

KAPITEL 1: DAS GROSSE FEST

Kaum ist Link aufgewacht und aus dem Bett geklettert, führt ihn direkt die Treppe hinunter ins Zimmer, wo **Prinzessin Zelda** und **Onkel Alberich** auf Link warten. Onkel Alberich erzählt Link, dass Prinzessin Zelda gekommen ist, um mit ihm auf das Minish-Fest in der Stadt zu gehen und gleichzeitig soll er das fertige Schwert, das **Schwert des Alberichs**, abliefern, welches der Gewinner des Turniers beim Fest erhalten soll. Ihr nehmt das Schwert entgegen und Prinzessin Zelda verlässt bereits das Haus. Bevor ihr der Prinzessin folgt, sollte man noch die Kiste im Zimmer öffnen, welche 20 Rubine enthält. Dann verlässt das Haus.

Draußen, macht Prinzessin Zelda sofort auf sich aufmerksam. Folgt ihr immer weiter nach Norden, bis ihr das große Stadttor erreicht. Eilt weiter zu Zelda, welche mit euch in die *Stadt Hyrule* geht. In der Stadt feiert das Volk das Minish-Fest, welches in diesem Jahr ihr 100. Jubiläum hat. Kaum angekommen rennt Prinzessin Zelda wieder weiter. Nun könnt ihr euch bei Bedarf bei den Passanten verschiedene Infos zum Fest und den Minish holen. Prinzessin Zelda bleibt kurz bei einem alten Mann, welcher noch einmal die Legende der Minish erzählt. Dann rennt sie wieder weiter, sodass man ihr erneut hinterher eilen muss. Folgt ihr immer weiter, bis diese bei der Lotterie stehen bleibt und dort den Hauptgewinn zieht. Sie nimmt den **Heldenschild** und schenkt ihn dir. Legt den Schild am besten gleich an, via START könnt ihr euch entscheiden, ob ihr ihn mit A oder B verwenden wollt. Nun scheint Prinzessin Zelda genug gesehen zu haben und will mit euch zum Schloss Hyrule, damit ihr das Schwert abliefern könnt.

Nehmt nun den Weg nach Norden und verlasst im Schlepptau mit Zelda die Stadt. Ihr erreicht die *Nördlichen Ebenen* von Hyrule. Folge Zelda, bis diese kurzerhand von einem *Deku-Händler* angegriffen wird. Zeit, den eben gewonnen Schild zu testen. Stellt euch neben Prinzessin Zelda und benutzt den Schild, um die Nuss abzuwehren und zurück auf den Deku-Händler zu lenken. Dieser ergibt sich sofort, entschuldigt sich und macht den Weg nach Norden frei. Eilt nun weiter nach Norden, bis ihr das *Schloss Hyrule* erreicht.

Im Schloss angekommen, lauft ihr immer weiter nach Norden, bis ihr den **Minister Friedrich** trifft, welcher euch bereits erwartet. Dieser nimmt das Schwert des Alberich dankend entgegen und lädt euch ein, bei der Siegeserhebung des Schwertkampf-Turniers teilzunehmen. Prinzessin Zelda geht sich umziehen und ihr wartet, bis die Siegeserhebung in Form einer kleinen Sequenz beginnt.

Doch dann verläuft alles anders: **Vaati**, der Sieger des Turniers, öffnet den Inhalt der verbotenen Truhe und befreit die Dämonen. Dann spürt er die Heilige Kraft von Prinzessin Zelda und kommt zum Entschluss, sie zu beseitigen. Link stellt sich zwischen Vaati und Zelda, aber Vaatis Zauber ist zu mächtig und verwandelt Prinzessin Zelda in eine Steinstatue. Link wird bewusstlos zu Boden geschlagen.

KAPITEL 2: DER WEG IN DEN WALD

Link erwacht in einer fremden Kammer, steht auf und verlässt den Raum. Draußen sind bereits der König, der Minister und euer Onkel Alberich zusammen getroffen und besprechen die Lage. Euer Onkel merkt an, dem König zu lauschen, welcher von den Minish aus der Legende zu erzählen beginnt. Nur die Minish wissen, wie man den Fluch brechen kann, den Prinzessin Zelda heimgesucht hat.

Da Erwachsene die Minish aber nicht sehen können, soll Link in den Tyloria-Wald aufbrechen, dass Heilige Schwert neu schmieden lassen und Prinzessin Zelda vom Fluch befreien. Ihr erhaltet das **zerbrochene Heilige Schwert** und außerdem das **Schwert des Alberichs**, damit ihr euch in Zukunft gegen die Monster zur Wehr setzen könnt. Von eurem Onkel bekommt ihr eine **Karte von Hyrule**, wo euer nächstes Ziel markiert ist.

