nehmen wir uns die Kühe vor. Besiege hier in diesem Abschnitt alle, um das Rezept „Lon-Lon Ketchup“ zu finden. Dies ist eine Spezialität. Soll heißen, mixe sie Zuhause und verkaufe den Trank an den Händler der Piraten für eine Flasche. Nun gehe wieder zurück nach oben zum Weg woher du gekommen bist und laufe weiter links in den nächsten Abschnitt. Sobald hier der Weg endet, gehe erstmal nach unten zur Brücke und folge ihr in den nächsten Abschnitt. Du findest dort wieder eine Rubinkugel. Kartiere diese. Nun hast du die Karte zu 100% kartiert.

Danach gehe die Brücke wieder hoch und nach links, um zum Grunzerlager zu kommen. Nach der Sequenz wird dir klar, dass du einen Schlüssel brauchst, um hinein zu kommen. Fliege nach Hause und gehe in die Stadt. Sprache mit dem dicken Jungen an dem Brunnen, der gegen Stärkekartoffeln dir nun den Schlüssel zum Grunzerversteck gibt. Sprache dann mit der alten Dame, die dir für deine neue fertige Karte 2560 Rubine auszahlt.

Nun geht's zurück zum Grunzerversteck. Nimm den Schlüssel und trete ein. Hier musst du vor den Sturmattacken der Grunzer aufpassen. Weiche ihnen aus und lass sie gegen die Wand oder ein Hindernis rennen. Ist ihnen schwindelig, so stürme nun auf sie drauf. Hast du die beiden bezwungen, kannst du in ihrer Tasche einen goldenen Knopf ergattern. Unten siehst du nun die Tochter. Gebe ihr die Brille zurück, die du gefunden hast. Dann fliege nach Hause. Gehe in die Stadt. Nach der Sequenz, will dich der Vater der Tochter auszahlen. Lasse dir 4000 Rubine auszahlen.

Wenn du jetzt noch mal in die Savanne zurückgehst, kannst du den Jungen des Chefkochs für eine Flasche verfolgen. Ansonsten gehe zum Turm. Werfe 5800 Rubine rein, damit der Turm auf 117 Meter wächst. Nun kannst du die letzte Insel dieses Kontinents erreichen!

ERSTER KONTINENT

Kapitel 5: Der Deku-Wald

Sobald du im Wald angekommen bist, empfiehlt es sich erst einmal, nach Süden hin aufzubrechen. Zunächst laufe aber von deiner Startposition aus nach links und dann nach oben. Beobachte die grüne Schnappmuschel. Darin ist wieder der kleine Mann, der dir für 250 Rubine die Karte verkauft. Mit der Karte lauf nach unten. Pass vor dem Vogel auf. Gehe links an den Schafen vorbei bis du in den nächsten Abschnitt laufen kannst. Laufe nach links, indem du das Haus und die Holzwand passierst. Letztere kannst du kartieren.

Gehe dann links die Treppe hoch, laufe weiter nach links und gehe wieder die Treppe hoch. Gehe nach rechts und den ganzen Weg entlang, bis du zum Wasserfall kommst. (Oben neben dem Wasserfall kannst du aus der Schnappmuschel dir die Spezialität Deku-Dipp abholen). Dort ist ein verängstigter Liano, der Angst vor Käfern hat. Die Viecher haben es in sich, also pass auf. Nachdem sie erlegt worden sind, spreche mit ihm. Verspreche ihm, ihn nach Hause zu nehmen (dein alter Leibwächter muss Lebewohl sagen). Bringe ihn nach Hause, ohne dass er in einen Kampf verwickelt wird. Anschließend bedankt er sich bei dir: 2000 Rubine sind dein.

Nun ohne Leibwächter könnte es für Tingle schwer werden. Kehren wir zum Startpunkt zurück. Gehe nach links und nach oben, um an der Lianenglocke zu läuten. Zahle 300 Rubine für die Brücke. Kartiere anschließend die Glocke, bevor du rüber gehst. Auf der anderen Seite, gehe nach oben. Im nächsten Abschnitt gehe nach links. Danach laufe wieder nach links bis zum Erdfeld. Gehe dann nach oben und nehme die erste Abzweigung nach rechts. Gehe auch im nächsten Abschnitt stets nach rechts, bis du nach oben laufen kannst. Gehe nach links um den Saloon zu betreten.

Nachdem du dir einen Leibwächter besorgt hast, geht es vom Saloon aus direkt nach unten und nach rechts. Du gelangst an eine zweite Lianenglocke. Kartiere auch sie. Rüttele an ihr, damit Liano erscheint. Zahle 500 Rubine, damit du nur die restlichen 4 Wege im kommenden Irrwald suchen musst. Alternativ kannst du auch erst einmal ohne seine Hinweise in den Wald hineingehen und mit etwas Glück eine Truhe mit 5000 Rubinen finden.

Nachdem du den Irrgarten erfolgreich verlassen hast, gehe erst nach rechts und nach unten, um die Holzpuppe anzusprechen. Kartiere sie. Dann gehe nach oben um den Dekubaum zu treffen. Gebe ihm 1 Rubin, damit er die Tür zum Tempel öffnet. Ferner musst du nun künftig nicht mehr den Irrwald passieren. Prima oder?

Der Deku-Tempel

Hier lohnt es sich ruhig einmal alle Gegner aufs Korn zu nehmen und sie zu besiegen, da es hier eine Menge Geld gibt. Und achtet einmal auf die Musik. Alte Zeldafans werden Töne wieder erkennen. Nimm dir auch ruhig ein bis zwei Tinkel dafür mit. Bezahle 1500 Rubine, damit sich das Eingangstor öffnet. Anschließend gehe die Treppe runter. Du befindest dich nun im Hauptraum. Leider ist die Treppe, die der Dekubaum meint, gerade verschlossen.

Gehe also runter und dann nach links in den nächsten Abschnitt. Dort laufe den Weg hoch zur Treppe und gehe ins nächste Untergeschoss. Angekommen, gehe die Leiter hinab und nach rechts in den nächsten Abschnitt. Achte hier auf die Blumen. Sobald du ihnen zu nahe kommst, fangen sie an zu singen. Solange sie singen, kommen Monster aus dem Boden. Sie bringen dir aber auch nettes Geld ein (2 Blumen = 100 Rubine!). Diese heulenden Blumen kannst du nicht zerstören, also macht es Sinn, ihnen einfach auf Dauer nicht zu nahe zu kommen.

Gehe also nach rechts (an der heulenden Blume vorbei) und klettere das rote Gewächs hoch. Laufe auf die Steinplatte rechts damit die roten Kletterpflanzen welken und die grünen Kletterpflanzen aufblühen. Springe dann unten von dem Holzbrett wieder runter und laufe nach rechts in den nächsten Abschnitt. Dort gehe nach rechts, klettere die Leiter hoch und anschließend die grüne Kletterpflanze ebenfalls. Hol dir aus den zwei Töpfen das Geld.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Springe dann links im vorherigen Abschnitt wieder an derselben Stelle runter. Nun geht's links um den Fels herum nach oben. Klettere da rechts die grüne Pflanze hoch. In der Truhe findet sich eine leere Flasche. Nehme dir dann links das Geld aus den Töpfen und springe dann unten den Holzbalken hinab. Klettere an der Pflanze links hoch und aktiviere den Schalter, damit oben in der Haupthalle die Leiter frei geschaltet wird. Gehe die Pflanze nun wieder herunter und laufe weiter nach links. Untersuche die Töpfe für weitere Rubine.

Nun hast du hier alles, jetzt geht's zurück zum Hauptraum. Kommst du aber zur Leiter oben an, versperren drei Ranken den Weg. So einfach will man es dir wohl nicht machen.

Gehe dann nach oben und nehme den Gang links. Gehe dort die Leiter herunter. Laufe nach rechts in den nächsten Abschnitt. Hier findest du eine Feuerhand, falls du raus willst. Wir gehen weiter nach unten in den nächsten Abschnitt. Hier musst du drei Monster besiegen, sobald du unten durchs Tor willst. Nachdem das geschafft ist, öffnet sich auch das Tor wieder. Gehe hindurch und direkt nach rechts in den nächsten Abschnitt. Pass hier auf die auftauchenden Stacheln auf, die nicht in der Karte oben zu sehen sind. Schicke am besten deinen Leibwächter vor. Gehe dann nach oben zum Rad. Stelle deinen Leibwächter genau neben dir, denn sobald du anfängst das Tor aufzudrehen, kommen Monster. Wenn dein Leibwächter richtig positioniert ist, fängt er alle Biester ab. Gehe dann anschließend durchs offene Tor und die dahinter liegende Treppe hinab.

Nun kommen wir zum ersten Zwischengegner: Eine böse Pflanze. Die Farbe Orange erinnert uns an eine der Ranken. Was ist zu tun? Stelle hier deinen Leibwächter so, dass er mit einem der Monster links oder rechts eine gute Beschäftigung hat. Fange die Pilze des großen Monstrums und werfe es auf Jenes, damit es die Pilze frisst. Aber Achtung: Die Pilze in deiner Hand sind giftig und explodieren nach einer Weile. Das kostet dich dann Geld. Hat die Riesepflanze dreimal von der eigenen Kost gefressen, so explodiert es. Die erste Ranke verschwindet oben von der Leiter.

Gut, hier ist nun alles erledigt, gehe wieder die Leiter hoch. Laufe wieder durch das Tor von vorhin und gehe dann nach rechts. In diesen Abschnitt ist eine verschlossene Tür. Wenn du einen Leibwächter aus der Mittelklasse hast, kannst du diese Tür aufschließen lassen. Dahinter ist eine Truhe mit dem Rubin-Item Namaste-Blatt. Ansonsten gehe zurück und weiter zurück zum Tor, wo du zuvor die Monster besiegen musstest. Hier gehst du nun nach links.

Im nächsten Abschnitt gehe die Stufen nach oben, besiege die Monster und gehe weiter nach oben. Dort kannst du den Weg entlang gehen und oben zur Leiter hinab springen. Klettere diese wieder hoch um zum Hauptraum zurück zu kehren.

Gehe nun direkt nach rechts auf die andere Seite des Hauptraums, bis du die nächste Leiter erreichst. Steige sie hinab. Unten siehst du zwei dieser Gesangsblumen. Passiere sie und gehe weiter nach unten, bis du eine Dritte triffst. Passiere auch sie und gehe nach links und direkt nach oben. Steige dort das rote Klettergewächs herauf. Du findest daneben eine Feuerhand. Gegenüber dieser ist ein Schalter. Trete darauf. Gehe dann nach rechts und klettere die grüne Pflanze hinab. Nun siehst du zwei Truhen. In der Rechten befinden sich 1000 Rubine. Die andere Truhe ist eine Mimikrikiste. Zahle 200 Rubine und sie geht auf. Darin befindet sich eine alte Münze.

Gehe zurück zum Schalter und aktiviere ihn wieder, damit die roten Kletterpflanzen wieder wachsen. Klettere dann hinab und gehe wieder nach unten. Gehe an den Gesangsblumen vorbei immer stets nach links, bis es nicht mehr weitergeht und dann nach oben. Vor deiner Nase wird anschließend sich wieder das Tor schließen und du musst wieder 3 Gegner bekämpfen. Dahinter findest du einen Schalter wie auch zwei Töpfe. Aktivier den Schalter.

Nachdem die grünen Pflanzen wieder aufleben gehe zurück zu den Gesangsblumen. Dort befindet sich weiter rechts auch eine grüne Kletterpflanze. Klettere diese hoch. Nun wird's knifflig. Stelle deinen Leibwächter ganz links neben der Winde. Dann beginne zu drehen. Mit Glück wehrt dein Leibwächter die Kerne der Pflanze links ab, die dich behindern sollen, das Tor aufzudrehen. Hast du es geschafft, klettere die Pflanze hinab und gehe durchs Tor.

Dahinter befindet sich eine Leiter, die dich zum nächsten Zwischengegner führt. Das Prinzip ist dasselbe wie beim letzten Mal. Nachdem du auch diese Pflanze besiegt hast, kannst du in den Hauptraum zurückkehren. Bevor du aber die Treppe in den Hauptraum zurückgehst, schaue zuvor nach rechts. Dort kannst du eine Truhe mit 640 Rubinen mitnehmen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Jetzt bleibt nur noch die Leiter unten rechts im Hauptraum übrig. Klettere sie hinab. Gehe dann nach oben um hier seltsame pinke Gewächse zu sehen. Wenn du sie berührst, wirst du weggestoßen. Pass hier also auf deine Gegner auf, wenn du nach links gehst. Gehst du nach unten, kannst du in der grünen Truhe deinen 1 Rubin von vorhin zurückholen. Gehe anschließend nach oben. Rechts ist nun ein Felsen. Hast du einen Leibwächter der Großen Klasse bei dir, kannst du ihn beiseite räumen lassen. Dahinter ist eine Truhe mit dem Rubin-Item Rubin-Baum. Ansonsten gehe weiter hoch.

Oben ist eine Feuerhand. Gehe dann nach links. Verwickle hier alle drei Monster in einen Kampf, damit sich das Tor unten öffnet. Gehe dort hindurch. Nimm die Bombe links und lege sie bei der Säule ab, damit sie zerbricht und du nach unten weitergehen kannst. Im kommenden Raum sind wieder Stacheln. Gehe am Besten links die Wand entlang zum nächsten Raum. Auch hier sind Stacheln. Gehe nach oben und anschließend findest du die Leiter. Der letzte Zwischengegner wartet auf dich. Besiege ihn wie die anderen beiden zuvor. Nun wird die letzte Ranke verschwinden und die Leiter ist frei.

Kehre in den Hauptraum zurück und klettere die Hauptleiter in der Mitte hinunter. Nach einer Sequenz über das verschmutzte Quell des Lebenstau gehe links zum Schalter, damit der Weg für die große Truhe geebnet wird. Nun betrete die große Truhe.

Dreifach Grausame Pflanze Bana Bana

Das Prinzip hat sich eigentlich kaum zu den vorherigen Zwischengegnern geändert, außer dass du nun gegen alle Drei antreten musst. Schnapp dir eine der farbigen giftigen Pilze, laufe auf das grüne Trampolin, und steuere in der Luft auf die Pflanze zu, die der Pilzfarbe entspricht. Achte dabei, nicht ohne Pilz in die Luft hochzugehen, sonst wirst du gefressen und verlierst Energie. An dem Energiebalken siehst du, wie viel Treffer du noch einstecken kannst. Jede Pflanze verträgt nur 3 Pilze ihrer Farbe. Hast du nacheinander alle 3 Pflanzen genug gefüttert, explodieren sie und es regnet Rubine. Insgesamt kannst du 9000 satte Rubine einsammeln. Anschließend erhältst du einen weiteren Superrubin und Pingle meldet sich zu Wort.

Anschließend säubert der Rubin das Wasser der Quelle. Füll ein leeres Fläschchen ab und ab geht's zum Dekubaum. Begieße seinen Nachkommen. Dieser wird wieder Fit und der Dekubaum will sich vor seinem Tod bei dir bedanken. Lass dir 6000 Rubine geben. Anschließend verdorrt er. Falls du jetzt noch die Karte fertig kartieren möchtest, gehe zurück zum Saloon und von dort aus nach unten und links. Im nächsten Abschnitt gehe weiter nach links, dann nach unten und wieder nach links. Du kommst nun zu einem rosa gefärbten Baum, wo viele Schafe herum weiden. Auch Aba ist kurz dort, verschwindet aber dann. Kartiere diesen Baum.

Anschließend gehe zurück, wobei du auf den bekannten Stofffetzen am Felsen (kurz vor der Wiese mit dem Mutter-Kind Baum) aufmerksam wirst. Spreche mit dem Ninja und verrate ihm dein Geheimnis. Du erhältst 100 Rubine.

Gehe nun zur Startposition zurück. Von dort aus begeben wir uns nun ganz nach Süden. Dort findest du links erst einmal wieder den Reporter. Dieser verlangt nun nach einem besseren Saft. Dazu gleich. Gehe an ihn vorbei und nach links, um dort weiter nach Süden zu laufen. Ganz unten führt der Weg nach rechts direkt zum Haupttor der Grunzer. Schau in deinem Warenmenü, ob du während des Kämpfens einen Grunzerschlüssel gefunden hast. Wenn ja, gehe hinein. Besiege die zwei Grunzer und hole dir ihren Schatz: Die Glitzerbrosche. Anschließend gehe vom Tor aus direkt nach rechts um dort auf eine weitere Rubinkugel zu stoßen. Kartiere auch diese. Nun ist die Karte auch zu 100% kartiert.

