

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 nehme 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 entschieße 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 geöffnet 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 Klingen 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.zeldaeuropa.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.