

## 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 laufe 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. Rüttle 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. Nehme 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 verwelken 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](http://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. Nimm 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 nimm 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. Fang 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 diesem 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. Nimm 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.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.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 wieser 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, und 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 Kampfs 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.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.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.