Fliege nun nach Hause. Verkaufe die Karte für 3600 Rubine. Anschließend kannst du dich entscheiden: Kaufst du dir das Rezept für 650 Rubine oder lässt du dir von mir helfen: 3 Sprengel-Orangen, 3 Frisch-Tomaten und 2 Wassermelonen sind nötig. Mixe diesen Trank Zuhause. Leider wird er nicht in deinen bisherigen Topf passen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Spreche also mit dem Chefkoch. Bezahle ihm 20 Rubine, damit er mit dir redet. Gehe ein Stück von ihm weg, damit er seine Tür schließt. Kommst du wieder, ist auch die Kellnerin dabei. Spreche sie an, damit sie dir den größeren Topf für 800 Rubine verkauft. Anschließend schenkt der Chefkoch dir die Meer-Suppe, die du ihm sofort gekocht auch verkaufen darfst. Nun mixe den Saft Zuhause. Anschließend gehe zum Reporter im Dekuwald zurück und übergebe diesen Saft. Er gibt dir zum Dank 1600 Rubine.

Wenn du jetzt noch eine weitere Flasche möchtest, gehe zum Wasserfall. Auf dem Hinweg triffst du wieder auf den Jungen des Chefkochs, der bei seiner Aktion nicht gesehen will. Allerdings ist das Verfolgen durch die Käfer keine leichte Angelegenheit. (Der Junge ist nur am Wasserfall, wenn du ihn in der Savanne zuvor geschnappt hast). Ansonsten geht's zurück zum Turm. Werfe 18000 Rubine rein damit er auf 595 Meter wächst. Nun kannst du den nächsten Kontinent erreichen.

ZWEITER KONTINENT Kapitel 6: Die Feuchtgebiet

Willkommen im zweiten Kontinent. Gleich kommt euch eine gelbe wabernde Nebelmasse entgegen. Was das wohl sein mag? Zumindest nimmt er einem ziemlich die Sicht, deswegen sollte man das erst einmal ändern. Achtet hier auch auf die störenden Mückenfelder, die zufällig entstehen. Man verliert Rubine, wenn man in diese Felder gerät. Gehe vom Startpunkt aus erst einmal direkt nach unten, um gleich einen Bekannten im Froschkostüm zu finden. Kaufe die leere Karte für 800 Rubine.

Gehe dann gleich nach links und kartiere den großen Frosch. Danach laufe nach unten in den nächsten Abschnitt. Dort gehe nach rechts und spreche mit der Forscherin. Sie berichtet dir über ein Wespennest, das aber bewacht wird. Wenn du nun von ihr aus nach weiter unten läufst, wirst du gleich auf jenes aufmerksam. Tatsächlich wird es von Bienen bewacht, die in Wirklichkeit ihre kranke Königin schützen wollen. Da du im Augenblick ohne Leibwächter bist, kannst du im Moment das Nest nicht erkunden. Kartiere es aber trotzdem.

Gehe dann direkt am Wespennest vorbei und nach unten. Sobald du dort die Wand erreichst, laufe nach rechts in den nächsten Abschnitt. Folge dort dem Matschweg nach oben entlang bis zur Weggabelung. Dort wird dir weiter oben nun ein Gestein auffallen, aus dem seltsames Gas entsteigt. Links oben findest du aber eine Bombenpflanze. Nehme diese und lege sie beim Gestein ab. Sobald sie explodiert, erkennst du, wie sich ein Riss unten bildet. Wiederhole dies mit der Bombe noch weitere zwei Mal, danach fällt das Gestein zusammen. Du bemerkst, wie sich deine Sicht allmählich verbessert. Vielleicht sollte man sich auch nach anderen Gesteinen umschauen, aus denen ebenfalls Gas entsteigt. Gehe nun weiter nach oben in den nächsten Abschnitt.

Gehe dort nach links oben weiter und du siehst, wie hinter einigen Pflanzen eins der weiteren Gesteinshügel ist. Aber wo ist die Bombe? Kartiere zunächst erst einmal Nördlich von diesem Hügel den Frosch. Dann gehe nach unten rechts am Gashügel entlang und du findest eine Bombe. Nehme diese und trage sie den Weg wieder nach oben Richtung Frosch, um diese gegen einen kleinen Felsen in der Mitte zu werfen. Eine weitere Bombe befindet sich darunter. Mit dieser lässt sich nun den Gesteinshügel zerstören, indem du die Bombe über das Pflanzenhindernis zum Hügel wirfst. Ist auch dieses zerstört, so wird deine Sicht noch klarer.

Fast scheint es vorüber zu sein. Gehe nun vom Quakerkind direkt vorbei nach rechts oben. Jetzt wird es einen Zeit für einen Leibwächter. Die Preise sind nun erheblich gestiegen. Es lohnt sich hier einen etwas stärkeren Leibwächter zu engagieren. Die Großen lassen sich hier für etwa 1500 Rubine überreden. Hast du einen Leibwächter, gehe hinaus und nach unten. Unterhalb des zerstörten Gesteinsfelsens, nehme die Bombe und bringe sie nach rechts zu den beiden kleinen Felsen.

Nachdem sie zerstört sind, halte nun deinen Leibwächter vor dir. Hier befinden sich Eichhörnchen, die Spaß haben, Bomben zu legen. Wenn du von ihrer Wucht erwischt wirst, kostet dich dies über 50 Rubine. Lass deinen Leibwächter hier die Arbeit machen und erledige erst einmal die anderen Eichhörnchen. Dann kartiere das Eichhörnchen-Rad. Nehme nun die Bombe in der Mitte dieses Platzes und sprengere erst einmal die Felsen unten und oben weg, die die zwei Durchgänge unten und den Einen oben versperren. Gehe dann nach unten links. Dort findest du wieder eine Kugel, die Rubine spuckt. Kartiere sie.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Gehe dann wieder zurück wo die Eichhörnchen gewesen waren und nehme den anderen Durchgang rechts unten und dann direkt nach rechts, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Dort gehe nach unten in den nächsten Abschnitt. Laufe auch hier weiter nach unten, dann nach rechts an dem Koch vorbei. Schon bald wirst du hier auf den dritten und letzten Gesteinshügel aufmerksam, der auf einer Anhöhe oben sein Gas ausschüttet.

Unten Links sieht man in diesem Abschnitt eine Bombe. Nimm diese und gehe rasch nach oben zum rissigen Stein. Wenn Tingle diesen gesprengt hat, findet sich darin eine weitere Bombe. Wenn er nun auch diese nimmt und weiter nach oben geht, sieht er rechts wieder einen Stein. Ist dieser gesprengt, findet sich darunter die nächste Bombe. Nimm auch diese und eile schnell nach rechts, dort ist ein weiterer kleiner Stein, und welch ein Wunder: Mit einer Bombe. Mit dieser geht es nach unten rechts - rechts an der Wand der Erhebung findest du einen Stein. Wenn dieser gesprengt wurde, nimmst du die Bombe darunter und gehst ganz schnell zu dem Stein, der Tingle den Aufgang zur Anhöhe versperrt.

Zerstöre jetzt den letzten Gesteinshügel. Nun lichtet sich die Welt, das Gas verschwindet. Das Blumenfeld, was du vielleicht am Anfang gesehen hast, blüht nun wieder auf und die Wespen suchen sich ihren Nektar. Das Gas hat wohl die Vegetation dieser Insel vernichtet. Vielleicht kann man nun das Vespennest betreten? Spreche erst einmal unten mit dem Koch. Der sucht nach einem Rezept aus Mampffleisch, Baby-Hai und Bittermolch. Im Moment kannst du noch nicht alle Zutaten zusammensuchen, daher behalten wir dies im Hinterkopf. Gehe nun vom zerstörten Gesteinshügel nach oben in den nächsten Abschnitt. Gehe weiter nach oben bis zum Ufer und dann nach rechts, bis du eine Holzleiter findest, mit der du auf die Ebene weiter unten klettern kannst. Gehe erstmal nach links und kartiere die Blume. Fange dann mit einer Flasche den blauen Falter ein.

Gehe dann wieder die Leiter nach oben und gehe weiter um die Senke herum bis du unten in den nächsten Abschnitt gehst. Dort gehe einmal links um die Bäume herum und wieder nach oben in den vorherigen Abschnitt. Grabe an der grünen Fläche, um dort ein Loch freizugeben. Dort findest du die Spezialität Feucht-Öl. Gehe nun zurück zur Startposition und kartiere dann das Blumenfeld. Nun ist deine Karte zu 100% kartiert. Gehe zum Vespennest. Diese halten dich allerdings immer noch für einen Eindringling. Besiege alle Wespen, die sich dir in den Weg stellen wollen. Anschließend bekommst du zum Dank 3000 Rubine von einem Forscher. Betrete dann das Vespennest. Lasse dir von der Königin 11000 Rubine auszahlen.

Fliegen wir nun nach Hause zurück. Wir erinnern uns daran, dass der Professor der Piraten einmal von einem Rezept für Bomben gesprochen hatte. Fliege also zum Schatz-Kap und begeben dich zum Steg der Piraten. Benutze die Knochenocarina, sodass deine knochigen Freunde erscheinen. Spreche mit dem Maat, damit er den Professor holt. Spreche dann mit ihm und er übergibt dir das Rezept „Tingle-Bombe“. Sprengkrallen, Gelatine und Bombenfrüchte sind notwendig, um deine eigenen Bomben herzustellen. Dinge, die du nun alle durch Kämpfe beisammen haben müsstest. Nun geht's ab nach Hause und direkt an den Herd. Bastele dir mindestens 2 Bomben.

Verkaufe danach die Karte, um etwa 10000 Rubine zu bekommen. Kaufe dann direkt auch gleich den größeren Kochtopf für etwa 1500 Rubine. Von dem Chefkoch erhältst du gleich auch die Fleischsuppe. Am Turm, werfe 27000 Rubine hinein, damit dieser auf 1180 Meter wächst. Nun kannst du das nächste Level erreichen.

ZWEITER KONTINENT

Kapitel 7: Der Dumpf-Sumpf

Sobald Pingle dich über die neue Ebene informiert hat, gehe nach rechts oben und spreche mit dem etwas rundlichen Forscher. Er stellt sich als Expeditions-Leiter vor, die drei legendäre Schmetterlinge suchen. Gebe ihm den blauen Schmetterling aus der Feucht-Ebene, um 5000 Rubine zu kassieren. Spreche mit dem dünnen Forscher neben ihm, um eine Flasche für 1000 Rubine ab zu kaufen. Spreche dann mit der Ärztin auf der anderen Seite.

Du kannst dich entscheiden – kaufe dir das Rezept für 2000 Rubine oder ich nenne dir die Zutaten: 4x Hackfleisch, 4x Bröselchalen und 5x Schädel. Letztere kannst du im Dumpf Sumpf von den Krokodilen bekommen, welche in den Schlammputzen ruhen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zelda-europe.de

Von der Ärztin aus gehe nach oben um einen kleinen Freund wieder zu treffen. Zahle 1500 Rubine für die Karte. Gehe nun von dort nach links, bis du auf einen Pilzring stößt. Kartiere ihn. Gehe nun nach unten und unter dem Hexenkreis nach links in den nächsten Abschnitt. Dort fällt dir unten erst einmal eine rote Blume auf. Kartiere sie und fange den Schmetterling ein.

Gehe weiter nach links und dir fällt eine Statue auf. Seltsamer weißer Schleim überwuchert diese. Lass deinen Leibwächter mit den Gegnern kämpfen, lege stattdessen eine Bombe an diese Statue. Explodiert sie, so zerbricht der Schleim und ein Lichtstrahl kommt hervor. Was das wohl ist?

Gehe nun nach oben und in den nächsten Abschnitt. Gehe den Schlammfluss links entlang, bis du nach oben kannst. Laufe dann nach oben links um dort eine Rubin-Kugel vorzufinden. Kartiere sie. Folge dem kleinen Pfad nun weiter nach oben-rechts bis zur Gabelung. Nimm den rechten Pfad und folge ihm in den nächsten Abschnitt. Gehe dort nach rechts oben und besiege hier die Krokodile für paar Schädel. Kartiere anschließend diesen Platz.

Gehe dann wieder hinunter in den vorherigen Abschnitt und laufe das kleine Stück direkt nach unten. Du siehst nun ein Stück eines großen Insektenkopfs auf einer abgeschirmten Insel. Kartiere dies. Gehe wieder nach oben in den oberen Abschnitt und laufe links um den Würfelsumpf herum. Dir fällt während des Weges oben links eine weitere seltsame, mit Schleim bedeckte Statue, auf. Besiege hier die Gegner und lege eine Tingle-Bombe vor dieser Statue. Der Schleim zerbricht und ein neues Licht strahlt hervor.

Eile nun weiter um den Würfelsumpf herum, bis du den nächsten Abschnitt erreichst. Dort findest du erst einmal eine gelbe Blume. Kartiere sie und fange den letzten Schmetterling ein. Direkt daneben wird dir schon vom Geräusch her ein weiterer Insektenkopf auffallen. Kartiere auch diesen. Gehe einmal oben rechts um den zentralen Käferkopf herum und laufe dann nach unten. Du triffst wieder den Reporter, der am Boden liegt. Er verlangt nach einem neuen Saft. Gehe von ihm aus nun nach rechts in den nächsten Abschnitt.

Dort findest du wieder eine schleim- verschmierte Statue. Befreie auch diese mit einer Tingle Bombe. Hinter dieser Statue findest du einen weiteren Käferkopf. Kartiere auch diesen. Gehe nun nach Süden in den nächsten Abschnitt. Direkt gelangst du an ein Ufer. Gehe nach links und dann nach unten in den nächsten Abschnitt. Gehe auch hier weiter runter, bis du auf Dukes Neffen triffst: Dusty. Zahle ihm 1500 Rubine, damit er die Brücke repariert. Anschließend gehe hinüber.

Oben entdeckst du im Schlamm eine Pfütze. Tippe sie an, damit ein mit Schlamm überzogener Kopf erscheint. Kartiere ihn. Anschließend triffst du auf eine weitere Statue, die du mittels einer Bombe befreien musst. Das Tor des seltsamen Insektenfelsens öffnet sich. Begebe dich nun zurück zur Startposition und spreche dann mit dem Expeditionsleiter. Er gibt dir noch mal 10000 Rubine. Ferner erhältst du nun den Bronze Falter.

Jetzt kannst du dich nach Norden aufmachen. Betrete den nächsten Abschnitt. Kartiere den Insektenfelsens. Jetzt bleibt nur noch die Frage, wie man dort hinein kommen soll. Fliege dazu erst einmal nach Hause und begeben dich dann anschließend in die Feucht-Ebene. Gehe ins Wespennest und spreche mit dem Forscher. Klar, die Königin kann dich dorthin bringen. Aber ganz ohne ist das nicht: Zahle 500 Rubine, damit du dorthin gelangst. Drücke rechts den großen Schalter, um die Leiter nach unten auszufahren. Dann begeben dich hinein.

Krabbelhöhle

Dieses Labyrinth ist deutlich schwieriger als die Letzten Drei, die wir bisher besucht haben. Es ist sinnvoll, hier mindestens einen der Raus-Hier Tränke dabei zu haben, sollten dir unten die Tinkel ausgehen. Tingle Bomben sind hier Pflicht. Stelle dich auch darauf ein, dass du einige Rubine verlieren wirst, da es beispielsweise Gaskammern gibt, die diese Rubine dir entziehen.

Aber genug davon: Gehe erst einmal zum Haupttor und zahle 3000 Rubine, damit es dich passieren lässt. Gehe nach oben in den nächsten Abschnitt und dann nach rechts in einen weiteren Abschnitt. Hier gehe nach oben und nimm die Treppe. Im folgenden Raum siehst du seltsame eingewickelte Felsklumpen. Berühre sie, um den Inhalt freizulegen. Manche zerfallen sofort, aus manchen kommen Gegner oder Rubine hervor. Ziel ist es, die übrig gebliebenen Felsen auf die Schalter zu schieben. Vergiss nicht oben links die beiden Töpfe zu durchsuchen in denen etwa 400 Rubine schlummern.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zelda-europe.de

Insgesamt 4 Schalter wollen aktiviert werden, erst dann öffnet sich eine weitere Treppe. Gehe diese hinab. Unten angekommen, gehe nach rechts. Es folgt eine Sequenz, in der du einen Bekannten wieder triffst: Speckted. Nach einem kurzen Gespräch stelle dich rechts oben auf den Schalter, damit sich das Tor öffnet. Gehe hindurch und laufe den Gang entlang, bis du einen Schalter siehst. Aktiviere ihn, damit unten ein anderes Tor geöffnet wird. Speckted verschwindet dann. Folge ihm durch das untere Tor.

Zunächst begrüßen dich zwei Käfer. Besiege sie und gehe dann nach links in den nächsten Abschnitt. Hier wird's gemein: Sobald du nur versuchst an der goldenen Tafel vorbeizulaufen, wird ein Mechanismus aktiviert, der dafür sorgt, dass hinten der Weg versperrt ist. Die Mauer öffnet sich nur, solange das Krabbelwesen, das nun erscheint – gefüttert – wird. Lege also 100 Rubine darauf, damit das Vieh von dir ablässt und futtern geht und passiere schnell den Durchgang links in den nächsten Abschnitt. Erneut triffst du Speckted, der dich vor Giftgas warnt. Ab jetzt wird dieses Labyrinth deutlich schwerer werden.