Verlasst ihr das Schloss, indem ihr nach Süden geht, nach links abbiegt und dann wieder nach rechts. Lauft immer weiter nach Süden, sodass ihr euch wieder im *Innenhof von Schloss Hyrule* befindet. Verlasst auch den Innenhof, indem ihr weiter nach Süden geht und die *Nördliche Ebene von Hyrule* besucht. Schlagt den Weg nach Süden ein und lasst euch von den Monstern nicht stören. Kurz vor der Stadt Hyrule seht ihr mehrere Männer. Der Handwerksmeister Mutoh weist euch darauf hin, dass wegen eines Erdbebens keiner die Stadt betreten kann. Deswegen schlagt ihr nun von dort den Weg nach Osten ein und zerstört mit eurem Schwert die kleine Holzbarriere.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Ihr erreicht das Gebiet der *Lon-Lon-Farm*: Auch hier gibt es Monster: *Akrobanditen* (sehen aus wie Maulwürfe), welche aus dem Boden springen. Es ist ratsam, sie schnell zu erledigen, wenn sie noch aus dem Boden heraus schauen, denn sobald sie raus springen, sind es gleich 5 von ihnen. Kämpft euch weiter nach Süden durch. Da die Lon-Lon-Farm noch geschlossen ist, könnt ihr hier noch nichts machen.

Weiter im Süden erreicht ihr den *Östlichen Hügel*. Links könnt ihr noch etwas Rubine aus den Büschen schlagen, aber euer Hauptfokus ist der Süden und so lauft ihr weiter, bis ihr an eine kleine Brücke kommt. Überquert diese und ihr erreicht den *Tyloria Wald*. Lauft weiter nach Osten, bis ihr wieder zu einer Brücke kommt, welche ihr ebenfalls passiert. Da im Norden nur Wasser ist und ihr noch nicht schwimmen könnt, schlägt den Weg nach Süden ein. Hier greift euch *grüner Schleim* an. Wartet, bis sie sich auf dem Boden zeigen und schlägt 2mal auf sie ein, um sie zu besiegen. Folgt dem Weg nach Süden, weiter, bis ihr zu einem Baumstumpf kommt. Dort geht ihr nach links und dann nach oben, da es unten kein Weiterkommen gibt.

Kaum seit ihr paar Schritte gegangen, hört ihr plötzlich einen Hilferuf. Eine merkwürdige Gestalt in Form einer Mütze wird von 2 Monstern attackiert. Bevor ihr euch in den Kampf stürzt, geht den Weg weiter nach oben und schnappt euch euer erstes Herzteil. Dann eilt den Weg zurück, den ihr gekommen seid. Sofort wird die Mütze auf euch aufmerksam und bittet euch um Hilfe. Natürlich sind die zwei Gegner kein großer Aufwand und schnell besiegt.

Dankend fragt euch die Mütze, welche sich als **Ezelo** vorstellt, was ihr im Wald macht. Anscheinend kennt es die Minish, Vaati und das Heilige Schwert, denn sie willigt sofort ein, euch zu begleiten. Macht euch also wieder auf den Weg nach Süden, doch ihr kommt nicht weit, denn mit jedem Schritt klagt Ezelo, dass ihr zu schnell für ihn seit. Irgendwann reicht es dieser und springt kurzerhand auf euren Kopf. Ab sofort könnt ihr über SELECT mit Ezelo sprechen und erhaltet Tipps, wenn ihr einmal nicht weiter wisst. Nun lauft ihr weiter nach Süden, bis ihr wieder den Baumstumpf erreicht.

Kaum angekommen, meldet sich Ezelo wieder zu Wort und verrät euch ein Geheimnis. Solange ihr Ezelo dabei habt, könnt ihr euch auf jeden Baumstumpf verkleinern und somit die Welt der Minish betreten. Natürlich probiert ihr das sofort aus und springt auf den Baumstumpf und verkleinert euch per Taste R. Nun seid ihr so klein wie ein Minish und könnt Wege beschreiten, welche euch vorher unmöglich waren zu passieren. Deswegen geht ihr nun weiter nach links und dann nach unten zu dem langen Baumstamm. Nun könnt ihr durch diesen hindurch laufen und erreicht einen dahinter gelegenen kleinen Teich, wo Seerosenblätter entlang schwimmen. Mit dem richtigen Timing schafft ihr es auf eine der Seerosenblätter zu kommen und im oberen Teil des Teiches wieder abzusteigen. Folgt dem Weg weiter nach Norden und ihr erreicht das *Dorf der Wald-Minish*.

Gerade im Dorf angekommen, werdet ihr sofort von den Minish entdeckt, die euch neugierig umkreisen. Dann verschwinden sie wieder und Ezelo meldet sich zu Wort. Da ihr kein Wort verstanden habt, was die Minish gesagt haben, sucht ihr euch im Dorf einen, der euch versteht: Geht dafür nach links, dann nach oben, bis ihr einen Baum mit einer Leiter erreicht. Dort geht ihr dann nach rechts und ihr erreicht ein Gebäude mit blauem Dach. Betretet das Gebäude und sprecht den **Minish Festa** an, welcher eure Sprache versteht. Er gibt euch den Rat, in das Haus im Süden zu gehen, welches wie ein Fass aussieht, und die Quatschbirne zu essen.

