

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 auf. Kartiere sie und nenne dir die Zutaten: 4x Hackfleisch, 4x Bröseln und 5x Schädel. Letztere kannst du im Dumpf Sumpf von den Krokodilen bekommen, welche in den Schlammfüßen ruhen.

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. Nehme 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.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaurope.de

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 verlierst, 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.

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 füttern 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.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zelda-europe.de

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.

Da das Tor nun dauerhaft offen bleibt, nimm 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), nimm 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, nimm 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.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

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.

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

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeuropa.de

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 erledigt. 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.

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.