Gehe nur weiter und du wirst herausfinden, was er damit gemeint hat – richtig es erscheint ein violettes Gas, das dir permanent Rubine abzieht. Gehe schnell nach oben, die Treppe hoch (wo links sich ein großer Käferleib bewegt), dann nach rechts, die Treppe wieder runter und weiter nach rechts in den nächsten Abschnitt. Besiege hier den Minikäfer und nimm schnell die Leiter nach oben.

Hier oben siehst du den Kopf eines großen Käfers, den du schon mal kartiert hast. Ziel ist es nun, die Bombe zu nehmen und sie über den Minigraben zum Käfer hinzuwerfen, damit es Schaden erleidet. Wären da nicht seine kleinen Diener. Achte darauf, dass ihre Geschosse dich nicht treffen, da sie gleich 43 Rubine entziehen. Stelle also am besten deinen Leibwächter davor und während dieser kämpft, nimmst du die Bombe und wirfst sie schräg rüber den Wassergraben. Insgesamt drei Mal muss der Insektenkopf getroffen werden, ehe es besiegt ist. Eine Sequenz zeigt, dass unten der Käferleib vernichtet wird und das Gas sich verzieht. Gut gemacht.

Gehe nun wieder die Leiter hinab und gehe den Weg zurück, wo du den Käferleib gesehen hast. Schau in seinen Überresten nach. 644 weitere Rubine sind dein. Nun gehe weiter nach links und die Treppe nach unten, um anschließend den weiteren Weg bis in den nächsten Abschnitt zu gehen.

Hier wird's nun auch noch zappenduster: In diesen dunklen Gängen findest du wieder Tafel, wo du Rubine zählen kannst, um etwas zu sehen. Allerdings kann man sich hier streiten ob das sinnvoll ist, denn die Lichtinsekten sind schneller weg, als man glaubt. Wie auch immer, gehe erst einmal hinab. Dir fällt ein rotes Flimmern auf. Dabei handelt es sich wieder um Speckted, der einen Leuchtring dabei hat. Von ihm aus gehen wir links nach oben bis Stacheln erscheinen. Laufe ganz eng an der Wand entlang bis du den nächsten Abschnitt links erreichst.

Hier läuft das einfache Wandentlanglaufen-Prinzip nicht mehr allzu gut, also weiche hier den Stacheln aus, bis du nach links einen weiteren Abschnitt betreten kannst. Wenn du hier nach oben gehst, kannst du eine Feuerhand entdecken wenn du raus möchtest. Ansonsten erforsche den unteren Teil dieses Abschnitts nach Krügen (Achtung Stacheln) und gehe in den vorherigen Abschnitt zurück. Laufe nach unten rechts die Wand entlang, weiche den Stacheln aus, bis du unten eine Leiter erkennst. Gehe diese hinab.

Auch hier ist's absolut dunkel. Du hast hier die Wahl. Nach oben gehen oder unten die Leiter zu nehmen. Gehe nach oben und du landest in einer Sackgasse. Fast! Nimm eine Tingle-Bombe und lege sie an den Wandriss. Ein kleines Loch erscheint. Wenn du einen Leibwächter der kleinen Klasse hast, ist das deine Chance. Er bringt dir eine Truhe mit dem Rubin-Item Netzstrumpfhose.

Dann nimm die Leiter weiter nach unten. Auch im 4. Untergeschoss ist es absolut dunkel. Hier sind wieder diese eingewickelten Felsen, wie du sie einst am Anfang gesehen hast. Laufe daher erst einmal durch den Raum und schaue nach welche Felsen zerplatzen und welche intakt bleiben. Insgesamt gibt es drei Schalter: Einen links unten (In der Karte: 2. Rechteck von unten, ganz links); der Zweite liegt links oben (ganz oben, 2. Rechteck von links) und der Letzte unten rechts (ganz unten, zweites Rechteck von rechts).

Allerdings gibt es scheinbar nur einen Felsen. Schiebe diesen zum ersten Schalter. Gehe dann zum dritten Schalter und bewege die Winde, damit du noch einen weiteren Felsen zu dir hoch holst. Den schiebe auf den zweiten Schalter. Auf den Dritten stellst du dich drauf. Ein Mechanismus wird ausgelöst. Tatsächlich wird oben rechts das Tor nun geöffnet. Du hast wieder die Wahl – entweder die Leiter unten rechts zu nehmen oder den Durchgang durchs Tor.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zelda-europe.de

Da das Tor nun dauerhaft offen bleibt, nehme erst einmal die Leiter. Im oberen Stockwerk, gehe auch hier eine Leiter weiter nach oben. Anschließend im 2. Untergeschoss, gehe nach rechts und hole dir aus der roten Truhe die Käferpuppe. Gehe nun den ganzen Weg wieder zurück und laufe nun durch das geöffnete Tor im 4. Untergeschoss. Im nächsten Abschnitt landest du wieder in einem Geheimgang. Die Hälfte ist schon geschafft. Eine weitere Feuerhand ist hier. Insofern du nicht raus musst, gehe weiter nach rechts.

Im nächsten Abschnitt sei vorsichtig. Hier gibt es Käfer, die vom Boden plötzlich auftauchen, auf dich springen und 50 Rubine kassieren, ehe sie wieder verschwinden wollen. Gehe den ganzen Gang weiter nach rechts, bis du nun auf der anderen Seite des Dungeons (4. Untergeschoss) wieder auftauchst. Hier haben wir noch unerkundetes Terrain. Hier erwartet dich im dunklen ein ganzes Labyrinth. Gehe erst einmal nach unten und laufe die Wege entlang, sodass du dich bis nach ganz oben links in der Karte mauserst. Dann laufe nach rechts, solange bis du in der Karte in der Markierung zwischen dem 3. und 4. Rechteck oben stehst. Dort führt ein Gang nach unten.

In der kommenden Abzweigung gehe nach links und runter. Sobald ein Weg nach rechts abführt (Karte: 3. Rechteck von oben, Zweites von rechts), nehme ihn. Dort kommt noch eine Abzweigung nach unten. Wenn du nun einen großen Leibwächter dabei hast, kann er hier den Felsen für dich wegräumen und du erhältst das Rubin-Item Goldsandkäfer.

Jetzt gehe den ganzen Weg zurück bis nach oben (Schnittstelle der Markierung vom 3. und 4. Rechteck), damit ich dir nun den Weg zur Leiter erklären kann: Gehe von dort aus runter, nehme bei der direkt kommenden Abzweigung den Weg nach links, gehe runter, direkt in der nächsten Abzweigung nach links, und dann noch mal nach links (um in der Karte im nächsten Rechteck zu landen), dann runter, rechts und wieder runter. Nun müsstest du die Leiter erreicht haben.

Im dritten Untergeschoss gibt es nun wenigstens etwas Licht! Gehe nun den Weg nach oben in den nächsten Abschnitt. Auch hier ist eine Feuerhand. Gehe den ganzen Weg weiter (besiege die Käfer) bis in den nächsten Abschnitt. Hier erwartet dich nun eine weitere Gaskammer. Schlängel' dich durch den Weg, gehe oben die Treppe hinauf und wieder hinunter, sodass du dich am Ende links oben im 3. Untergeschoss wieder findest. Gehe hier weiter den Weg nach links entlang, bis du auf eine Leiter stößt. Gehe diese hoch. Es erfolgt nun eine ganze Reihe von Leitern, also klettere solange hoch, bis du Frischluft erlangst.

Du landest wieder auf einer Plattform mit einem Käferkopf. Das Prinzip müsstest du nun kennen. 3 Bomben auf den Kopf und das Vieh ist Geschichte. Gehe dann die Leitern wieder hinunter bis in den 3. Untergeschoss. Bevor du aber nun zurück zur Gaskammer gehst, erkunden wir hier noch den Rest: Gehe zunächst von der Leiter aus nach Links um einen Raum mit zwei Töpfen zu finden. Weitere 400 Rubine sind dein. Dann schaue unten nach, gehe den Weg entlang und besiege die drei Käfer. Anschließend entnehme aus der roten Truhe 2500 Rubine.

Nun geht's zurück zur Gaskammer von vorhin. Hier ist nun das Gas entschwunden. Schau im Käferleib nach um weitere 644 Rubine zu entnehmen. Gehe dann nach rechts, die Treppe hinab und nach unten in den nächsten Abschnitt.

Der letzte Teil des Dungeons beginnt nun. Du landest in einer weiteren Gaskammer. Wenn du schnell deine Karte aufrufst, kannst du sehen, welchen Weg du nehmen musst. Ziel ist die Leiter links oben. Gehe also den Weg entlang, die Treppe hoch zum Leib des Käfers, gehe nach links oben stets weiter bis du die Leiter erreichst. Du landest im 2. Untergeschoss. Gehe die größere Treppe hinunter und weiter nach unten in den nächsten Abschnitt. Nun kommt wieder ein Raum, der dir im Prinzip bekannt vorkommen sollte: Kaum willst du ihn passieren, erscheinen Käfer, die gefüttert werden wollen. Tu dies, indem du etwa 300-500 Rubine auf die goldene Tafel legst und dich dann schnell an die Winde machst. Schiebe das Tor durch und gehe nach oben.

Dort ist eine Leiter: Klettere sie nach oben, damit du wieder nach draußen gelangst. Ein weiterer Käferkopf ist hier. Zerstöre auch diesen nach demselben Prinzip. Gehe anschließend die Leiter hinunter. Zurück im Raum mit dem goldenen Tablett, gehe nicht den Weg zurück, sondern erkunde zunächst den Abschnitt rechts. Gehe den Weg entlang, die etwas größere Treppe hoch. Du stehst vor einer kleinen Abzweigung. Dort gehe erst nach oben, wo dir eine Feuerhand auffällt. Daneben ist ein Felsen. Wenn du einen Leibwächter der großen Klasse hast, kann er diesen wegräumen. Dahinter ist eine Truhe mit dem Rubin-Item Facettenbrille.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Nehme nun den anderen Weg links und gehe da die Leiter nach oben. Du landest wieder an der Frischluft, aber hier ist kein Käfer. Gehe nach links, um dich auf einer kleinen Insel im Dumpf Sumpf wieder zu finden. Unten kannst du nun den Anker kartieren – jetzt ist auch deine Karte zu 100% fertig kartiert. Gehe jetzt wieder zurück ins Dungeon und machen wir uns auf den Rückweg zur Gaskammer. Dort ist nun der Käfer erledigt. In seinen Überresten sind wieder 644 Rubine zu finden.

Gehe dann rechts die Treppe runter und laufe weiter nach rechts. In einer roten Truhe befindet sich das Spezialitäten-Rezept „Dumpf-Tartar“. Nun geht's weiter nach oben, bis du die Leiter erreichst. Klettere sie nach unten.

Im 4. Untergeschoss ist es wieder recht dunkel. Hier gibt es ziemlich böse Viecher, die aus dem Boden kommen und nach dir schnappen, sobald hier die Trötenpflanzen aufschreien. Erwischen sie dich, landest du sofort zurück zum Startpunkt vor der Leiter. Hier kann es durchaus Sinn machen, den Dienst der Lichtkäfer in Anspruch zu nehmen. Prinzipiell musst du stets in Bewegung bleiben. Versuche erst einmal den Raum links oben zu erreichen. Dort gehe direkt nach unten an der Wand entlang (ansonsten, wenn du zu weit nach links gehst, schreit die Pflanze auf). Unten befinden sich drei Töpfe mit etwa 600 Rubinen.

Gehe dann zurück und nach unten um den anderen Teil links unten zu erreichen. Hier reicht es einfach links an der Wand entlang zu gehen. Im unteren linken Raum gehe nun die Leiter hinab. Hier im 5. Untergeschoss ist es wieder hell und du bist fast am Ziel! Gehe den Weg nach oben in den nächsten Abschnitt. Auch hier ist wieder eine Feuerhand. Gehe weiter nach oben und nach rechts. Im nächsten Teil gehe nach unten. Hier musst du alle Gegner besiegen, bevor sich das Tor unten öffnet. Tu dies und gehe anschließend durchs Tor und dann nach rechts.

Gehe oben an die Winde und hole die Plattform nach oben. Es erscheint ein eingewickelter Felsen... aber dieser hier ist anders. Es ist niemand anderes als Speckted, der sich völlig verausgabt hat. Er braucht die Käferpuppe. Gib sie ihm, damit er oben das Hauptschloss öffnen kann. Anschließend gehe nach oben. Spreche mit Speckted, der dein Leibwächter für diesen Kampf sein möchte – was bedeutet, du musst deinen alten Leibwächter aufgeben. Tu dies und ab geht's in die große Kiste.

König der Käfer - Power-Goldzecke

Dieser Gegner kommt dir irgendwie... höllisch bekannt vor. Richtig, denselben Kerl hast du auch schon mal im Heldenschrein angetroffen. Aber diesmal ist das Wesen mächtiger. Und es hat auch mehr fiese Tricks drauf. Zunächst sollte dir der Ablauf bekannt sein. Werfe Bomben auf das Insekt, ohne dass du Ballons verlierst. Denn diesmal kann dein Gegner viel mehr Feuerschuss abgeben, sodass es nicht einfach wird, an die Zecke heranzukommen. Drei Treffer reichen aus um sie vorerst zu besiegen. Das war allerdings nicht alles.

Unbestimmter Parasit: Gigantos

Ja genau, der Käfer formatiert sich noch zu einem größeren Übel. Das ist der eigentliche Bosskampf: Dieses Wesen kann ganz schon unangenehm für dich und deine Ballons werden, da es sich vieler Helfer bedient. Da wären einmal die Raupen, die herumkriechen und dann zu einem kleinen Feuergeschoss zerplatzen. Und nicht nur das: Gigantos spuckt noch fliegende Feuerbälle, die dich verfolgen. Letztere kannst du abwimmeln, wenn du sie einfach gegen eine Wand prallen lässt. Zu guter letzt ist Gigantos auch nicht untätig.

Wenn er mal nicht seine Helfer spuckt, dann schießt er mit einem Riesenstrahl um sich. Es lohnt sich, die Bomben ganz links oder ganz rechts zu benutzen, weil der Weg zu Gigantos dann oftmals kürzer ist. Am Besten nehme eine Bombe, wenn er gerade seinen Strahl herumspuckt. In diesem Falle ist es einfach, schnell zu ihm zu fliegen und die Bombe auf sein Gesicht zu werfen, dass sich nicht hinter Ranken verstecken kann. 6 Mal muss Tingle das Wesen im Gesicht treffen, dann ist es erlegt. Insgesamt 40000 Rubine lassen sich einsacken. Danach gibt es einen weiteren Superrubin und Pingle meldet sich.

Anschließend außerhalb des Dungeons spricht Speckted nochmals zu dir. Er will seinen Anteil: Zahle ihm läppische 2000 Rubine aus, damit er zufrieden ist. Er nutzt die Käferpuppe, um sich zu einem Superleibwächter zu transformieren. Anschließend wird er dich fragen, ob du ihn anheuern willst, unter speziellen Bedingungen versteht sich: Er nimmt keine Tränke an und kann nicht wiederbelebt werden. Entscheide hier selbst, anschließend fliege zurück zur Nahebene und gehe in die Stadt.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeuropa.de

Hier ist es dir überlassen die Karte zu verkaufen (allerdings musst du sie für die nächste Insel noch zurückkaufen, deswegen spare hier lieber die Rubine). Für diese bekommst du 16200 Rubine. Du kannst jetzt noch dem Reporter helfen, der im Dumpf-Sumpf nach neuem Saft verlangt. Du bekommst ihn bei der Ladenbesitzerin: Es ist der Königinnen-Saft. Du kannst ihn entweder für 2000 Rubine bei der Besitzerin kaufen oder ich nenne dir die Rezeptur: 3 Orangen, 4 Tomaten, 4 Wassermelonen und 3 Sauertrauben. Mixe diesen Saft Daheim und fliege zum Sumpf. Gebe diesem dem Reporter. Er bezahlt dich mit 5000 Rubinen.

Ansonsten geht es nun zum Turm. Etwa 54000 Rubine sind nötig um den Turm auf 5900 Meter ansteigen zu lassen. Auf geht's in die nächste Insel.