Ihr verlasst also wieder das Gebäude geht nach rechts und dann nach Süden und ihr erreicht das Fass. Dort könnt ihr die Leiter hinabsteigen ins Innere des Gebäudes. Die Quatschbirne ist zum Greifen nahe, doch Kisten versperren den Weg. Schiebt eine Kiste einfach links oder rechts zur Seite und der Weg ist frei. Nehmt die **Quatschbirne** und geht nun zurück zu Festa. Festa kann euch zwar nichts über das Schwert erzählen, gibt euch aber den Rat, den **Dorfältesten** zu befragen.

Ihr verlasst also das Gebäude und geht nach links und die Treppe am Baumstamm hinauf. Im Gebäude trifft ihr den Ältesten an, welcher überrascht ist, dass ihr die Sprache der Minish spricht. Kurzerhand stellen sich Ezelo und Link vor und befragen den Ältesten über das Heilige Schwert der Minish. Der Älteste erklärt, dass 4 Elemente von Nöten sind, um das Schwert neu zu schmieden. Er zeichnet euch die Standorte der 4 Elemente in eure Karte ein und gibt euch den Hinweis, dass sich das **Erd-Element** im **Wald-Schrein** ganz in der Nähe befände.

Lauft zurück zu Festa, welcher euch nun passieren lässt und zugleich vor den Monstern warnt. Geht durch die Tür und weiter nach Norden und betretet den **Wald-Schrein**.

KAPITEL 3: DER WALD-SCHREIN

Kaum angekommen, stellt ihr fest, dass es hier 3 Türen gibt. Die Tür zu eurer linken und rechten Seite sind mit Netzen versperrt, sodass ihr nur die mittlere Tür wählen könnt. Diese ist durch eine Säule versperrt. Ihr könnt sie nach links zur Seite schieben und somit die Tür freilegen. Der nächste Raum ist düster und 4 Schnecken wollen euch an eure Herzen. Mit mehreren Schlägen besiegt ihr sie und steigt dann auf die erhöhten Schalter, welche ein Feuer entfachen. Drückt alle 4 Schalter hinunter und ein Truhe erscheint. In ihr findet ihr einen **kleinen Schlüssel**, welcher eine verschlossene Tür in diesem Tempel öffnen kann. Gut, dass der nächste Raum durch eine verschlossene Tür abgesperrt wird. Ezelo wird euch ebenso noch einmal darauf hinweisen, dass die Tür verschlossen ist.

Nachdem ihr die Tür geöffnet habt, erreicht ihr einen Raum, wo euch Wasser den Weg zur nächsten Tür versperrt. Folgt dem Weg nach rechts, passt auf die Schnecken auf, welche von der Decke fallen. Ihr werdet einen Hebel erreichen und wieder erklärt euch Ezelo, wie ihr mit diesem umzugehen habt. Benutzt R, haltet die Taste gedrückt und drückt das Steuerkreuz nach unten, um den Hebel aus der Wand zu ziehen. Eine Brücke wird erscheinen, welche euch zu der kleinen Insel führt, wo ein einzelner Pilz steht. Drückt auch hier wieder R und zieht den Pilz nach rechts, um euch über das Wasser zu katapultieren. Wichtig: Lasst nicht R los, sondern das Steuerkreuz! Noch einmal fällt eine Schnecke von der Decke, aber dann könnt ihr den nächsten Raum betreten.

Ein großes Fass zielt den nächsten Raum, doch schnell erinnert euch Ezelo daran, dass nicht das Fass groß ist, sondern ihr bloß klein seid. Die roten Pilze sind immun gegen eure Schwertangriffe, geht ihnen besser aus dem Weg. Eilt zuerst nach rechts die Treppe hinauf und steigt auf den Schalter, welcher die Ranken, die das Fass halten, verbrennt. Steigt die Treppe wieder herunter und nehmt die Treppe hinab zum Eingang in das Fass. Im Inneren des Fasses nehmt ihr den anderen Ausgang und schleicht euch an den beiden Pilzen vorbei, bis ihr den nächsten Schalter erreicht. Hier schiebt ihr die Statue auf den einen Schalter und ihr stellt euch auf den Anderen. Die nächsten Ranken verbrennen und geben das Fass frei.

Steigt wieder in das Fass, welches nun drehbar ist und lauft nach oben, um den Eingang zu verschieben. Verlasst das Fass durch den neuen Ausgang und geht nach links in den neuen Raum. Besiegt den Gegner und ihr erreicht einen Pilz, welcher euch wieder über das Wasser katapultiert. Nutzt die Markierungen auf dem Boden als Hilfsmittel, die Hälfte reicht schon. Nehmt die Tür zu euer linken und ihr gelangt in den nächsten Raum. Der fliegende Käfer und die zwei Schnecken sind keine Gegner für euch. Der Schalter bleibt nur gedrückt, wenn etwas auf ihm stehen bleibt, auch Ezelo gibt euch diesen Hinweis. Der Krug ist die Lösung des Problems, denn ihr schiebt ihn auf den Schalter und die Brücke bleibt bestehen.

