

Ich habe den Raum gefunden, wo Blind sein sollte, aber er ist nicht da. Wie locke ich ihn hervor?

Benutze die Karte und geh in den Raum, der direkt über dem liegt, der mit einem Schädel auf der Karte gekennzeichnet ist. Ein Lichtstrahl scheint durch das Fenster. Dort wo der Lichtstrahl auftrifft, leg eine Bombe und spreng ein Loch. Das Licht kann nun auch in das Zimmer von Blind eindringen. Stöbere die junge Frau in dem Verlies auf und bring sie in diesen Raum – direkt ins pralle Sonnenlicht....

Eispalast

Ich habe eine Tür auf der untersten Etage des Verlieses (6. Etage) gefunden. Aber auch wenn ich den Schalter betätige, bleibt sie nicht auf.

Das ist etwas kompliziert. Du mußt in der 5. Etage einen der Eisblöcke in das Loch fallen lassen. Nun gehe selbst runter und schieb den dort gelandeten Eisblock auf den Schalter. Allerdings versperren Dir orange Blöcke den Weg. Mach ihn Dir frei, in dem Du geschickt die Kristallschalter benutzt.

Schlammverlies

Wie komme ich in das sechste Verlies hinein?

Besorge Dir zunächst das Luft-Medaillon oben auf dem Todesberg. Stell Dich auf das Luft-Symbol und benutze das Medaillon.

Wie soll ich vier Fackeln in einem Raum anzünden, wenn dort gar nicht vier auf einmal stehen?

Die vier Fackeln befinden sich in zwei verschiedenen Räumen. Bewege erst einmal all Blöcke, die die Fackeln behindern, bezwinde so viele Wizzrobes wie möglich und zünde dann schnell die Fackeln an. Die Wand zum nächsten Raum gibt dann eine Lücke frei, in die Du mutig springen solltest, wenn Du den Großen Schlüssel haben möchtest.

Schildkrötenfelsen

Wie komme ich auf den Felsen rauf?

In der Lichtwelt gehst Du ganz nach rechts auf dem Todesberg. Dort findest Du eine Plattform mit drei Holzpfeilen darauf. Ramme sie in den Boden im Uhrzeigersinn und der Magische Teleporter erscheint, der Dich auf die Spitze des Schildkrötenfelsens transportiert.

Ich komm nicht in die unteren Etagen. Mein Weg ist blockiert und ich habe keine Schlüssel mehr.

In dem Raum mit den Kettenmühlen mußt Du den Kristallschalter betätigen, damit die blauen Blöcke in den Boden sinken. Nun verschiebe einen der Blöcke und Du findest die Truhe mit dem Schlüssel.

Die Gegenstände

Wo ist das Erde-Medaillon?

Wirf irgendetwas in den kleinen Kreis aus Steinen nahe der Flußquelle in der Schattenwelt. Der Katzenfisch gibt Dir dann das gewünschte Medaillon.

Wo ist die Flöte? Und was fange ich mit ihr an?

Laß Dir von dem Flötenspieler in der Schattenwelt die Schaufel geben und gehe zurück in die Lichtwelt. Nun grabe in dem Kleinen Wald. Wenn Du die Flöte hast, spiel dem Wetterhahn, auch Dorfvogel genannt, eine Melodie vor.

Wie bekomme ich die Super-Bombe?

Gehe in den Bombenshop, nachdem Du Verlies fünf und sechs erobert hast. Für 100 Rubine bietet der Verkäufer Dir nun die Super-Bombe an. Du brauchst sie, um in die Pyramide hinein zu gelangen. Die Fee, die Du dort triffst, verwandelt Deine normalen Holzpfeile in Silberpfeile.

Z THE LEGEND OF
EELDA™
A LINK TO THE PAST™

Streng geheim!
Tips von Sahasrahla

Warnung!

Dieses kleine Heft enthält die Antwort zu einigen der verzwicktesten Rätseln, denen Du bei Deinem Abenteuer auf die Spur kommen mußt, um der legendäre Held zu werden. Du solltest nur als letzte Möglichkeit in das Heft hineinschauen. Bevor Du das tust, denk noch einmal nach, ob Dir, dem legendären Helden von Hyrule, nicht doch noch eine Lösung einfällt.

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
D-8754 Großostheim

Das hilft immer

■ **Wenn Du nicht weißt, wohin Du als nächstes gehen solltest, besuche einen Wahrsager.**

■ **Wenn Du in einem Verlies immer und immer wieder scheiterst, dann versuche folgendes:**

- Leg eine Bombe, um eine bröckelnde Mauer zu durchbrechen.
- Remple mit Deiner Laufattacke eine bröckelnde Wand an.
- Versuche einen Block zu verschieben.
- Schieße einen Pfeil in das Auge einer Statue.
- Zieh an der Zunge einer Statue.
- Leg eine Bombe, um einen bröckelnde Boden zu durchbrechen.
- Spring in ein Loch hinein... entweder in ein selbsterbendes oder in ein bereits vorhandenes. In manche kannst Du auch Blöcke runterwerfen.
- Reiß eine Gardine oder Weinranken mit Deinem Schwert ab.
- Probier an den Wächtern des Verlieses all Deine Waffen aus. Ziele dabei insbesondere auf Schwanz oder Kopf.
- Zünde eine Steintrogfackel mit Deiner Lampe an.
- Verrücke eine bewegliche Statue.
- Rede mit den Bäumen außerhalb des Verlies.