ZWEITER KONTINENT

Kapitel 8: Das Frost-Schneefeld

Die letzte Insel überrascht uns mit einem Wintereinbruch. Doch bevor wir dahin fliegen, geht's erst einmal ab in die Stadt. Spreche mit dem Torwächter, dessen Frau wieder einmal krank geworden ist. Chiko bemerkt, dass es in Wirklichkeit Geister sind, die die arme Frau heimsuchen. Spreche anschließend mit dem Koch. Hast du noch nicht ihm die Fleischsuppe gekocht, tu dies und verkaufe diese (das Rippenfleisch bekommst du von den Affen in der Feucht-Ebene). Er verkauft dir dafür die Erdsuppe. Kaufe das Rezept entweder für 5000 Rubine oder lass dir helfen: 5 Äpfel, 3 Rippenfleisch und 3 Sehniges Fleisch sind nötig. Letzteres wirst du von den Pinguinen in dem Schneefeld gewinnen. Spreche nun mit der alten Dame. Hast du die Karten Feucht-Ebene und Dumpf-Sumpf nicht verkauft, brauchst du es nicht, aber ansonsten hast du die Option: Kaufe dir beide Karten zurück oder lass dir später von mir helfen.

Nun geht's ab zur Frostinsel. Sobald du dort angekommen bist, informiert dich kurz Pingle. Gehe anschließend nach oben-rechts, bis du einen grauen Weg erreichst und folge diesen nach rechts in den nächsten Abschnitt. Du hörst plötzlich einen Hilfeschrei und kurz darauf ein Aufprallen. Was das aber ist, kannst du im Moment nicht sagen. Gehe erst einmal weiter den Weg nach oben in den nächsten Abschnitt. Hier fällt dir erst einmal auf dem Boden ein komisches Blinken auf. Gehe dorthin, um den Gegenstand Aerowing zu finden. Gehe dann nach rechts, folgend die kommende kleine Treppe hoch und auf dieser Anhöhe weiter nach rechts, bis du nicht mehr weiterkannst. Jetzt gehe nach oben und du findest am Ende einen Schneemann. Doch irgendwie kommt er dir bekannt vor. Kaufe seine Karte für 2000 Rubine. Nun hast du eine Übersicht.

Jetzt geht's hinunter und dann nach links die Treppe hoch. Von dort aus gehe geradeaus nach oben in den nächsten Abschnitt. Du triffst nun einen Jungen und dessen Diener – jene zwei, dessen Hilfeschrei du zuvor gehört hast. Sie sind hier abgestürzt und suchen ihre verlorenen Maschinenteile. Eines hast du soeben gefunden. Spreche mit dem Diener. Er zeichnet dir die Flugroute in allen drei Karten ein. Anschließend verkaufe ihm das erstes Flugteil für 5000 Rubine. Verlasse nun diesen Ort.

Gehe hier zunächst unten die Treppe hinab und halte dich links. Dort findest du anschließend einen neuen Schneemann. Kartiere ihn. Gehe dann rechts daneben die Treppen runter und laufe nach rechts unten den Weg entlang bis du in den nächsten unteren Abschnitt gelangst. Laufe weiter nach unten und du findest eine Rubinkugel. Kartiere diese.

Gehe anschließend nach links den Weg weiter, bis du an einem Grunzer-Tor vorbeikommst. Hast du eine Schweinenase in deinem Inventar, dann kannst du dieses öffnen. Dahinter sind Grunzer. Doch Vorsicht: Es sind nun auch Grunzer-Magier dabei, die dir ordentlich schaden können. Es lohnt sich daher diese zuerst zu vernichten. In ihrem Schatz findest du einen Lamè-Strumpf. Grabe im Boden rum, da sich darunter manchmal noch Waffen befinden. Verlasse dann das Grunzerlager und gehe nach links weiter (an Dukes Neffen vorbei) bis in den nächsten linken Abschnitt.

Du bist wieder an der Startposition. Nun gehe nach oben und stets weiter geradeaus. Kartiere auf der linken Seite das Schneemädchen und laufe weiter geradeaus, bis du den nächsten oberen Abschnitt erreichst. Hier stehst du vor einem gefrorenen See. Begibst du dich hinein, lässt dich die Schneewehe kaum noch etwas sehen. Schauge daher auf die Karte, um zu gucken, wo du lang läufst. Gehe also die Passage hinein und lass den Schneefall wüten. Gehe stets weiter nach oben, bis du auf einen kleinen Platz landest, wo unten ein Schneehaufen sichtbar ist. Du findest dort mithilfe der Schaufel den Schneezylinder.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Nun gehe weiter nach oben in den nächsten Abschnitt und weiter nach oben, bis du das andere Ufer erreichst. Auch hier fällt dir links ein Schneehaufen auf. Grabe dort und du findest den Schneeschal. Anschließend grabe hier herum um Schneestaub und einen Schneekristall zu finden.

Nun gehe wieder zurück zu dem Platz, wo du vorhin den Zylinder gefunden hast. Nimm diesmal den Weg nach links bis zur Abzweigung, die nach oben führt und laufe nach oben den Weg entlang. Am anderen Ufer (und nächster Abschnitt links) gehe nach oben und schaue dir das Skelett an. Du findest das Rezept Traum-Süß.

Nun geht's wieder zurück bis zu der Stelle, wo du die Abzweigung nach oben genommen hast. Gehe hier nun links weiter den Weg entlang. Während des Weges wird dir trotz der Schneewehe auch ein Haufen auffallen. Grabe um den Schneeart zu finden. Gehe anschließend deinen Weg fort, bis du das andere Ufer erreichst. Dort im nächsten Abschnitt, grabe an der einzigen Schneestelle im Eis und du entdeckst ein Loch. Dort befindet sich eine Truhe mit einer leeren Flasche.

Nun geht's den ganzen Weg zurück bis du die Anfänge des Sees wieder erreichst, bevor du in die Schneewehe eingetreten bist. Gehe nun nach links, um einen zweiten Weg zu finden, der über den gefrorenen See führt. Nimm diesen Weg und dir fällt ein weiteres Blinken auf. Die Hydrokurbel ist gefunden. Darüber ist wieder ein Schneehaufen, der sich ausgraben lässt. Es sind die Schneeaugen. Gehe dann direkt unten rechts die Abzweigung entlang. Sie führt dich zu einem unvollständigen Schneemann. Setze alle 4 gefundenen Gegenstände ihm auf und er bedankt sich mit 4000 Rubinen. Ferner belohnt er dich mit dem Rubin-Item Schneereich. Kartiere hin anschließend.

Nun laufe den Weg zurück und gehe nun weiter nach oben. Folge dem Pfad bis zum Ende. Im nächsten Abschnitt geht's erst einmal nach unten, bis du wieder den nächsten Abschnitt erreichst. Hier kannst du unten links einige Riechblumen pflücken, dann geht's nach rechts in den nächsten Abschnitt. Besiege hier erst einmal die beiden Bären. Dann kannst du links unter dem Baum ein weiteres Maschinenteil ausmachen: Den Saugrüssel. Kartiere anschließend den Boden, der die Form eines Riesenkristalls hat.

Nun geht's zurück zur Startposition, wo du zu Beginn der Insel gestartet bist. Gehe nun nach links, bis du den nächsten Abschnitt erreichst. Kartiere dort den Schneejungen. Dann geht's nach oben direkt zum Friedhof. Besiege hier zunächst die lästigen Pinguine, danach schaue dir die Grabsteine an. Dort findest du unter anderem einen Grabstein eines Essensforschers. Grabe an diesem Stein um die Spezialität Frost-Bouillon zu finden.

Nun geht's weiter nach oben in den nächsten Abschnitt. Hier erscheinen Geister, die du aber nicht besiegen kannst. Ignoriere sie also und weiche gegebenenfalls ihren Geschossen aus. Schaue dir hier auch die Grabsteine an. Einer ist vollkommen mit Schnee bedeckt. Rüttle mit dem Touchpen daran und du entdeckst... ein Grabstein, der dem Gesicht von Chikos Mama sehr nahe kommt. Kartiere diesen. Anschließend geht es weiter nach oben in den nächsten Abschnitt. Auch hier lässt sich nichts gegen die Geister machen. Kartiere hier oben rechts den Schneeschnuckel, damit die Karte nun vollständig ist. Fliege anschließend nach Hause.

Es geht nun ab in den Dumpf-Sumpf. Und zwar musst du dich nun in die Nordwestliche Ecke dieses Sumpfs begeben. Das verlorene Maschinenteil befindet sich nördlich von der Rubinkugel in dem kleinen Sumpf darüber. Du erkennst es am Blinken. Lass dich an dieser Stelle ins Wasser fallen, um das Maschinenteil Nummernschild zu finden. Jetzt fliege nach Hause und ab ins Feuchtgebiet. Das letzte Maschinenteil befindet sich hier im Nordosten des Feuchtgebiets, genauer gesagt in der Senke, unterhalb der Duschblume.

Mit allen Maschinenteilen geht's nun wieder ab in die Schneelandschaft. Gebe sie dem Diener um 20000 Rubine für die restlichen 4 Teile zu bekommen. Zum Dank lasse dir 20000 Rubine auszahlen. Nachdem sie weggeflogen sind, verlasse diesen Ort und fliege anschließend nach Hause. Jetzt gibt's nur noch eins zu erledigen. Geh in dein Haus und koche die Erdsuppe. Sobald du sie hast, füll sie ab und gehe zurück zur Frostebene. Dort begeben dich zum Friedhof und kippe sie über das Grab, welches aussieht wie Chikos Mutter. Es erscheint ein Geist – die Großmutter Chikos. Spreche mit ihr.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Dann geht's ab nach Hause. Spreche mit dem Torwächter. Er glaubt dir, weiß aber nicht, wie er dorthin kommen soll. Anschließend schaltet sich der reiche Junge ein, der ihn zum Schneefeld fliegen möchte. Nachdem sie abgeflogen sind, begeben dich zum Schneefeld und in Richtung Friedhof. Spreche mit dem Leibwächter, der aber zuviel Angst vor den Geistern hat. Da hilft nur eins – schieb ihn weiter in Richtung Friedhof. Töte zuvor die Pinguine, ehe du ihn weiter nach links und anschließend nach oben schiebst. Oben wird er erwachen und sich selbst Mut zusprechen. Er möchte für diesen Kampf dein Leibwächter sein. Akzeptiere es (unter Verlust deines aktuellen Leibwächters) und gehe weiter zwei Abschnitte nach oben. Dort erscheint beim näheren Betreten die Herrin der Geister. Sie grillt aber deinen neuen Leibwächter. Weil der nicht weiß, was er tun soll, gehe zurück zum Grab von Chikos Großmutter. Zahle ihr 1000 Rubine, damit sie dir hilft.

Gehe zurück zum verschiedenen Torwächter. Es folgt ein Dialog, wo er am Ende zum Leben und zu neuer Stärke zurückfindet. Nun besiege zusammen mit ihm alle Geister, die die Geisterherrin euch entgegen wirft. Anschließend folgt ein letzter Dialog und die Geisterherrin ist besiegt. Fliege anschließend in die Stadt zurück und treffe erneut den Torwächter. Lass dir 20000 Rubine auszahlen. Nun gehe zur Kartenhändlerin und verkaufe deine Frostkarte für 17960 Rubine. Nun geht's zum Turm. Werfe 82000 Rubine ein damit der Turm auf 11600 Meter wächst. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Rubin-Opa steht dir nun endlich der dritte Kontinent bevor.

DRITTER KONTINENT

Kapitel 9: Der Todesberg

Willkommen auf dem 3. Kontinent. Wenn du glaubst, es kann nicht noch schlimmer werden, dann mach dich darauf gefasst, dass alle Inseln zuvor ein Kinderspiel waren im Gegensatz zu dem, was dich nun erwartet. Die letzten 3 Inseln sind deutlich mit einem höheren Schwierigkeitsgrad gespickt, erfordern weitaus mehr logisches Denken, ein gutes Erinnerungsvermögen und eine gute Spürnase. Ab hier wird's richtig eng, also verzweifle nicht, wenn du vom Weg abkommst.

Kaum auf dem Todesberg angekommen, schon erhältst du eine kleine Nachricht von Pingle. Du bist dir der Schwierigkeiten bewusst und machst dich nun auf den Weg. Links kannst du dir paar Schritte weiter einen Leibwächter anheuern, ich empfehle dir aber dies vorerst nicht zu tun, du wirst später verstehen warum. Gehe trotzdem hinein und besuche das Haupthaus zur Leibwächter Bar. Gehe links nach oben und spreche mit dem kleinen Wicht, der sich in grauer Saloonertracht von dir abwendet. Kaufe seine Karte für 3000 Rubine.

Anschließend verlasse die Bar und den Leibwächter-Bereich nach draußen. Gehe nun nach rechts oben die große Bergleiter hoch und folge direkt geradeaus der Zweiten, die an die erste gleich oben anschließt. Du gelangst in den nächsten Bildschirm: Dort folge dem grünen Erdfeld, bis du zu einem großen Felsen gelangst. Dieser versperrt dir den Weg zum weiteren Aufstieg. Auch der Einsiedler darauf will dir nicht helfen, gibt dir aber einen geheimen Tipp. Anschließend fliege nach Hause, mixe dir paar Muntermacher und begeben dich zum Dumpf-Sumpf.

Die Sache mit den Piraten

Erinnerst du dich an deine Piratenfreunde? Wird Zeit, dass du ihnen einen Besuch abstatte. Schau auf die Karte des Dumpf Sumpfs (sofern du sie noch hast) nach dem bekannten Totenkopf-Symbol und begeben dich nach Osten zum großen Steg des Gewässers (Gewässer, nicht Sumpf!). Vergewissere dich, ob du einen Leibwächter dabei hast, denn du wirst noch in den Genuss kommen, ein paar nette schwierige Kämpfe zu schlagen. Schon als du dich dem Steg näherst, wirst du gleich von dem Piratenschiff und einem deiner Knochenfreunde überrascht. Schnell wird dir klar wieso: Die Piraten waren während deiner Abwesenheit in der Krabbelhöhle und haben eine absolute Pleite erlebt. Nicht nur das, nun wird ihr Schiff von den lustigen Wesen heimgesucht. Deine Aufgabe wird es sein, die Piraten von ihrem Fluch zu befreien.

Nachdem du mit dem Maat gesprochen hast und dich dieser den Käfern überlassen hat, gehe nach rechts. Spreche den Maat an, damit er dir die Luke öffnet und steige anschließend hinab. Unten angekommen folgt ein weiterer kurzer Dialog mit dem Maat. Stimme ihm zu, die Besatzung zu retten. Anschließend hast du freie Bahn: Gehe nach oben, beobachte kurz die Sequenz des Besessenen. Dann gehe nach links und direkt nach unten in das kleine Zimmer. Rette den verfluchten Pirat und folge ihm wieder durch die Tür in den Hauptgang nach rechts oben.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Gehe seiner Bitte nach und suche seine Kameraden: Eile also durch die Tür nach oben, dann den Gang nach links. Bekämpfe die beiden verfluchten Piraten und das Monster. Verspreche auch hier, den anderen übrigen Kameraden zu helfen. Gehe anschließend durch die geöffnete Tür. Gehe weiter nach unten links und dann nach unten in die kleine Kammer, wo du einen verängstigten Piraten vorfindest. Sprich ihn an, damit mehrere Kabbelviecher erscheinen. Besiege sie alle.

Anschließend folge dem Piraten und gehe in die obere Kammer. Sprache den verängstigten Piraten an und stimme zu, dass die Gefahr vorbei sei. Nun gehe den kompletten Weg zurück, stets weiter nach Rechts, sodass du den Maat vorfindest. Sprache mit ihm, anschließend geben sie dir den Weg zum zweiten Untergeschoss frei. Klettere die Leiter hinab.

Unten, gehe nach oben, am Automaten vorbei nach links. Nach einem erneuten Dialog kaufe dir 2-3 Bomben für je 100 Rubine und spreng das Hindernis. Gehe nach unten und besiege den Haifisch, indem du eine Bombe zunächst auf ihn wirfst, damit er verwundbar wird. Anschließend verlass die Kammer und gehe nach links weiter. Spreng auch hier das Hindernis und vernichte die Käfer.

Gehe nach unten in die kleine Kammer. Hier brauchst du nicht zu kämpfen, der Schnitzmeister der Piraten schafft das auch alleine. Gehe von der Kammer aus dann nach weiter nach oben und spreng auch hier das lästige Hindernis. Dahinter erwarten dich drei verfluchte Piraten. Sind auch diese befreit und die Monster verhauen, sprache mit dem verängstigten Piraten, verlasse diese Kammer und gehe den Hauptgang weiter nach rechts. Nun wird dir der Pirat unten die Tür öffnen.

Eile hindurch und sprache mit dem zitternden Wandschrank. Bekämpfe danach die Horden von Monstern und befreie schließlich den Professor aus dem Schrank. Er bittet dich seine Geheime Zutat zu bringen und überlässt dir sein Passwort für den Automaten (55235). Gehe also den Hauptgang zurück bis zum Automaten und gebe das Passwort ein. Gehe dahinter die Leiter hoch. Oben, entnehme dir aus der roten Truhe erst einmal bescheidene 4000 Rubine für deine Mühen.

