

## 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 Erdfpfad, 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.

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. Spreche 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. Spreche 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.

# Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

[www.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.de)

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 verhaun, spreche 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 spreche 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 Mühlen.

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. Spreche 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 zermalmen – 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. Spreche 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.

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.

## Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

[www.zeldaurope.de](http://www.zeldaurope.de)

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. Begebe 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. Sprich 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 Gradrotation 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. Sprich 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, plündere oben den Busch mit Nidorian und lass dich unten an dem kleinen gelben Sims hinunter fallen. Plündere 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 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.

# Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

[www.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.de)

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 grauem 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.

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.

# Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

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. 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.

## Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

[www.zelda-europe.de](http://www.zelda-europe.de)

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, nimm 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. Nimm 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](http://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 empfiehlt 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.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.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.

# Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

[www.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.de)

## #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!