Im nächsten Raum stehen 2 Statuen und 2 Schalter. Ezelo gibt euch einen Tipp, wie ihr Gegenstände ziehen könnt. Haltet R gedrückt und drückt das Steuerkreuz nach hinten, auch wenn er dies bereits am Hebel erwähnte. Zieht eine der beiden Statuen zurück, sodass ihr euch rechts neben sie stellen könnt und sie zurück ziehen könnt. Zieht auch die andere Statue zurück und eine Schatztruhe erscheint. In dieser Truhe findet ihr einen **kleinen Schlüssel** und ihr könnt den Raum wieder verlassen.

Wenn ihr wieder in der Kammer seit, wo ihr euch mit dem Pilz übers Wasser katapultiert hattet, schiebt den Stein nach unten weg und geht nochmals zum Pilz. Zieht ihn nun soweit zurück, bis Link ein rotes Gesicht bekommt. Ihr werdet weiter nach vorne geworfen und erreicht somit eine **große Schatztruhe**, welche die **Dungeon-Karte** enthält. Folgt der Plattform nach unten und springt über den Rand.

Nun betretet wieder den Raum, wo das Fass steht. Dreht das Fass zurück und geht durch den Ausgang oben rechts. Eine verschlossene Tür könnt ihr mit euren kleinen Schlüssel öffnen. Der nächste Raum hält zwei Wege für euch offen: Ihr könnt die Treppe hinauf steigen oder katapultiert euch mit dem Pilz übers Wasser. Nehmt zuerst den Weg mit dem Pilz und tretet dann auf den Schalter. Die neu entstandene Brücke lässt euch auf die andere Seite zurück kehren oder ihr zieht den Pilz über die Brücke zurück und erreicht die andere Seite.

Im nächsten Raum erwarten euch wieder Schnecken und ein weiteres Statuen-Schiebe-Rätsel: Zieht die rechte Statue über den Schalter hinweg und lauft dann zur linken Statue, welche ihr auf den Schalter schiebt, sodass die Tür geöffnet bleibt. Kaum geht ihr durch die Tür, fällt diese auch hinter euch zu und drei Gegner erscheinen. Besiegt sie und die Türen werden sich öffnen und ihr erhaltet dazu noch einen weiteren **kleinen Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Ihr gelangt wieder in den Vorraum mit den Pilzen und der Treppe. Nehmt nun die Treppe und springt am Ende des Weges rechts hinunter. Im linken Raum überraschen euch 4 Pilze und greifen euch an. Weicht ihnen aus und steigt auf den Schalter. (Ein Tipp! Ihr könnt die Pilze mit herumstehenden Krügen besiegen. Hebt die Krüge hoch und werft sie gegen die Pilze.) Lasst die offene Tür links liegen und geht zielstrebig auf die verschlossene Tür zu. Verwendet den Schlüssel und besucht die nächste Kammer.

~ Zwischengegner ~

Der blaue Wurm wird durch den Raum kriechen und versucht euch zu treffen. Weicht ihm so gut wie es geht aus und stoßt nicht gegen die Spinnennetze an der Wand, denn diese drücken euch nur zurück. Die Schwachstelle des Wurms ist sein Hinterteil, welches aber erst verwundbar wird, wenn ihr ihn gelähmt habt. Nehmt euer Schwert in die Hand, stellt euch mutig dem Wurm entgegen und trifft seinen Kopf. Nun wird er grau und sein Hinterteil wird leuchtend rot. Das ist eure Chance! Schlagt so oft, wie es geht, auf das Hinterteil ein, denn nach nur wenigen Sekunden wird der Wurm wütend rot und rennt wie wild durch den Raum. In diesem Zustand ist er Unverwundbar: Weicht ihm also aus und wartet ab, bis er sich wieder beruhigt hat. Wiederholt eure Taktik ein paar Mal und der Wurm ist geschlagen.

Eine große Schatztruhe erscheint, die den **Magischen Krug** enthält. Benutzt den Magischen Krug, um die Netze an der Wand einzusaugen und unten rechts einen neuen Weg freizulegen. Saugt das untere Netz ein und erhaltet ein Herzteil. Geht zurück in den Raum, wo ihr den Schalter betätigt habt. Mit dem Magischen Krug sind nun auch die Pilze keine Gegner mehr für euch. Zieht ihnen wörtlich die Köpfe lang bis sie grau sind und vernichtet sie mit eurem Schwert. Auch könnt ihr nun die sandigen, staubigen Böden mit dem Magischen Krug säubern. Saugt den Sand neben dem Schalter ein und ein weiterer Schalter erscheint. Wenn ihr auf jenen tretet, erscheint ein **blauer Teleporter**, der am Dungeon Eingang ebenfalls erscheint.