Gehe dann zum Schrank und tippe ihn an, um die geheime Mixtur des Professors zu bringen. Eile zu diesem zurück (besiege paar Käfer) und gebe ihm die Zutat. Kehre anschließend zum Maat zurück, der im 1. Untergeschoss direkt neben der Leiter auf dich wartet. Sprache ihn an, gehe anschließend wieder zur Kammer des Professors und laufe von dort aus nach oben.

Hier erwartet dich hinter dieser Leiter das letzte größere Gefecht mit dem verfluchten Kapitän. Der Maat erklärt dir die genaue Strategie, wie dieser zu bekämpfen ist: Treibe den Kapitän in die Enge und Sorge dafür, dass fünf explosive Fässer bei ihm in der Nähe stehen, wenn diese hochgehen. Anschließend steige hinab und trete dem Kapitän gegenüber.

Letztendlich ist es nicht so leicht fünf Fässer gleichzeitig bei ihm explodieren zu lassen. Versuche 5 Fässer schnell alle zusammen zu schieben (und halte deinen Leibwächter davon fern). Mit etwas Glück erwischst du den Kapitän. Nachdem du ihn besiegt hast, kümmere dich um das kleine Monster. Anschließend folgt ein kurzer Dialog, wo du dich von deinem bisherigen Leibwächter trennen musst. An Bord lasse dir von dem Professor das Rezept der neuen Nitrobombe geben. Damit kannst du nun auch endlich große Steine zermahlen – auch jene, die du im früheren Verlaufs des Spiels nicht aus dem Weg räumen konntest. Zusätzlich erhältst du jetzt die rote Knochenocarina. Jetzt kannst du jene blauen Truhen, die du zuvor nicht öffnen konntest, mit dieser Ocarina entriegeln. Sprache anschließend mit dem Maat, damit dieser mit dem Beschuss auf den Todesberg beginnt. Es folgt eine kleine Sequenz, noch ein kleines Gespräch und schon bist du wieder auf dem Todesberg.

Erkundung des Todesberg

Jetzt, wo der Weg frei ist, kannst du dich erst einmal ans Kartieren machen: Stelle dich direkt unten an die Leiter (gehe sie nicht hinab), rufe deine Karte auf und male in den Bereich, wo in der Wand ein kleiner Busch zu sehen ist. Der Räusperstein wird kartiert. Gehe dann die Leiter hinab nach unten. Dort kaufst du dir erst einmal einen vernünftigen Leibwächter. Kleine kosten etwa 2200, Normale 3700 und Große bei 7000. Such dir deinen passenden Leibwächter aus, danach verlasse den Saloon und laufe zurück zu deiner Startposition.

Dir fallen gewiss die drei Statuen oben an der Wand auf. Wenn du sie antippst, geben sie dir einen Gegenstand. Kartiere jede Statue einzeln. Gehe danach rechts in den nächsten Bildabschnitt. Laufe nach oben, gehe die Bergleiter hoch, schnappe dir paar Bobombenfrüchte und gehe nach rechts. Kartiere dort am Wasserfall den Grußstein. Nun hast du hier unten vorerst alles kartiert.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zelda-europe.de

Gehe jetzt zurück zum Vorplatz des zerstörten Eingangsfelsen. Dort gehe nach Rechts, besiege die roten Schleims und kartiere oben den Kampf-ruf Stein. Gehe von dort aus in gleicher Anhöhe mit dem Stein direkt ganz nach links. Dort findest du hinter einem Baum den Verlegen-Lach-Stein. Kartiere auch ihn.

Nun gehe durch den freien Eingang. Du stehst nun vor einer kleinen Kreuzung. Entscheide dich erst mal nach links zu gehen, wo du schon am vorbeigehen den verrückten Einsiedler siehst, der im Moment paar Probleme mit der Erde hat. Umrunde seinen Fels und steige die Leiter zu ihm hoch. Befreie den Mann (schaufel ein wenig) und er zahlt dir zum Dank 5000 Rubine.

Nun begeben dich wieder zurück zur Kreuzung. Diesmal gehe rechts in den nächsten Bildabschnitt. Dort gehe weiter nach rechts, bis du eine kleine Bergleiter hinunter steigen kannst. Gehe hinunter, besiege den Bären und kartiere unten die beiden Steine am Rand des Wasserfalls.

Gehe anschließend wieder zurück nach oben, um deinen Weg nach rechts weiter fortzusetzen. Du findest recht schnell einen Wasserfall, unter dem du hindurchgehen kannst. Aber Vorsicht: Dahinter befinden sich... brennende Schweine. Bevor du also dem Übel entgegen trittst, fülle zwei drei Flaschen mit Wasser und locke anschließend deine Feinde einzeln zu dir, damit du sie mit Wasser bewerfen kannst. Nun sind sie angreifbar. Hast du die Schweine erledigt, setze deinen Weg weiter fort. Unten siehst du zwei weitere Statuen. Kartiere auch diese beiden. Begeben dich nun wieder zur Kreuzung zurück. Hier hast du nun alles erledigt, Zeit die Bergleiter nach oben zu nehmen.

Willkommen im Dorf der Ureinwohner. Am besten du lässt es sein, auch nur irgendwelche Informationen oder Waren von ihnen zu kaufen, außer du willst sündhaft viel Geld für Nichts bezahlen. Am Eingangstor, gehe erst mal nach links. Kartiere hinter dem Mann am Eingang links die Statue. Gehe dann auf die andere Seite, also nach Rechts von dem Mann am Eingang. Auch da befindet sich eine Statue. Kartiere diese. Gehe anschließend über den Dorfplatz und dann nach links oben an den zwei Händlern vorbei. Spreche die Frau an, der den „Nabel des Bergs“ bewacht. Du kannst dich entscheiden: Zahl ihr entweder 500 Rubine damit diese Platz macht. Gehe die Leiter hoch und kartiere die Kugel. Anschließend halte dich rechts, um den Komm-her Stein zu kartieren. Oder lass das erst mal und komme zurück, wenn du das Labyrinth des Todesbergs gemeistert hast.

Anschließend gehe zurück zum Dorfplatz. Laufe kurz nach oben. Die Wächter lassen dich im Augenblick nicht vorbei, aber das macht nichts. Stell dich rechts von den Wächtern an die Wand und kartiere oben auf den Felsen den Heran-Wink Stein. Gehe dann rechts an dem Händler vorbei und betrete anschließend den Eingang daneben. Sprech mit der Frau. Von ihr kannst du die Spezialität des Todesbergs für 16000 Rubine kaufen (5x Super Mais und 10x Po-Pfirsich).

Gehe anschließend hinaus. Jetzt geht's weiter den Pfad rechts entlang und passiere zwei Steine. Im nächsten Bildabschnitt, mach gleich eine 90 Grad Drehung nach oben und bleibe an der Wand stehen. Kartiere den Tret-hoch Stein auf der Bergplattform über dir.

Nun folge den Pfad weiter. Ignorier den Ureinwohner an einem Bergeingang (merke dir diese Stelle) sondern gehe an ihm vorbei. Laufe auch an der roten Truhe vorbei (die für dich im Moment ohnehin unerreichbar ist) sondern gehe stets weiter. Du triffst auf einen anderen Bewohner, der seinen Maisbusch behütet. Zahle ihm 500 Rubine, damit er passiert. Hol dir das Mais, kartiere anschließend rechts den Fuß-Hoch Stein.

Nun gehe den Weg zurück zu dem Punkt, wo du eben einen Ureinwohner und einen Eingang passiert hast. Sprech den Bewohner an, damit er dir erklärt, wie man Bergsteigt – denn sobald du danach in den Eingang trittst, erwartet dich ein kleines Minispiel, in dem Tingle sich nach oben schleudern lassen muss. Hast du das Minispiel gemeistert und bist oben angekommen, kartiere oben über dir den Hi-Hilfe Stein. Gehe dann nach rechts, plünder oben den Busch mit Nidorian und lass dich unten an dem kleinen gelben Sims hinunter fallen. Plünder unten die Truhe mit dem Rubin-Item Seidenseil.

Anschließend musst du das Minispiel noch mal absolvieren. Wieder oben, gehe jetzt nach links. Kartiere oben den Paralyse Stein. Dann springe unten an dem kleinen gelben Sims hinab. Du landest auf einer kleinen Plattform, die du eben schon mal beim vorbeigehen gesehen hast. Aktiviere rechts den Schalter, damit eine Leiter nach unten ausfährt. Wenn du jetzt deine Schaufel nimmst und am kleinen Platz oben gräbst, erscheint ein Loch. In der Höhle wirst du gefragt, ob du kämpfen möchtest. Lass es sein, denn für diesen Kampf brauchst du einen weitaus stärkeren Leibwächter.

Verlass die Höhle und diese Plattform über die Leiter. Gehe jetzt zurück in die Stadt und spreche die beiden Wächter oben an, die bisher den oberen Teil des Dorfs dir bisher verwehrt haben. Da du nun

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

das Nidorian gepflückt hast, lassen sie dich nun durch. Hier gehst du direkt in die mittlere Türe. Spreche dort die Frau an und verfolge den Dialog. Nachdem sie weggerannt ist, spreche den König an. Zahle ihm satte 7500 Rubine, damit er sich aufmacht, die Spitze des Todesbergs aufzusuchen.

Gehe nun aus dem Thronsaal hinaus und folge den Pfad nach rechts, bis du auf eine Leiter oben triffst. Klettere diese hoch. Im nächsten Bildabschnitt gehe nach links und betrete halb den Eingang. Kartiere beide Statuen. Nun gehe weiter hinein. Bekämpfe die beiden Leibwächter (lass sie erst gegen die Wand rennen). Anschließend öffnet sich die Tür dahinter. Betrete auch diese halb und kartiere wieder zwei Statuen. Gehe jetzt noch nicht die Treppe dahinter hoch, sondern biege erst mal nach links ab. Anschließend begeben dich nach unten.

Du triffst auf den Reporter, der den Kaiser-Saft verlangt. Spreche mit ihm kurz, dann gehe den Weg zurück und klettere die große Leiter hoch, um zur Spitze des Berges aufzuschließen. Verfolge die kleine Sequenz. Anschließend klettere hinten die Leiter in den Berg hinab.

Das Todeslabyrinth

Willkommen im Berg. Klettere erst mal bis ins Erdgeschoss hinab. Gehe nach links und aktiviere den Schalter. Nun kannst du bequem von der Startposition der Insel den Eingang des Todeslabyrinths nutzen, ohne den langen Weg über die Bergspitze zu nehmen. Vom Schalter aus gehe jetzt nach oben, wo sich soeben eine Tür geöffnet hat. Dort findest du das Haupttor. Zahle 8000 Rubine, damit sich das Tor für dich öffnet. Gehe weiter hoch.

Da eine Trennwand den Weg links blockiert, gehe nach rechts. Du kommst in eine größere Kammer, wo du vier große schwere Schalter siehst. Dazu findest du zwei Eisenkugeln. Du kannst jetzt maximal 2 Schalter wahlweise damit betätigen, in dem du die schweren Kugeln darauf schiebst. Wir entscheiden uns, erst einmal die beiden linken Schalter oben und unten zu betätigen. Schiebst du die Kugel oben links auf den linken oberen Schalter, öffnet sich unten eine Tür. Gehe dorthin hinein und schlüpfte in die vier Krüge für ein paar Rubine.

Anschließend schiebe die zweite Kugel unten auf den linken, unteren Schalter. Die Trennwand von vorhin am Eingang schiebt sich weg. Gehe also zurück zum Haupttor und dann nach links. Gehe dann nach unten in den nächsten Bildabschnitt. Dort gehe die Treppe hinauf. Im 1. Obergeschoss, gehe den Weg nach oben, bis sich ein Tor vor dir verriegelt. Bekämpfe die drei Spinnen, damit sich das Tor wieder öffnet. Gehe hindurch. Du findest eine Feuerhand, falls du rausmöchtest.

Laufe nach rechts in den nächsten Bildabschnitt. Du gelangst in einen größeren Raum, wo sich drei glühende Blöcke schnell um ihre eigene Achse drehen. Obenrechts findest du einen Brunnen. Fülle eine Flasche mit Wasser und lösche einen Block, indem du das Wasser auf diesen wirfst. Wiederhole diese Prozedur, sodass anschließend alle drei Blöcke starr auf den Boden stehen. Schiebe nun alle drei Blöcke von der Steinplatte darunter weg. Du erkennst auf der Oberfläche der Blöcke wie auf den Bodenplatten Muster. Du musst nun den richtigen Block auf die richtige Bodenplatte schieben.

Hast du das gemacht, verschwinden die Feuerbarrieren. Gehe dann nach oben rechts die Treppe hoch. Im 2. Obergeschoss musst du dich erst einmal deinen Weg durch eine Handvoll von Statuen bahnen, die ständig Feuerbälle schießen. Lass dich nicht treffen (stelle deinen Leibwächter neben dich) und umgehe die Statuen geschickt.

Jetzt wird's schwierig: Im folgenden Abschnitt bricht der Boden an einigen Stellen weg. Zudem machen fliegende Hindernisse das Durchqueren dieser Passage sehr knifflig. Benutze deinen Leibwächter und lass im Terrain vor dir laufen. Er kann nicht in die Löcher fallen, also laufe erst vorsichtig alles ab, bevor du weitergehst. Pass auf: Wie auf dem hellen Boden, erscheinen die Löcher auch auf dem dunklen Terrain. Hast du schließlich auch diese Passage geschafft und stehst auf dem Boden mit grauen Untergrund, kannst du mit einer Bombe oben den Riss entfernen. Der kleine Leibwächter (insofern du einen hast) kann dir daraus eine Truhe (Feuerrubin) ziehen. Gehe dann weiter nach rechts in den nächsten Bildabschnitt und laufe die Treppe hoch.

Im 3. Obergeschoss, gehe nach links. Im Brunnen kannst du dir paar Tingle Bomben holen. Setze deinen Weg dann nach unten in den nächsten Bildabschnitt aus. Weiche den Drachenstatuen aus, sprengte anschließend das Hindernis. Dahinter gehe runter und dann nach rechts in den nächsten Bildabschnitt. Laufe die Passage entlang bis du zu einer Leiter kommst, die nach oben führt. Wenn du einen Leibwächter der Mittleren Klasse bei dir hast, gehe diese Leiter hoch. Oben findest du ein Schloss, dass er für dich entriegeln kann. Dahinter findest du das Rubin-Item Drachenfritte.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Ansonsten setze deinen Weg weiter fort. Hier kommst du in einen größeren Raum, der dir etwas bekannt vorkommt. Hier liegt sogar eine Eisenkugel. Schiebe sie oben auf den Schalter, damit sich unten rechts eine Tür öffnet. Gehe dorthin und aktiviere dort den Schalter. Nun gehe zurück zur Eisenkugel und schiebe sie ins Loch. Dann gehe hinunter zu dem kleinen Raum, wo du eben noch den zweiten Schalter gefunden hast und gehe die Treppe runter. Unten, laufe erst nach oben und nehme die zwei Töpfe mit Rubinen mit, bevor du die weitere Treppe nach unten nimmst.

Im 1. Obergeschoss findest du deine verlorene Eisenkugel wieder. Besiege erst deine Feinde, dann schiebe die Eisenkugel ins Loch. Dann springe hinterher. Du landest wieder im Erdgeschoss, genauer im Raum mit den 4 Schaltern. Schiebe nun die Eisenkugel auf den unteren rechten Schalter. Es öffnet sich unten die Tür. Sacke aus der roten Truhe 2800 Rubine ein.

Jetzt fehlt dir aber noch eine Eisenkugel. Begebe dich wieder nach links an dem Haupttor vorbei – der Weg dürfte dir ja nun bekannt sein. Beginne mit dem Aufstieg der Stockwerke. Begebe dich ins 3. Stockwerk, genau an den Ort, wo du rechts oben die Eisenkugel gefunden hast. Springe dort in das Loch. Hier findest du deine vermisste Eisenkugel. Stoße sie in das Loch und springe ihr anschließend nach. Wiederhole das auch im 1. Obergeschoss, bis du wieder im Erdgeschoss landest. Lege nun die letzte Eisenkugel auf den verbliebenen Schalter oben rechts, sodass sich in der Mitte die violette Platte hebt und eine Treppe erscheint.

Die erste Hälfte des Todeslabyrinths wäre gemeistert.

Vergewissere dich nun, dass du ein bis zwei Bomben, paar Muntermacher und mindestens 1 Rauschmittel (Pflicht!) in deinen Flaschen mit dir führst. Dann steige die Treppe runter. Du landest auf einer netten Insel, umgeben von Lava. Macht nichts. Fülle paar Flaschen mit Wasser aus dem Brunnen neben dir ab. Werfe die erste Flasche Wasser auf das Monster auf der Insel links, das dir frech aus der Glut entgegen schaut. Es verwandelt sich in einen Block. Dahinter ist ein zweites Monster – auch das bearbeite mit einer Flasche Wasser. Gehe hinüber auf die nächste kleine Insel (ignore die Monster oben), sondern gehe hinunter zum Brunnen. Fülle neues Wasser nach und bearbeite die beiden Lavakreaturen links neben dir. Überquere den neugeschaffenen Weg um auf ein größeres Festland auf der linken Seite zu gelangen.