Lichtwelt Hyrule

Die Burg von Hyrule

■ **Mein Fluchtweg ist versperrt.**

Versuch die Blöcke, die Dir im Weg liegen, zu verschieben.

TM & © are trademarks of Nintendo. ©1992 Nintendo. All rights reserved.

Ostpalast

■ **Wo ist der Große Schlüssel?**

Such den Raum, in dem einige Blasen um ein Gefäß herumkreisen. Verscheuche alle Stafos, Rocklops und Leevern und die Blasen geben das Gefäß frei. Heb den Krug hoch, spring auf den Schalter und es erscheint die Kiste mit dem Großen Schlüssel drin.

Wüstenpalast

■ **Wie komme ich hinein?**

Zieh das Buch Mudora zu Rate, um die alte Schrift zu entziffern. Dein Wunsch, den Palast zu betreten, wird erfüllt. Um das Buch aus der Dorfbücherei zu bekommen, renn mit voller Wucht gegen das Regal.

■ **Ich bin im nördlichen Teil des Palastes in eine Sackgasse geraten. Wie geht es weiter?**

Zünde alle vier Steinfackeln in dem Raum mit den Roten Rocklops an.

Bergturm

■ **Ich sehe den Turm, komme aber nicht hoch.**

Benutze den Magischen Teleporter auf der Spitze des Berges und geh in die Schattenwelt. Suche nun dort den entsprechenden Ort, wo in der Lichtwelt der Brillenfelsen ist. Bleib dort stehen und benutze den Magischen Spiegel. Du tauchst in der Lichtwelt auf der Spitze des Brillenfelsen auf (ganz nahe ist auch ein Herzteil zu finden). Spring nun weiter in Richtung Bergturm.

■ **Wo ist die Mondperle?**

Die Mondperle befindet sich in der großen Schatztruhe in der vierten Etage des Turms. Um dorthin zu gelangen, mußt Du in der 5. Etage in ein Loch hineinspringen. Das Loch findest Du, wenn Du auf den Sternenschalter in der 5. Etage nahe der Feuerschranke trittst. Schau Dir die Karte genau an, um das richtige Loch zu erwischen.

Burgturm

■ **Wie kriege ich die Tür zum Turm auf?**

Zerschlage den Energieriegel mit dem Master-Schwert.

■ **Wie komme ich in Agahnims Raum hinein?**

Reiß die Gardinen mit Deinem Schwert herunter.

■ **Wie bezwinde ich Agahnim?**

Benutze das Master-Schwert und reflektiere ihm seine eigene böse Magie zurück. Nimm Dich vor den Blitzen und blauen Energiekugeln in acht.

Schattenwelt

Palast der Dunkelheit

■ **Wo ist der Große Schlüssel?**

Leg dort, wo der Fußboden schon ein wenig aufgerissen ist eine Bombe. Spring dann in das entstandene Loch in die darunterliegende Etage. Folge dem schmalen Gang Richtung Treppe, die Dich direkt zum Großen Schlüssel führt.

■ **Wo ist die Große Schatztruhe?**

Nachdem Du die zusammenbrechende Brücke überquert hast, gehe links in den dunklen Raum, in dem sich ein Labyrinth befindet. Arbeite Dich dadurch bis zu dem niedrigeren rechten Teil des Raumes und spreng die Mauer dort, die schon Risse hat.

■ **Eine Sackgasse und eine einäugige Statue - Was soll ich tun?**

Schieß einen Pfeil direkt in das Auge der Statue.

■ **Wie werde ich mit den Schildkröten fertig?**

Schlage sie erst einmal mit dem Hammer und benutze dann Dein Schwert, um ihnen den Rest zu geben.

Sumpfpalast

■ **Wie komme ich in den zweiten Palast hinein?**

Nahe des Eingangs zum Verlies benutze den Magischen Spiegel. Gehe nun in den entsprechenden Eingang in der Lichtwelt. Ziehe an dem Wandhebel. Nun geh raus und das Sumpfwasser ist abgeflossen. Gehe wieder in die Schattenwelt (dort wo Du den Spiegel vorher benutzt hast, funkt es). Der Schattenwelt-Palast ist nun geflutet und Du kannst hineinschwimmen, wenn Du Zoras Flossen besitzt.

■ **Ich habe den Großen Schlüssel gefunden und bin nun in einem Raum mit zwei Schatztruhen, aber keine läßt sich öffnen.**

Der Schalter, der die Truhen öffnet, befindet sich unter einem Krug. Betätige ihn und beide Truhen lüften ihre Geheimnisse.

Skelettwald

■ **Ich komme in das Verlies im Wald nicht rein.**

Ein magischer Teleporter befindet sich nahe dem Dorf Kakariko in der Lichtwelt unter einem Steinblock. Du kannst ihn benutzen, sobald Du einen Hammer hast, mit dem Du die Holzpfähle um ihn herum in den Boden rammst. Betrete von hier aus die Schattenwelt und es ist ganz leicht dort das dritte Verlies zu erreichen. Schau bei diesem Verlies genau auf die Karte. Du wirst das Verlies verlassen müssen und einen zweiten Eingang im Wald finden, willst Du weiter kommen. Spring doch einfach mal in die Löcher, die Du im Wald entdeckst.

Blinds Verlies

■ **Wie komme ich hinein?**

Zieh an der Drachenstatue im Dorf der Verbannten.