Nehmt den Weg durch die südliche Tür und schiebt den Stein zu eurer linken zur Seite. Besiegt die zwei Pilze und saugt den Sand weg und ein Schalter kommt zum Vorschein, welcher eine kleine Truhe erscheinen lässt, welche **10 Mysteriöse Muscheln** enthält. Betretet nun wieder das rollende Fass, saugt das Netz vor dem versperrten Ausgang weg und tretet hindurch. Ihr fällt tief und landet sicher im seichten Wasser. Saugt mit dem Magischen Krug das Seerosenblatt zu euch heran und steigt auf dieses. Per Rückstoß vom Magischen Krug bewegt ihr euch vorwärts. Springt mit samt Floß den Wasserfall hinunter und pustet euch weiter vorwärts. Passt auf die fliegenden Gegner auf, welche euch leicht von eurem Blatt stoßen können, ebenso die von der Decke fallenden Schnecken.

Nehmt die rechte Abzweigung und steigt die Treppe hinauf. Zerstört die Krüge so, dass ihr einen auf den Schalter schieben könnt und das Tor offen hält. Fahrt durch das Tor weiter nach oben, steigt vom Floß ab, schiebt den rechten Stein nach oben und den linken zur Seite, um den **Kompass** zu erhalten. Schiebt einen der Krüge auf den Schalter und öffnet die erschienene Truhe, welche einen **kleinen Schlüssel** enthält. Nehmt nun die Treppe nach oben, saugt den Sand zwischen den zwei Feuerstellen weg und ein Schalter erscheint, sowie eine Truhe mit weiteren **20 Mysteriösen Muscheln**. Geht dann wieder hinunter und nutzt euer Floß, um den Weg wieder zurück zur Gabelung zu fahren. Folgt nun dem Weg nach oben und öffnet die verschlossene Tür am Ende.

Schleudert euch mit dem Pilz über das Wasser und saugt mit dem Magischen Krug den anderen Pilz heran, um herüber zu kommen. Wiederholt dies, bis ihr vor der **großen Truhe** steht, welche den **großen Master-Schlüssel** enthält. Wenn ihr auf den Schalter steigt, erscheint ein **Teleporter**, welcher euch zum Eingang des Dungeon bringt. Hier könnt ihr nun auf den blauen Teleporter steigen und euch das zweite **Herzteil** holen. Saugt bei beiden versperrten Eingängen die Netze weg und nehmt dann zuerst den linken Ausgang, um noch **20 Rubine** abzustauben. Schiebt hierzu den Stein vor der Truhe weg. Nehmt nun den rechten Ausgang und saugt euch vor die Tür des Wächters. Stellt sicher, eure Herzen voll sind, erst dann besucht die letzte Kammer.

~ **Endgegner: Grüner Riesenschleim** ~

Der Endgegner ist ein fieser großer Schleim, welcher geradewegs in den Dungeon gesprungen ist. Seine Schwäche ist sein Fuß: Nutzt den Magischen Krug, um dem Schleim seinen Schleim zu entziehen. Weicht ihm dabei immer wieder aus, um euch nicht treffen zu lassen. Wenn ihr ihm genug Schleim abgesaugt habt, kann sich der Schleim nicht mehr aufrecht halten und wankt durch den Raum hin und her. Auch hier weicht ihr ihm so gut, wie es geht aus, aus und wenn er endlich am Boden liegt, zückt euer Schwert und gebt dem Schleim Saures. Nach einigen Schlägen steht der Schleim wieder auf, regeneriert seinen Fuß und springt auf euch zu.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Wiederholt nun eure Taktik. Umso mehr Schaden der Schleim eingesteckt hat, desto öfter springt er beim Aufstehen. Weicht den Sprüngen einfach aus und wartet, bis er euch wieder hinterher läuft. Nach kurzem Kampf ist er besiegt und ihr erhaltet das **Erd-Element** sowie einen **Herzcontainer**. Verlasst den Wald-Schein durch den Teleporter.

Draußen angekommen, befiehlt euch Ezelo direkt zum Dorfältesten der Wald-Minish zurück zu kehren. Lauft also zurück nach Süden, am Priester vorbei aus dem Haus und schlagt den Weg nach links ein. Im Haus des Ältesten wird euch dieser erklären, dass er selbst nicht in der Lage ist, das Heilige Schwert neu zu schmieden. Hierbei könnte euch ein gewisser Melta weiterhelfen. Jener Minish lebt ganz im Nordwesten des Landes, auf dem Gongol-Berg. Verlasst sodann das Haus über die kleine Abkürzung, die euch der Dorfälteste öffnet, um zum Wald zurück zu kehren.