Hier siehst du ein geschlossenes Violette Tor und einen violett eingemauerten Abgrund. Gehe daher hinab, ignore die Brücke sondern gehe weiter runter. Fülle dir evt. noch mal Flaschen mit Wasser am Brunnen ab und begieße das Monster rechts. Auf der Insel dahinter findest du einen Haufen voller Steine. Es ist Kohle. Visiere diesen per Touchpen an, damit sich Tingle ein paar Steine schnappt. Trage diesen Steinklumpen den Weg zurück, wo du die violette Tür gefunden hast. Werfe den Stein in den violett eingerahmten Abgrund. Die Grube entpuppt sich als Ofen. Wiederhole diese Prozedur 3 weitere Male, damit sich das Tor öffnet. Gehe hindurch und steige hinten die Treppen hinunter.

Wir kommen nun zu einem Stockwerk, indem so manch ein Spieler an einem so manchem Rätsel verzweifeln wird: Unten angekommen, kannst du erst einmal rechts eine Feuerhand entdecken. Da du aber vermutlich nicht rausgehen möchtest, setzen wir unseren Weg fort. Gehe hinunter und klettere anschließend die Leiter hoch. Da du weder oben oder nach unten wirklich weiter kommst, kannst du nur weiter rechts die andere Leiter hinunter kommen. Jetzt kommen wir zu einem scheinbar kniffligen Part des Spiels. Du entdeckst eine **Kanone**, eine gemusterte Bodenplatte und ein Schild - aber das Schild ist unvollständig. Die Kanone lässt sich hin und her schieben, wenn du dich aber hinein begibst, passiert scheinbar nichts.

Der Sinn der Kanone ist folgender: Du kannst dich damit zurück ins vorherige Stockwerk schießen. Achte deswegen auf das rote Lämpchen unter der Kanone. Zu Beginn ist sie rot. Schlage nun deine Karte im Rucksack auf. Wenn du ins 1. Untergeschoss schaust, erkennst du in der Mitte ein schwarzes Loch. Die Kanone muss also so stehen, dass sie unterhalb dieses Lochs befindet. Du kannst im ersten Untergeschoss Tingles Position über einen grünen Marker erkennen. Im Prinzip musst du die Kanone also nur etwas nach links schieben. Es erscheint ein kleiner Ton, wenn das Licht der Kanone auf grün wechselt. Steige in die Kanone ein und ab geht's!

Oben angekommen, gehe nun ein Stück nach rechts-unten. Du entdeckst einen rotierenden Stein. Gieße Wasser auf ihn, damit er zum Stillstand kommt. Erinnerst du dich an die gemusterte Bodenplatte im 2. Untergeschoss? Schiebe also den erkalteten Block ins Loch und lass dich anschließend runterfallen. Anschließend schiebe den Stein auf die Bodenplatte.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Tada: Die Flammenblockade oben löst sich auf. Gehe nach oben und dann stets weiter nach rechts bis du am Ende eine Treppe erreichst. Steige diese hinab.

Im 3. Untergeschoss, gehe hinunter. Du entdeckst seltsame Wesen, die aussehen wie Steine. Allerdings sprengen diese sich schnell selbst in die Luft wenn du dich ihnen näherst; also halte ein wenig Abstand und lass sie sich selbst zerstören, da sich das Bekämpfen nicht lohnt. Dahinter entdeckst du unten ein verschlossenes Tor mit einem Kohlehaufen – kommt dir bekannt vor, oder?

Da du die Tür im Augenblick nicht öffnen kannst, gehe ein kleines Stück zurück und weiter nach links. Hier entdeckst du zunächst einen Brunnen (und ein weiteres Steinmonster, dass du einfach selbstzerstören lässt), wo du dich mit neuen Tinglebomben ausstatten kannst. Unten links entdeckst du die vertraute Grube und weiter links eine seltsame violette Plattform, die aussieht wie ein Trampolin. Letzteres funktioniert im Augenblick nicht. Gehe daher vom Bombenbrunnen nach oben und spreng die drei Felsen weg, die dir dort den Weg versperren. Dahinter findest du eine Leiter. Klettere diese hoch.

Oben angekommen, findest du auf diesem kleinen Stück Land eine Kanone. Schiebe diese in das Loch und springe hinterher. Unten, nehme deine Karte zur Hand. Du erinnerst dich daran, dass die Kanone dazu da ist, sich in das obere Stockwerk zu transportieren, vorausgesetzt, dort befindet sich ein Loch. Wenn du das 2. Obergeschoss betrachtest, wirst du rechts fündig. Schiebe also die Kanone im 3. Untergeschoss in diesen Bereich; also erst mal runter bis zum Brunnen und dann weiter nach rechts. Die Kanone muss schließlich auf den Platz stehen, wo wir die ersten beiden Steinmonster und unten die Tür mit dem Kohlehaufen gefunden haben. Wenn du den Boden anschaust, musst du die Kanone nur auf eine der beiden orangefarbenen Flächen schieben. Setz dich anschließend in die Kanone und lass dich nach oben pusten.

Oben angekommen, laufe ganz nach unten und lass dich dort in das Loch fallen. Du landest jetzt in dem Raum mit der Kohle. Laufe rechts auf den Schalter, damit du das Tor entriegelst. Deine jetzige Aufgabe ist dir klar: Lass Tingle etwas Kohle aufsammeln und suche die Grube auf. Werfe dort die Kohle hinein und wiederhole diese Prozedur ein weiteres Mal. Ist der Ofen wieder vollständig im Betrieb, funktioniert auch das Trampolin. Gehe aufs Trampolin und es entpuppt sich als einfacher Aufzug. Oben, laufe hoch, am Brunnen vorbei dann links und aktiviere hinten den Schalter. Eine Leiter fährt runter und eine Flammenblockade deaktiviert sich. Nehme nun ein Glas Wasser und werfe dieses in die Kohlegrube, sodass die Kohle erkaltet und du wieder den violetten Aufzug benutzen kannst, um runter zu fahren.

Begebe dich zur Ofengrube und klettere die Leiter darunter hinab. Da die Feuerblockade unten weg ist, gehe nach rechts und nach oben. Klettere anschließend die Leiter hinab. Im 4. Untergeschoss, gehe runter, bis du zu einer kleinen Abzweigung gelangst und halte dich rechts. Lass dich nicht von den fliegenden Objekten treffen (und fall mir nicht in die Grube), sodass du unten-rechts in der Karte die beiden Flaschen einsammelst. Entnehme dann links aus der roten Truhe 4100 Rubine.

Solltest du trotzdem runtergefallen sein, dann macht das nichts: Oben rechts auf der Karte findest du die Leiter, um wieder zum 4. Untergeschoss aufzusteigen. Lass dich trotzdem einmal hinunter fallen, um dir kurz das Terrain anzuschauen. Du landest auf einem großen Platz, an dem sich nichts besonderes befindet. Unten rechts kannst du eine höhere Plattform ausmachen, allerdings kommst du da im Moment nicht dran. Oben links ist eine Felsenleiter, die du zwar hochgehen kannst. Viel weiterkommen wirst du hier aber nicht, da die Leiter zum 6. Untergeschoss durch eine violette Umzäunung abgetrennt ist.

Hast du dir alles angesehen, gehe rechts oben die Leiter ins 4. Untergeschoss wieder hoch. Gehe erneut den Weg zur roten Truhe runter und schau dir nun die Karte an. Suche dir den Abgrund aus, der sich am meisten Unten-Rechts in der Ecke dieses Stockwerks befindet. Richtig: Es ist der Abgrund, der sich wenige Schritte über der Truhe und ganz rechts befindet. Springe hinab und du landest auf der erhöhten Plattform, die wir soeben nicht erreichen konnten. Gehe die Leiter hinab.

Unten angekommen, gehe nach oben und hole dir aus der roten Truhe das Rubin-Item: Magma-Ball. Dann gehe wieder zurück und steige hoch ins 5. Untergeschoss. Hier springe links an dem Sims hinab, überquere den Platz und steige ins 4. Untergeschoss hoch. Von da aus gehe wieder nach unten zur Abzweigung, gehe diesmal aber nach links (folge einfach dem orangefarbenen Pfad). Laufe den Weg immer weiter entlang, bis du die linke Hälfte dieses großen Raumes erreichst und bewege dich dann nach unten, um dort die Leiter hinab zu steigen. Hier unten, gehe die kleine Felsenleiter runter und bewege dich anschließend nach oben.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Du gelangst zu einem etwas größerem Platz, wo sich in der Mitte auf einer höheren Plattform zwei gemusterte drehende Blöcke befinden. Fülle dir aus dem Brunnen Wasser ab. Gehe zum Rand der höheren Plattform und bewerfe die rotierenden Blöcke mit Wasser, damit sie erkalten und stehen bleiben. Allerdings kommst du nicht an sie ran.

Jetzt kommen die Schlangenstatuen ins Spiel, die bisher außerhalb der erhöhten Plattform standen. Diese kannst du bewegen und mit ihren Geschossen die Blöcke verschieben lassen. Die beiden gemusterten Blöcke oben müssen ihre Plätze tauschen. Da die Schlangenstatuen nur in zwei Richtungen schießen können, kannst du auf dem Platz rechts einen Schalter betätigen, der die Schlangenstatuen dreht. Hast du es geschafft, dass beide Blöcke ihre Plätze getauscht haben, dann senkt sich die violette Umzäunung.

Gehe nun nach oben, steige die kleine Felsenleiter hoch und folge schließlich der Leiter ins 6. Untergeschoss nach unten. Hier angekommen, findest du unten vor dir eine Feuerhand. Wenn du erneut rausgehen und speichern möchtest, kannst du dies nun tun – es empfindet sich wirklich, wenn deine Rubine knapp werden, da der Endgegner wirklich anstrengend wird.

Ansonsten gehe links unten durchs Tor. Laufe zunächst direkt nach links und rüste dich mit Wasser. Dann gehe ein Stück nach unten, bis sich vor und hinter dir die Tore verschließen. Zwei Spinnen und zwei Lava-Kreaturen wollen von dir besiegt werden. Nach dem Kampf öffnen sich die Tore erneut. Gehe nun weiter nach unten durchs Tor und folge den Weg immer weiter, bis du vor einem größeren Tor gelangst. Betätige hier den Schalter. Dann begeben dich zur großen Truhe und spring hinein.

Flammenwesen DoraDora

Ei Caramba! Erinnerst du dich noch an das nette Bergsteigerspiel? Jetzt darfst du in den vollen Genuss kommen – denn die Lava sucht dich unten heim! Betrachte diesen Bosskampf als schwierigen Hindernislauf. Die Lava steigt von unten langsam heran – ihren Fortschritt kannst du an der Anzeige rechts erkennen. Tingle muss dagegen die einzelnen Magnetsteine erreichen, um sich von dort aus weiter zu schleudern. Dabei liegen auf seinem Weg grüne und rote Rubine, die er einsammeln kann. Klingt eigentlich noch einfach – gäbe es nicht ein Problem: Das Flammenwesen DoraDora will dir das Leben zur Hölle machen. Tritt es aus dem Hintergrund hervor und kommt es mit Tingle in Berührung, dann verliert der grüne Bursche den Halt und fällt hinab. Sollte das passieren, kann man noch versuchen, nach links oder rechts zu einem nahe gelegenen Magneten unter Tingle zu driften.

Es empfiehlt sich, sehr zügig hinauf zu klettern: DoraDora erscheint leider ständig aus dem Hintergrund, um dich zu stören. Meistens erscheint sie über dir – in diesem Falle warte. Sie macht zwei Umdrehungen, ehe sie wieder im Hintergrund verschwindet. Manchmal kann man Tingle bereits im Sprung in die Hänge ziehen, sodass man von ihrem feurigen Körper verschont bleibt. Sei nicht traurig, wenn es nicht beim ersten Anlauf klappt. Gerätst du in die Lavamasse, ist das Spiel verloren und du fliegst aus der Truhe mit 600 Rubinen Verlust.

Meine Tipps an dich: Lass es sein, alle Rubine auf dem Weg mitgehen zu lassen, da du von dem Endgegner noch viele weitere Rubine erhalten wirst. DoraDora kennt mehrere Attacken: Die erste wird dir schnell geläufig – wenn sie schreit, weißt du immer Bescheid, dass sie kommt. Hast du einen kleinen Abstand zwischen dir und der Lavamasse gelassen, wird sie über dir erscheinen und versuchen dich aufzuhalten. Es nützt nichts davon zu springen – warte also bis sie ihre beiden Umdrehungen gemacht hat (die zweite Umdrehung von ihr ist größer).

Manchmal ziehe Tingle einfach in die Länge, denn an den Händen wird er immerhin nicht getroffen. Es gibt drei Abschnitte. Lässt sie dich im ersten Teil noch verhältnismäßig großzügig in Ruhe, macht sie dir ab dem zweiten Abschnitt die Hölle heiß (du erkennst die Abschnitte am Lavabalken und mit dem Hintergrund-Farbwechsel). Sie erscheint nun öfters um dich zum Warten zu zwingen – ist der Abstand zwischen der Lava und dir gering, wird sie dich ständig attackieren.

Du kannst diese Angriffe voraussehen, wenn sie im Hintergrund ständig im Kreise dreht. In diesem Falle springe schnell voran oder weiche ihr aus, indem du Tingle zügig nach links oder nach rechts zerrst, da sie meist nur in eine Richtung durchs Bild fährt.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Bist du der Lavamasse sehr nahe, versucht sie dich von unten heraus in die Masse zu ziehen. Es lohnt sich also zu versuchen, der Lavamasse möglichst nicht zu nahe zu kommen, da Doras Attacken so stark zunehmen, dass die Niederlage vorher bestimmt ist.

Beim Springen gibt es drei fiese Hindernisse: Zunächst werden dir die lodernden Felsen (oberhalb von Höhlendecken) aufgefallen sein, die meistens unter Magneten liegen – es ist logisch zu versuchen, nicht dort hinein zu fallen, da man dann unter diesen Felsen hinabsinkt und meistens gleich nahe der steigenden Lavamasse ist.

Dann gibt es lockere Magneten. Du hast sie bereits im Bergsteigerspiel kennen gelernt. Hier überlasse ich es dir diese zu nutzen – zwar sind es meistens Abkürzungen, allerdings neigt Dora dazu, direkt an einem der lockeren Magneten zu erscheinen, dass du schnell wieder zurück sinkst. Wäge also ab, inwiefern ihr letzter Angriff zurückliegt und ob es sich lohnt.

Als allerletztes gibt es Stellen, wo eine Höhlendecke wie ein fieses Hindernis dein Weiterkommen stark behindert. Du kannst diese aber nutzen, um dich dort abprallen zu lassen und andere Magneten links oder rechts von dir zu erreichen.

Hast du endlich mit Achen und Krachen den letzten Magneten erreicht, springe hoch, sodass Dora in der freien Luft zu Asche verpufft. Nun kannst du in der fliegenden Luft die Rubine schnell einsammeln. Insgesamt um die 60000 Rubine kann Tingle von Dora ergattern (+ ca. 5000 durch Sammeln). Anschließend erhältst du einen Feuerroten Superrubin. Pingle meldet sich kurz zu Wort, dann sackt Tingle den Rubin auch ein.

Du landest wieder im Dorf der Bergeinwohner. Die kleine Prinzessin spricht dich an und freut sich über deine Rückkehr. Auch Yamatami ist mit dir zufrieden, denn dank dir ist er wieder wohlauf. Kassiere 30000 Rubine. Vor lauter Freude errichten sie dir ein Denkmal – als ihre neue Gottheit. Hast du wieder Kontrolle über deine Figur, gehe zur Tingle-Statue und hol dir 100 Rubine raus. Kartiere anschließend diese. Wenn du den „Nabel des Bergs“ noch nicht kartiert hast, kannst du das tun, die Frau wird die Kugel oben links vom Dorf nicht mehr bewachen.

Halt: Jetzt fehlt doch etwas. Genau, die Karte scheint noch nicht komplett. Wenn du dich mal auf eigene Faust in den Behausungen der Dorfbewohner umgeschaut hast, wirst du auf einen Schamanen treffen. Für Geld (200,600,1200) gibt er dir zunächst nichtige Weissagungen, erst beim dritten Mal offenbart er dir, dass er nur die Vertretung ist. Der richtige Schamane sei fort. Er nennt dir aber das Geheimnis, wie du diesen treffen kannst: Du sollst 5 Mal hintereinander die Statue am Wasserfall antippen. Gemeint damit ist der Grußstein: Er ist kinderleicht von der Startposition des Todesbergs erreichbar, indem du einfach von dort aus den Pfad nach rechts nimmst.

