

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.

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 Sprenkel-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 neulich 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.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeuropa.de

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. Sprengte dort mittels einer Bombe die rissige Wand am Ende. Lasse anschließend, wenn du einen kleinen Leibwächter dabei hast, 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.

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 sprengte 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. Nimm da die Bombe und sprengte 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 nimm nun den anderen Weg nach links. Nimm auch hier die Bombe und bringe sie an die rissige Stelle der Wand. Dahinter befindet sich der Brillen-Pirat. Spreche mit ihm.

Nimm 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 sprich 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.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

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 erwischst, 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 Mitstreiter 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.