KAPITEL 4: STADT HYRULE

Nehmt den Weg nach links durch den Baumstamm und besucht die kleine Pilzhütte. Dort wird euch ein Minish sofort erkennen und sich sogar erkenntlich zeigen, denn er schenkt euch eine **Bombentasche mit 10 Bomben** gratis. Im Laufe eures Abenteuers solltet ihr noch einmal hier vorbei schauen, denn dann hat er wieder etwas Tolles für euch. Geht nach draußen, springt auf den Baumstamm und vergrößert euch wieder. Sobald ihr wieder groß seid wird euch eine Steintafel auffallen. Seht ihr euch diese an, explodiert diese und ein Symbol erscheint auf dem Boden. Diese Symbole werdet ihr später brauchen, also versucht alle Steintafeln zu finden. Nun geht es aber weiter über die Brücke. Folgt dem Verlauf nach Süden und ihr findet einen versperrten Weg mit Steinen, welche nun aber kein Hindernis mehr für euch sind. Nehmt eure Bomben und sprengt den Weg frei.

Somit verlasst ihr den Wald und erreicht den Östlichen-Hügel. Schwingt euch mit dem Pilz über den Abgrund und bombt die Steine aus dem Weg. Der Minish in seinem Pilz Haus hat ein komisches Fragment, aber ihr wisst noch nichts damit anzufangen, also macht euch weiter auf den Weg nach Stadt Hyrule. Bombt den versteinerten Eingang vor euch weg und ihr erhaltet **20 Mysteriöse Muscheln** aus einer kleinen Truhe. Die fliegenden Gegner besiegt ihr mit eurem Magischen Krug und somit macht ihr den Weg weiter nach Norden frei. Bombt auf dem Weg alles frei, was möglich ist und folgt dem Weg weiter, bis ihr die *Südlichen Ebenen von Hyrule* erreicht habt. Betretet von hier aus *Stadt Hyrule*.

Kaum in der Stadt angekommen, seht ihr einen **Spielmann**, welchem die Kinder folgen. Er wird euch sofort in die wunderbaren Geschehnisse der **Glücksfragmente** einweihen und gibt euch sogar einen **Glücksfragment-Beutel** gratis, in dem ihr von nun an Glücksfragmente sammeln könnt. Die Glücksfragmente bilden einen weiteren wichtigen Bestandteil des Spiels:

Glücksfragmente vereinen könnt ihr in ganz Hyrule, bei jeder Person, wo eine *Gedankenblase* erscheint. Hierbei gibt es *3 Verschiedene*: Ein Herz, ein Fragezeichen und einen Rubin. Um Fragmente zu vereinen, müsst ihr euch an diese Person stellen und L drücken. Sucht das passende Fragment aus eurem Beutel heraus und schaut was passiert. Vereint nun dem Mann, der euch den Glücksfragment-Beutel geschenkt hat, euer erstes Fragment und ihr werdet sehen, wie Dornenranken an einem Baum verschwinden, welche zuvor einen Eingang blockiert haben. Auf eurer Karte wird ebenfalls vermerkt, wo genau sich diese Stelle befindet.

Geht jetzt nach links und betretet das erste Haus, dort, wo ein Küken auf dem Dach sitzt. Es ist das Haus von **Magnus**, dem Schwertmeister von Hyrule. Sprecht ihn an, um eine neue Technik zu lernen: **Die Wirbelattacke**. Haltet dafür den Knopf, auf dem das Schwert liegt, gedrückt, bis dieses leuchtet und lasst dann den Knopf los, um eine mächtige Attacke auszuführen. Ihr erhaltet eine Schriftrolle, in der ihr diese Techniken nachlesen könnt. Je nach Fortschritt des Spiels (z.B. wenn ihr einen neuen Dungeon gemeistert habt), solltet ihr zu Magnus zurückkehren, um weitere Techniken zu lernen.

Verlasst nun das Haus und eilt nach Osten. Bei **Anju**, der Frau mit den roten Haaren, könnt ihr ein Minispiel spielen. Ihr müsst die Hühner einfangen und zurück in ihren Stall bringen (Zeldafans, die Ocarina of Time gespielt haben, dürften dieses Szenario kennen). Es gibt normale Hühner und goldene Hühner. Die goldenen Hühner springen euch nach wenigen Schritten wieder aus der Hand, da braucht es etwas Geschick sie zurück zu bringen, indem ihr sie aufhebt und in die gewünschte Richtung wieder wegwerft. Habt ihr das Spiel gemeistert, entlohnt Anju euch beim ersten Mal mit 10 Mysteriösen Muscheln. Das Minispiel wird, wenn ihr es geschafft habt, unter schwierigeren Bedingungen wiederholt (mehr Hühner, weniger Zeit). Meistert ihr es 5 mal, erhaltet ihr ein Herzteil.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Bevor ihr etwa bei Anju weiterspielt, solltet ihr euch die **Größere Geldbörse** beim **Händler Aiya** kaufen (das Haus mit den Rubinen auf dem Dach), die euch 80 Rubine kostet. (Die Rubine bekommt ihr bei Anju schnell wieder, für den 2. Sieg bei der Hühnerjagd gibt es 30 Rubine, beim 3. Sieg 80 Rubine und beim 4. Sieg 130 Rubine).