Hast du den Grußstein 5 Mal hintereinander mit dem Touchpen berührt, erscheint eine Melodie und die Statue macht dir Platz. Gehe deinen Weg nun weiter, durch den Wasserfall auf die andere Seite. Springe unten den Sims hinab. Gehe weiter runter bis zu den Leitern. Klettere die untere hinab und gehe nach links, besiege die brennenden Schweine und ernte ein paar Po-Früchte. Jetzt kannst du auch die Spezialität des Todesbergs kochen (5x Super Mais und 10x Po-Pfirsich).

Gehe zurück zur Leiter und begeben dich rechts zum Wasser. Hier kannst du ansatzweise eine Statue sehen. Tippe sie an, um einen Gegenstand zu erhalten, anschließend kartiere den Fröhlichstein. Nun ist auch die Karte zu 100% komplett. Jetzt klettere die Leiter wieder hoch und folge anschließend den übrigen Felsenleitern, die du nacheinander hochsteigst. Klettere zum Schluss auch die große Leiter neben dem Wasserfall hoch, die dich in einen neuen Bildabschnitt führt. Hier gehe nach links-oben um eine Sequenz mit dem Schamanen einzuleiten. Er überreicht dir kostenlos das Rezept „Megatinkel“ – den stärksten Muntermacher.

Gehe anschließend zum Tisch und berühre ihn, damit der Schamane dir eine leere Flasche schenkt. Jetzt, wo du alles hast – verlasse den Todesberg und fliege nach Hause. Begeben dich in die Stadt um deine Karte der Kartenhändlerin zu verkaufen. Sie zahlt dir 36800 Rubine aus. Jetzt kannst du noch die Spezialität des Todesbergs kochen und an den Spezialitätenhändler der Piraten verkaufen: Kralle dir 4300 Rubine und eine leere Flasche zum Dank.

#Nebenquests

Bevor du jetzt zurück zum Turm gehst, kannst du noch zwei Dinge erledigen. Zunächst besuche die Hafenstadt. Kaufe von der Dame am Cafe entweder das Rezept für den Kaiser-Saft für 5000 Rubine oder lass dir von mir helfen: (3x Sprengel Orangen; 3x Frisch Tomaten; 3x Wassermelone; 2x Sauertrauben und 1x Nidorian). Bringe dies dem Reporter am Todesberg und schüttele dies über ihn. Nachdem er sich wieder aufgerappelt hat, verlange 10.000 Rubine.

Nun gehe wieder in die Hafenstadt. Du wirst sehen, dass der reiche Junge mit dem alten Gentleman dort Urlaub macht. Spreche mit dem Diener des Jungen (2000 Rubine pro Information). Alle drei Gegenstände befinden sich auf dem ersten Kontinent. Der erste Gegenstand befindet sich in der LonLon-Savanne, dort wo das größere mysteriöse Zeichen auf dem Gras befindet: Gemeint ist der Pokeball auf der Lon-Lon Savanne (dort wo Basil steht). Gehe von der Mitte des Pokeballs solange nach rechts, bis du den Fluss erreichst. Gehe nach oben bis zur Palme. Von der Palme aus gehe nach rechts – du dürftest nun hier zwischen Palme und Bücke rechts auf ein Glitzern aufmerksam werden. Hebe es auf und Tingle erhält den Königskonfekt.

Der zweite Gegenstand befindet sich auf dem Schatz-Kap, dort wo eine Schildkröte zu sehen war. Begebe dich auf dem Schatz-Kap in den Süd-Westen der Insel. Unterhalb links der Rubin-Kugel dürftest du ein weiteres Glitzern wahrnehmen: Tingle findet den Sternanstecker.

Der letzte Gegenstand befindet sich an der Hamakko-Küste: Der Junge will eine Schnappmuschel gesehen haben. Tatsächlich liegt der glitzernde Gegenstand in der Nähe einer Schnappmuschel – diese Schnappmuschel befindet sich Nördlich von der Startposition Tingles auf dem Süd-Westeck der Karte. Es ist die Sammlerkarte.

Nun wo du alle drei Gegenstände bei dir hast, fliege zurück zur Nahebene und spreche mit dem alten Herrn. Verkaufe alle drei Gegenstände (2200,2300,2500). Nach der kleinen Sequenz lasse dir 14000 Rubine auszahlen. Anschließend schenkt er dir das Rubin-Item Käuferemblem.

Nun gehe zum Turm: Werfe 121500 Rubine rein, damit der Turm auf 23.200m wächst. Der Elfengarten erwartet dich nun!

DRITTER KONTINENT

Kapitel 10: Der Elfengarten

Sobald du den Elfengarten betrittst und Pingle sich zu Wort gemeldet hat, gehe nach rechts auf den Pfad und folge dem Weg direkt nach oben, sodass du dort ein ausgetrocknetes Becken vorfindest. Tippe es an um dort mit der großen Elfe zu sprechen. Anschließend gehe wieder hinaus. Deine Aufgabe ist es nun, die verschiedenen Gegenstände der Elfen wieder einzusammeln. Es gibt 5 Farben. Von jeder dieser Farben gibt es drei Gegenstände. Da diese Suche kompliziert wird, gibt es für diesen Abschnitt eine von uns angefertigte **Karte**, die du auf unserer [Webseite](#) unter „**Feen-Karte**“ findest.

Zunächst wisse, dass im Sand sogenannte Armeisenlöwen wohnen. Das sind Monster, die Tingle fressen und natürlich eine Stange Rubine kosten. Du kannst sie hören, wenn du dich zulange auf dem Sand befindest, suche dann also schnell wieder festen Boden. Die blinkende rosa Plattform erklärt sich, wenn du daneben den Automaten benutzt. Für 2100 (2000 später) Rubine kannst du ein Gerät frei schalten, mit dem du schnell durch die Gegend fahren kannst, ohne von den Armeisenlöwen gestört zu werden. Der Haken an der Sache ist – das tolle Mobil ist nur begrenzte Zeit nutzbar, denn wenn du fährst verringert sich die Energieleiste in Form einer Sanduhr.

Um diese Energieleiste wiederaufzufüllen musst du zur Plattform zurückfahren und dein Mobil über dieses lenken. Wenn du irgendwann mal aussteigst, verliert das Mobil keine Energie und wartet auf dich. Verlässt du aber den Bildschirm, ist das Mobil wieder weg und du musst ein neues kaufen.

Im Verlauf der Suche kannst du aber mehrere solcher blinkenden Plattformen frei schalten, sobald du von einer Farbe alle drei Gegenstände gefunden hast und sie zum passenden farbigen Schrein der Elfen gebracht hast. Kaufe dir trotzdem das Gerät, damit du gleichzeitig die Karte für dieses Eiland bekommst. **Vergewissere dich**, dass du paar Tinglebomben, 2 Nitrobomben und Tinkle dabei hast, dann können wir loslegen. Achte bitte auch auf deinen Kraftstoff deines Mobils – sollte er versiegen, fahre zurück zur blinkenden Plattform.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Kartiere zuerst mal den Ort mit der blinkenden Plattform. Danach Fahre vom Automaten aus schräg nach Nordosten, über den Sand und wenn du wieder festen Boden erreichst in Stück nach oben. Dort triffst du oben den kleinen Kauz, der dir sonst die Karten verkauft. Diesmal besitzt er aber etwas anderes: Den **Eisenwürfel** gibt es für 5000 Rubine. Kaufe ihn.

Nun fahre wieder zurück zur rosa Plattform (lade dein Gerät auf) und fahre anschließend gerade nach Süden in den nächsten Abschnitt. Hier kannst du rechts, wenn nötig, einen Leibwächter kaufen. Fahre weiter nach Süden, um anschließend auf einen Tempel zu treffen – der allerdings nur nach deiner Karte existiert. Tatsächlich findest du hier nur rechts davon eine kahle Stelle mit zwei Monstern. Besiege die Monster und nehme deine Schaufel. Grabe an der Stelle wo gemäß deiner Karte der Tempel ist und du wirst fündig. Die **Eisenkugel**.

Steige wieder ein und fahre gemäß der Karte nun links den Pfad entlang bis du zu einer Abzweigung kommst. Hier fahre ein Stück nach oben, um links in der Karte eine komische Markierung zu entdecken. Grabe an dieser Markierung und du findest ein Loch – solltest du jetzt im Augenblick das Fahrgerät noch bei dir haben, merke dir diese Stelle. Wenn du ins Loch springst, verlierst du dein Fahrzeug. Unten befindet sich das Rubin-Item Menschenpuppe.

Steig wieder ein in dein Gerät. Fahre nun von dort direkt nach links in den nächsten Bildabschnitt. Hier bleibe weiter gerade auf Kurs und fahre geradeaus weiter, bis du gleich einen Kaktuswald entdeckst, der von einem Affenduo bewacht wirst. Schmeiße eine Tinglebombe auf sie, um diese zu bekämpfen. Dahinter findest du ein blaues Dreieck alias **Azurwasserkraut**.

Kartiere hier anschließend den Kaktus, der ständig mit einem Arm zuckt. Berührst du ihn, bekommst du ein nutzloses Täuschgras. Steige wieder unten in den Gefährt und fahre weiter nach links um wieder einen Tempel nach Karte zu erreichen, der natürlich irgendwo im Sand vergraben ist. Schaufel raus und du findest schnell die **Laubbaumkugel**.

Fahre nun nach Süden. Da findest du schnell in der Ecke dieser Insel einen großen Stein mit einem Riss. Sprenge ihn und hole dir die Spezialität „Elfen-Essig“ aus der Truhe heraus.

Da es hier nichts mehr gibt, steige wieder ein und fahre nach oben in den nächsten Bildabschnitt. Hier fahre den eingezeichneten Pfad der Karte entlang, bis du tatsächlich zu einem Ort kommst, wo du eine Plattform findest. Leider scheint sie inaktiv, kartiere aber den Ort – die Schwarzquelle. Im Augenblick hast du nicht alle drei schwarzen Gegenstände dabei, sodass du diese Quelle nicht aktivieren kannst. Da dir jetzt der Sprit ausgehen könnte, fahre wieder zurück zur rosa Plattform um dort wieder aufzutanken und zur Schwarzquelle zurückzufahren. Mache dies von nun an immer, sollte dir der Sprit zwischendurch ausgehen.

Fahre von der Schwarzquelle aus jetzt den eingezeichneten Pfad der Karte nach Norden und begebe dich in den folgenden Abschnitt. Hier fahre direkt von deiner Position aus nach links und du findest kurz darauf einen merkwürdigen Ruinenstein. Steige aus und tippe ihn an, damit er dir den **Blauwasserwürfel** gibt. Kartiere anschließend diesen Ruinenstein.

Jetzt steig ins Fahrzeug und fahre von diesem Punkt aus gerade nach oben, fahre dem Pfad entlang in den nächsten Abschnitt. Hier fahre weiter nach oben bis du einen Tempel erreichst. Auch hier gilt – Schaufel rausnehmen und graben. Du findest hier die **Gelberdkugel**.

Fahre anschließend von dort nach Links und du findest in der Karte ein eingezeichnetes Blumenbeet. Besiege hier die Käfer, dann grabe. Das **Laubbaumkraut** ist dein.

Steige nun wieder ein und fahre nach unten in den nächsten Abschnitt. Fahre weiter nach unten bis du zu einem neuen Ort stößt, wo wieder eine inaktive Plattform ist. Du kannst sie zwar nicht aktivieren, aber kartiere sie. Steige dann ins Fahrzeug und fahre den eingezeichneten Pfad der Karte entlang, der von dieser Quelle nach Nordosten führt. Im nächsten Abschnitt, fahre den Pfad weiter lang um zu einer weiteren inaktiven Quelle zu kommen. Kartiere auch diese. Hier findest du im Süden einen äußerst wütenden Grunzer. Besiege ihn für ein **Eisenkraut**.

Jetzt hast du die ersten drei Gegenstände eine Farbe zusammen. Von dieser inaktiven Quelle aus, fahre gerade nach oben in den nächsten Abschnitt. Fahre weiter nach oben im einen großen Fels mit einem Riss zu finden. Sprenge ihn. Du erhältst eine rote Truhe in der der **Gelberdwürfel** versteckt ist.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Kartiere anschließend den Platz unterhalb der Truhe – ein Baseball-Feld wird für uns sichtbar. Nun fahre direkt nach rechts bis in den nächsten Abschnitt. Du entdeckst hier nach Karte einen kleinen See. Fahre ein Stück weiter, sodass du eine lila Krabbe findest. Sie benimmt sich merkwürdig, denn sie rennt von dir dauernd weg. Steuere deinen Leibwächter hinein um das Spiel zu beenden und das **Rotflammkraut** einzustecken.

Jetzt fahre von hier aus nach Süden in den nächsten Bildabschnitt. Wenn du weiter nach Süden fährst wird dir erst mal rechts ein rotes Symbol auf der Karte auffallen – und du findest eine Rubinkugel. Kartiere sie. Fahre weiter nach Südwesten und du findest hier wieder einen Tempel nach Karte. Grabe um die **Blauwasserkugel** zu bekommen. Auch das blaue Set hast du nun zusammen.

Fahre anschließend nach Nordwesten um eine inaktive Quelle zu finden. Kartiere sie. Steige wieder ein und fahre den eingezeichneten Pfad der Karte nach unten lang in den nächsten Bildabschnitt. Hier fahre weiter hinab, bis du wieder auf eine inaktive Quelle zu finden. Kartiere auch diese. Nun fahre weiter runter in den nächsten Bildabschnitt. Du triffst dort weiter unten auf eine Grube, in die du hinabsteigen kannst. Tust du das, wird dir hier ein Erdmonster begegnen. Zeldafans werden diesen Gegner sicher kennen: A Link to the Past lässt grüßen. Du musst Tingle in den Kopf des Wesens hineinsteuern, damit es zum Kampf kommt. Anschließend erhältst du das **Gelberdkraut** – dein drittes Set ist komplett.

Gehe von der Leiter in dieser Grube hier unten aus nach Süden und dann nach links – du findest die Überreste eines Boots. Kartiere diese. Nun gehe aus der Grube raus und fahre nach rechts in den nächsten Abschnitt. Hier findest du gemäß der Karte einen kleinen eingezeichneten See. Kartiere das alte Wasserrad und berühre es für paar Knochen.

Da es hier nichts mehr gibt (unten die Grube führt nur zum Brückenbauer) fahre den eingezeichneten Pfad der Karte nach oben in den nächsten Abschnitt. Fahre den Kartenweg entlang und achte auf den Wegesrand. Links siehst du schon schnell ein Schild, das aussieht wie ein Gockel. Kartiere diesen. Fahre ein Stückchen weiter, sodass du links einen zweiten Gockel entdeckst. Kartiere diesen auch. Fahre vom Blaugockel nach Südost um einen dritten Gockel auszumachen. Kartiere diesen.

Nun schau dir mal die Richtung an, in der die Gockel verweisen und blicke mal auf die Karte. Grabe an der Stelle, in der die Blicke der Gockel sich angeblich kreuzen würden. Diese Stelle liegt etwas Nordöstlich vom Rotgockel, noch relativ nahe am Rand des festen Boden hier – du findest den **Laubbaumwürfel**. Dein 4. Set ist komplett.

Fahre mit deinem Mobil nun weiter den Pfad entlang in den oberen Abschnitt. Hier fallen dir auf der rechten Seite Büsche mit Blublumen auf. Folge den Büschen nach Nordosten sodass du auf einem Busch einfach einen **roten Würfel** entdeckst. Nimm ihn mit.

Von dort aus fahre nach Norden, bis du einen eingezeichneten Pfad auf der Karte siehst und fahre diesen entlang bis in den oberen Abschnitt. Fahre den Pfad solange weiter nach Norden entlang bis du einen letzten Tempel gemäß nach Karte entdeckst. Nimm deine Schaufel und grabe für die **Rotflammkugel**. Fahre nun den Pfad wieder hinunter den du gekommen bist in den unteren Abschnitt. Fahre den Pfad weiter entlang bis du gemäß nach Karte zu einer Kreuzung kommst. Kartiere hier die alte Brücke. Jetzt sind wir auch mit der Karte fertig.

Jetzt hast du alle Gegenstände der Elfen. Fahre zurück zu den einzelnen Quellen (besser Ruinensteinen), die du im Verkauf dieser Reise kartiert hast. Hier musst du in jedes dieser Ruinensteine alle drei Gegenstände einfügen. Wenn du eine Quelle aktivierst, aktivierst du auch eine weitere blinkende Plattform. Natürlich befreist du auch die jeweilige Elfe und bekommst pro Elfe 15000 Rubine gutgeschrieben. Hast du alle fünf Quellen aktiviert, begeben dich zur Quelle am Anfang – die Quelle der Oberelfe. Tippe die Quelle an um die Oberelfe zu beschwören und lasse dir 65000 Rubine auszahlen. Um jetzt noch nach etwas Elfenmais für die Spezialität zu suchen, grabe im Sand, an dem in der Karte Büsche verzeichnet sind.