Auf dem Marktplatz räumt ihr den rechten Platz mit euren Magischen Krug frei, damit der **Tyrup Händler Terri** kommen kann. Lauft weiter nach Norden und ihr findet neben der Schule eine weitere Steintafel, die ihr aktiviert. Betretet dann das **Haus des Bürgermeisters Hagar**, welches sich direkt unter der Schule befindet. Lauft nach rechts aus dem Haus, die Treppe hinunter und öffnet die Schatztruhe. In ihr ist das passende Glücksfragment, um es mit Hagar zu vereinen. Es öffnet sich ein unterirdischer Gang bei der Lon-Lon-Farm.

Lauft nun wieder zurück zur großen Glocke und folgt dem Weg nach links über die Brücke. Betretet das Haus und ihr werdet einen Mann antreffen, welcher ebenfalls ein Fragment vereinen will. Macht dies unbedingt vor dem 4 Tempel, ansonsten könntet ihr einen starken Gegenstand verpassen. Ihr braucht ein gezacktes, rotes Fragment. Sobald ihr es vereint habt, öffnet sich ein Portal, welches euch an einen anderen Ort bringt. Dort liegt ein alter Mann im Bett und wird von einem Geist heimgesucht. Benutzt euren Magischen Krug, um diesen einzusaugen und den Mann zu erlösen. Den Dank werdet ihr später bekommen.

Um wieder aus der Stadt zu kommen, müsst ihr der **Wache im Westen** die Wirbelattacke zeigen, welche ihr bei Magnus erlernt habt. Nach eine Glanzvorstellung ist der Weg zum *Gongol-Berg* frei.

KAPITEL 5: DER WEG ZUM GIPFEL

Ihr erreicht die *Hochebene von Beele*, wo ihr euch zuerst links haltet und die Treppe hinab steigt. Dort bombt ihr rechts die bröckelnde Wand weg und besiegt den **Deku**, welcher euch eine **Flasche für 20 Rubine** verkauft, ohne die ihr nicht den Gongol-Berg erklimmen könnt. Kauft diese also und verlasst die Höhle wieder. Folgt dem Weg nun nach oben und geht nach dem Schild nach links über die Brücke. Am Fuße des Gongol-Bergs füllt ihr eure leere Flasche mit **Wasser** auf und schüttet dieses auf die keimende Pflanze. In der Höhle, die ihre frei sprengt, findet ihr einen Deku, der euch einen Tipp gibt, wo ihr ein praktisches Werkzeug, (also die Flasche die ihr gekauft habt), bekommt. Da wir diese aber schon haben, machen wir uns daran, den Berg zu erklimmen.

Lauft an der Steinwand vorbei und durch die Baumstämme, wo ihr dann graue Dornenbüsche seht, welche mit dem Magischen Krug ein gesaugt werden können. Kämpft euch den Weg nach unten durch, bis ihr zu einer Wand kommt, welche sich zwischen zwei Pfosten befindet. Legt eine Bombe an die Wand, um die Höhle frei zu sprengen. Besiegt die drei Schleime in der Höhle und steigt die Treppe hinauf. Oben gibt es ein **Minish-Portal**, doch zuerst müsst ihr den einzelnen Stein mit einer Bombe weg sprengen. Wenn ihr gerade keine Bomben habt, lauft zurück und folgt dem Weg nach links und geht in die Höhle, wo ein **Deku-Händler** Bomben verkauft. Wieder zurück beim Portal, verkleinert euch und folgt dem frei gesprengtem Weg bis zum Ende, um dort **Gongol-Wasser (Grün)** in eure Flasche zu füllen.

Geht nun zurück und werdet wieder groß. Eilt dann nach links, sprengt die Höhle frei und geht hinein. Schießt euch mit dem Pilz über die Schlucht und geht die Treppe hinauf. Besiegt die *Eisenmasken*, die ihr entweder von hinterrücks erschlagen könnt oder saugt mit dem Magischen Krug ihre Maske vom Kopf. Verlasst die Höhle und springt in den Wirbelsturm. Ezelo wird sich Aufblähen und ihr könnt ihn wie ein Fallschirm benutzen und von Wirbelsturm zu Wirbelsturm segeln. Segelt nach links und landet auf der Erhöhung. Bevor ihr den Weg über die Treppe nehmt, folgt ihr dem Weg links und sprengt hinter der Brücke ein Loch in die Wand. In der Höhle findet ihr ein **Herzteil** und **zwei Schatztruhen**, welche ebenfalls mit Bomben frei gesprengt werden müssen.