Jetzt kann es ab nach Hause gehen. Verkaufe deine Karte der alten Dame für 78720 Rubine.

Wenn du jetzt noch Zeit hast, kannst du noch dir ein wenig Trinkgeld verdienen. In der Stadt gibt es eine Quelle, die jedoch versiegt wenn du dich ihr näherst. Tippe sie an und werfe 20000 Rubine hinein. Eine Elfe erscheint. Nachdem Chiko sie gesehen hat gehe zu Chikos Mum und lasse dir 32000 Rubine geben. Zum Dank erhältst du das Rubin-Item Elfenpuppe. Danach gehe zum Turm: Zahle 182250 Rubine ein damit er auf 57000 Meter wächst und das finale Level erreicht. Von nun an musst du den Turm nicht mehr füttern sondern kannst bedenkenlos lange fort bleiben: Die letzte Insel erwartet dich!

DRITTER KONTINENT

Kapitel 11: Die Allerletzte Ruine

Tatsächlich: Du hast es geschafft, bis zur letzten Insel dieses Spiels vorzudringen. Von nun an musst du den Turm nicht mehr füttern. Zugleich sei dir bewusst, dass die letzte Insel aus vielen Kämpfen bestehen wird, also nimm ein ordentliches Futter an Rubine mit, damit dir nicht irgendwann mittendrin die Rubine ausgehen. Rüste dich mit (Mega)Tinkle, 1-2 Raushier und Tinglebomben ein, damit du genügend bei dir führst.

Bevor wir aufbrechen, muss zuvor anderes erledigt werden: Zunächst gehe zum Turm. Du begegnest deinem Onkel. Kaufe die Mitarbeiterliste für 10000 Rubine ab (damit siehst du nachher den Abspann des Spiels). Dann fliege zum Elfengarten. Pingle wird sich kurz zu Wort melden, danach besuche die Oberelfe. Nachdem sie dir den Rubinschlüssel gegeben hat, verlasse die Oberelfe und fliege nach Hause zurück. Koche dir jetzt ein Tinglefeuerwerk und nimm es in einer Flasche mit. Nun fliege zur Allerletzten Ruine. Nachdem Pingle ihre Bedenken ausgesprochen hat, wirst du schnell feststellen, dass diese Insel eine einzige Festung der Grunzer ist. Und die sind über deinen Besuch nicht erfreut.

Nun laufe nach unten bis du den Leibwächter Salon entdeckst. Gehe hinein und betrete das dritte Häuschen (ganz links der Eingang). Dort spreche mit dem Salooner und entschließe dich ihm zu helfen. Nachdem er dir das Grunzerpärchen vorgestellt hat überreicht er dir die Final-Grunz-Nase um das Tor für die Festung der Grunzer öffnen zu können. Verlasse nun den Leibwächter Salon und gehe draußen nach unten. Gehe immer weiter wie der Weg dich führt, an dem Tor der Grunzer vorbei und auch an der Leiter. Hinten wirst du den Kauz finden, der dir die Karte verkauft. Kaufe diese für 10000 Rubine.

Laufe wieder zurück in Richtung Startposition, wo du auf diese Insel gelandet bist und kartiere erst mal die zwei schwarzen Statuen, an denen du vorbeikommst. Dann wird es Zeit für den großen Kampf: Öffne das Tor und die Grunzer nehmen von dir Notiz. Du musst dich gegen Grunzer bewähren und zugleich Bomben und Geschossen von Magiern ausweichen. Zudem sind auch unangenehme Stacheln im Boden versteckt. Ziel ist es natürlich, die Grunzer gegen die Wand laufen zu lassen – gegen eine der Dornen natürlich auch. Sind nach und nach alle besiegt, öffnet sich dahinter die Tür.

Gehe hindurch und dann nach links. Gehe direkt nach unten, an der Statue vorbei. Hier unten fällt dir ein Viereck auf. Grabe in der Mitte und du legst ein Loch frei. Darin befinden sich Schätze. Wieder oben, kartiere die Statue, an der wir jetzt vorbeigegangen sind. Gehe anschließend weiter hoch in den nächsten Abschnitt. Dort hole dir aus der Kochstelle das Spezialitätenrezept Letzt-Soße heraus. Nun gehe zurück zum Tor, dass die Grunzer dir gerade öffnet haben und setze deinen Weg weiter nach oben. Du findest eine kaputte Rubinkugel. Kartiere diese.

Öffne danach das zweite Tor. Hier wird es schwieriger: Es erscheinen zwei Riesengrunzer, die ständig lästige Kugeln auf dich werfen – manchmal erscheinen sogar kleine Grunzer darauf. Ziel ist es, die Bomben hier zu benutzen (oben und unten befindet sich eine) und diese auf die großen Grunzer draufzuwerfen. Hast du das geschafft, werden sie wütend und versuchen dich mit ihren Klängen zu treffen – der Rote versucht auf dich zu springen, der Blaue verfällt in Raserei und wirbelt herum. Lass dich nicht erwischen ohne über 300-1000 Rubine pro Treffer zu kassieren. Nach einer Weile sind sie erschöpft – du erkennst das am Sternchensymbol. Jetzt heißt es – auf sie. Dreimal musst du mit jedem der beiden Riesengrunzer verfahren, damit sie besiegt sind. Ich empfehle dir den Roten zuerst vorzunehmen, dann den Blauen. Sind sie erledigt, öffnet sich das Tor.

Nun bereite dich wirklich auf das Schlimmste vor – denn du musst nun dem Häuptling entgegen treten. Wenn du also zu wenig Rubine bei dir trägst, dann lass es erst mal sein und geh dir vorerst verdienen, da du hier sehr sehr viel Geld loswerden wirst. Der Häuptling – unschwer zu erkennen, wird ständig neue Diener herbeirufen – lass es sein die normalen Grunzer oder die Magier zu bekämpfen sondern lass das deinen Leibwächter machen.

Der Häuptling wird versuchen, erst mal mit dem Schwert dich zu erwischen – versuche einfach auszuweichen indem du einfach ständig vor im wegrennst. Irgendwann beginnt er dann seine magischen Attacken, entweder sind es schwarze kleine Wolken (in der er neue Grunzer herbei beschwört) – oder es ist ein violetter Nebel. Dieser zischt systematisch in mehreren Etappen durch das Kampffeld. Wenn du weißt wo dieser auftaucht und einmal hinab gerast ist, stelle dich an diese Ecke hin, denn dann können dich die anderen Wellen dich nicht mehr treffen.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Dann verschwindet der Häuptling plötzlich und du erkennst an einem Schatten unter dir, dass er wieder auftaucht – gehe schnell dann außer Reichweite. Er stampft auf den Boden und setzt sich für eine kurze Weile K.O – deine Chance jetzt auf ihn einzuprügeln. Versuche schnell deinen Leibwächter mitreinzuziehen. Du kannst ihn nur auf diese Weise treffen.

Ist er endlich nach einem harten Rubinfressendem Kampf vernichtet, nehme dir das Diadem und die Puderdose aus den beiden Grunzersäckchen. Kehre jetzt erst mal zum Salon zurück und gebe den Grunzern dort das Diadem. 30000 Rubine sind dein. Wenn du anschließend vom Salooner gefragt wirst ob du nicht etwas nettes für die Grunzer dabei hast, werfe ein Tingle Feuerwerk vor die Grunzer. Zum Dank erhältst du das Rubin-Item Grunzerstrauß.

Wenn du jetzt ein wenig Rubinmangel hast, fliege nach Hause und begeben dich wieder in den Elfengarten. Gebe der Oberelfe die Puderdose zurück und lasse dir 70000 Rubine auszahlen. Begeben dich zum Ort zurück, wo du den Häuptling besiegt hast und gehe nach oben. Anschließend biege direkt nach links ab, gehe am kleinen See vorbei und dann nach unten. Im nächsten Abschnitt unten kartiere die Statue. Gehe jetzt ein Stück von dieser Statue nach oben und anschließend nach rechts. Du findest einen kleinen Gang, der zu nichts führt. Gehe dennoch nach rechts und schau dir die Muster der Wand an. Du findest ein Kreissymbol – es ist ein Schalter. Aktivier ihn.

Gehe jetzt wieder hoch in den oberen Abschnitt, an dem See vorbei zurück zu der Kreuzung und laufe weiter geradeaus in den rechten Abschnitt der Insel. Gehe am See vorbei und dann nach unten. Nehme dir aus der roten Truhe das Rubin-Item Spargrunz heraus. Kartiere diesen Altar, damit du auch die Karte dieser Insel vervollständigt hast. Laufe jetzt zurück zur Startposition dieser Insel. Dahinter oben ist der Gang nun frei. Dir fällt ein Glitzern auf – nehme Zottels Schwert an dich. Berühre nicht den Rubin, sonst bist du hier eingesperrt.

Fliege nach Hause zurück und verkaufe das Schwert für 96000 Rubine an den Waffenhändler. Verkaufe dann die fertige Karte für 90000 Rubine an die alte Dame. Sie überreicht dir nun die Meisterfeder, insofern du ihr auch alle Karten abgekauft hast. Wenn du jetzt noch etwas erledigen willst, wie noch paar fehlende Flaschen, Rezepte oder Rubin-Items zu sammeln, ist das nun die Gelegenheit.

Jetzt wird es Zeit die Welt zu retten. Gehe wieder zum Platz wo du mit dem Häuptling gekämpft hast und weiter nach oben. Tippe die beiden Riesenrubinkugeln an um paar grüne Rubine zu bekommen. Dann gehe weiter nach oben. Hier stecke den Rubinschlüssel der Oberelfe in das große Tor. Nachdem Pingle was dazu gesagt hat, gehe hinein. Laufe erst mal nach links und gehe die Tür hinein. Dort gehe weiter geradeaus und nehme dir aus der Truhe das Rubin-Item Machin-da-Robo.

Anschließend musst du mit den Wächtern kämpfen. Es dauert ein wenig bis du sie in der Kampfwolke besiegt hast. Nachdem alle 4 besiegt wurden gehe wieder hinaus. Rechts befindet sich ein seltsamer Stein mit einem leuchtendem Kreis – insofern du nicht jetzt alle Rubinitems hast, ist der Stein für dich unbedeutend. Hast du alle Rubin-Items, gehe näher und du öffnest eine Tür. Da ich nicht verraten werde, was darin sich befindet, überspringe ich diesen Part.

Gehe nun den Gang weiter nach oben, der von 4 Rubinkugeln umgeben wird. Gehe den violetten Weg stets weiter, an den Elfen vorbei. Im nächsten Abschnitt bist du im heiligen Rubinzimmer. Hier entzünden sich verschiedene Becken, in denen du deine Superrubine, die du im Verlauf des Abenteuers gesammelt hast, hineinwirfst. Schließlich kommt die goldene große Truhe. Hole dir dort den Meisterrubin ab. Anschließend fliege nach Hause – denn der große Finale Kampf erwartet dich ganz woanders – nämlich an deinem Turm. Speicher Zuhause.

DAS FINALE

Kapitel 12: Der Turm

Bevor du zum Turm geht lege ich dir nahe, dir wirklich einen großen... einen wirklich großen Vorrat an Rubinen zu besorgen. Damit meine ich nicht 100000 oder 200000 Rubine – dafür wird es nicht reichen. Ich empfehle dir mindestens (!) 400000-500000 Rubine vorher zu verdienen, damit du im Endkampf nicht zu Engpässen kommst – denn du wirst schnell sehen, wie zügig deine Rubine verpuffen werden. Stelle dich darauf ein, dass du trotz der Summe das erste Mal vielleicht GameOver gehen wirst.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

Letzter Boss: Rubin-G

Fahre zum Turm hoch. Werfe den Meisterrubin hinein um zum Mond zu fliegen. Dort begegnest du dem Rubin-Opa – oder besser gesagt Rubin-G, deinem Feind. Er verlangt von dir Rubine, gebe ihm aber nichts, denn du wirst alle deine Rubine brauchen – alle Rubine die im Turm waren, addieren dich zum aktuellen Kontostand – damit musst du Rubin-G bezwingen.

Schon geht's los: Dieser Kampf sieht schwieriger aus als er ist. Du musst einfach auf den Bildschirm tippen – deine Rubine aus dem Kontostand fliegen dorthin – sie sind dein Geschoss, die den Rubin-G treffen müssen. Rubin-G ist aber nicht mittellos. Er ruft seine Leibwächter, die versuchen dich mit negativen Rubinen abzuschießen – lass dich nicht treffen. Zögere nicht diese negativen Rubine abzuschießen, denn sie verringern dir deinen Kontostand so schnell, wie du kaum gucken kannst. Richte stattdessen deinen Strahl einfach auf sie, dann verpuffen sie schnell.

Schickt Rubin-G nicht seine Leibwächter, dann bestellt er Essen. Bleibe mit Tingle in der Mitte. Warte bis der Tisch verschwindet und schieße die Geschosse bzw. das mittlere Essen ab. Als Trumpf schickt Rubin-G seine beiden Katzen. Diese feuern schon gewaltig, aber nur gerade in eine Richtung, wobei sie beide synchron nach links oder rechts wandern können. Versuche einfach mit Tingle in der Mitte zu bleiben um nicht getroffen zu werden. Schieße soviel Rubine, wie du kannst, auf Rubin-G – es empfiehlt sich, unten in der Mitte zu bleiben. Wenn er getroffen wird, siehst du seine Lebensanzeige – schieße weiter um sie schließlich auf 0 zu reduzieren.

Aufbaunahrungssopa Rubin-G

Schon gedacht er wäre bezwungen? Mhm nein, dazu hast du wohl nicht so viele Rubine gutgeschrieben bekommen. Jetzt geht's erst richtig los. Hier wird er selbst aktiv. Er schleudert grün-weiße Wolken. Zu Anfangs gehen diese nach links oder rechts – ein Hagel voller negative Rubine trifft den gesamten Bildschirm. Achte daher wo diese Wolke ist und schleudere deinen Strahl Rubine entgegen, um nicht erwischt zu werden – denn das kostet dich sonst wirklich viele Rubine. Schieße was das Zeug hält.

Nach mehreren Attacken wird Rubin-G einen großen Strahl mit einer Energiekugel auf dich lenken – das ist die Chance! Lenke deinen Rubinstrahl dagegen, indem du mit dem Touchpen in seine Richtung lenkst – schaffst du es kontinuierlich diesen Strahl zurück zu lenken, explodiert die Energiekugel und Rubin-G verliert eine ganze Ecke voller Leben an seiner Energieanzeige. Rubin-G wird daher kurz verschwinden und seine Farbe ändern – von Grün zu Orange und später von Orange zu Rot.

Seine „Wolkenattacken“ werden nun heftiger und erscheinen öfter, er wird dir den Rubinhagel auch von vorne schicken oder dich von 4 Seiten beschießen lassen (dreh dich hier schnell im Kreis) oder einen Wolkenball in die Mitte schicken, der in alle Richtungen pfeffert – bewege dich dann ein wenig zu einer Ecke und schieße den negativen Rubinen entgegen. Du kannst mit deinem Rubinstrahl auch Rubin-G treffen wie in der ersten Runde, ich empfehle dir aber auf seine Meisterattacke – die Energiekugel – zu warten und diese zu ihm zurück zu lenken.

RUBIN

Ich hoffe du hast noch paar Rubine übrig, denn jetzt beginnt das letzte Finale: Der Rubin wird versuchen dich unter ihm zu treffen – und wenn das passiert (was sehr schnell gehen kann), wird das zumindest deinen Kontostand ziemlich ruinieren.

Versuche ihm auszuweichen (wäge ab: manchmal ändert er kurzfristig seine Entscheidung) und lenke deinen Rubinstrahl immer weiter auf den Rubin um seine Lebensanzeige auf Null zu senken. Hilfreich ist hier auf seinen Schnurrbart zu schauen - je nachdem wie er zuckt kannst du voraussehen, wo er hinunter geht. Schieße ununterbrochen was das Zeug hält, dann hast du eine Chance dieses Spiel zu gewinnen. Kleiner Tipp: Stelle dich am besten so weit es geht in eine Ecke. Der große Rubin wird entweder in deine Ecke, in der Mitte oder in der anderen Ecke runtergehen – die Chance ist also 2:1 dass er auf dich fällt. Färbt er sich Orange oder Rot, wird er zusätzlich manchmal Anlauf nehmen um noch größer und wuchtiger hinunterzufallen. Bleibe am Besten immer in deiner Ecke, denn diese harten Attacken treffen dich so in der Regel selten.

Hast du schließlich auch hier gesiegt, ist Rubin-G endlich besiegt und du kannst den Abspann genießen. Je nachdem, ob du Pingle befreien konntest, erwarten dich zwei verschiedene Enden.

Herzlichen Glückwunsch, du hast Tingles rosiges Rubinland gemeistert!