Steigt die Treppe hoch und saugt die grauen Felder auf und ihr findet einen **Minish-Portal** und ein kleines Loch. In dem Loch entdeckt ihr einen Minish und eine Kiste, die ein **Glücksfragment** enthält. In der rechten Höhle, dort wo die kleine Ranke hoch führt, findet ihr noch ein weiteres **Glücksfragment**. Geht zurück und betretet nun den Weg, der zu der **grünen Gongol-Bohne** führt. Hebt die Bohne hoch und tragt sie zu dem Loch, welches ihr über dem Teleporter an der Wand gesehen habt. Werft die Bohne hinein und vergrößert euch wieder. Mit dem Gongol-Wasser begießt ihr sie und klettert sie dann hoch.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Ihr erreicht den oberen Bereich des Gongol-Bergs: Geht nach rechts und achtet auf die Gegner, welche sich unter den Steinen verstecken. Ihr könnt den Magischen-Krug verwenden, um den Stein weg zu saugen und sie dann bekämpfen. Lauft bis zur Brücke und sprengt am Ende wieder ein Loch in die Wand.

In der Höhle steht eine Schatztruhe mit einem **Glücksfragment**. Nehmt die Treppe nach oben, wo ihr dann eine neue Gegner-Art findet: *Dornen-Schleim*. Diese Schleime können nicht mit dem Schwert besiegt werden, aber mit Bomben. Die Bomben verwirren die Schleime und können sodann mit dem Schwert besiegt werden. Sprengt die rissigen Steine weg, schiebt dann den rechten Stein nach oben und dann den Mittleren, um den Weg frei zumachen. Springt in den Wirbelsturm und segelt von Wirbelsturm zu Wirbelsturm. Steigt die Treppe hinauf und kämpft euch den Weg nach rechts frei. Die fliegenden Gegner können mit dem Magischen-Krug angesaugt werden und dann besiegt werden. Sprengt die Höhle frei und betretet diese: Dort findet ihr einen **Deku-Händler** der euch einen **Kletter-Ring für 40 Rubine** verkauft. Nun könnt ihr die braunen, steinigen Wände hochklettern.

Verlasst die Höhle und geht den Weg nach links, bis ihr wieder zu der Wand kommt, vor dem ein Schild: *Gongol Wand: „Achtung Steinschlag“* steht. Klettert diese Wand hoch und weicht den herunterkommenden *Goro-Steinen* aus. Klettert gleich nach rechts, um hier unten ein kleines Stück Land zu entdecken. Legt eine Bombe an die Wand, die von zwei Zäunen markiert wird, um eine **Feen-Quelle** frei zu sprengen. Legt eine Bombe vor die Quelle, hebt sie mit R hoch und werft sie dann ins Wasser. Die **Hohe Schimmer-Fee** wird erscheinen und euch fragen, ob ihr die Goldene Bombe oder die Silberne Bombe in das Wasser geworfen habt. Antwortet mit: „Weder noch.“ und sie wird eure Ehrlichkeit belohnen, indem sie euch eine **Größere Bombentasche** schenkt. Jetzt könnt ihr 30 Bomben tragen.

Steigt die Steilwand weiter hinauf, bis ihr die Spitze des Gongol-Bergs erreicht. Geht nach links, steigt die Treppe herunter und betretet die Höhle. In der Höhle wohnt ein **Eremit**, mit dem ihr Fragmente vereinen könnt. Nach der Vereinigung wird ein **Goldener Gegner** auf der Karte erscheinen, der einen wertvollen Rubin hinterlässt, sobald ihr ihn besiegt.

Geht nun wieder nach oben und schleudert euch mit dem Pilz auf die andere Seite des Berges, wo ihr von einem Regenschauer erwartet werdet. Nutzt das Minish-Portal und folgt anschließend dem Weg nach unten. Weicht den Regentropfen so gut es geht aus, um nicht zu viel Schaden einzustecken. Vergrößert euch dann wieder und schiebt die Steine in die Löcher. Den Oberen könnt ihr ganz einfach in das Loch schieben. Den unteren Stein schiebt ihr in folgende Richtungen:

Links, Oben, Oben, Links, Oben, Oben, Links, Links, Links, Links, Unten, 9x Links, 4x Oben, Rechts.

Den anderen Stein schiebt ihr jetzt einfach nach vorne weg und steigt dann die Treppe hinunter. Unten trifft ihr wieder auf die Gegner mit den Eisenmasken. Schiebt den oberen Stein nach links, in der zweiten Reihe den untersten Stein nach links. Schiebt danach den untersten Stein in der dritten Reihe nach unten, den zweiten Stein von unten nach links und den dritten Stein nach oben. Lauft zu den zwei Steinen in der Mitte und schiebt den unteren nach Rechts. Schiebt den einzelnen Stein über den vier anderen nach Rechts und dann die beiden äußeren Steine nach unten.

Nun schiebt den mittleren Stein zur Seite nach links und der Weg ist frei. Geht nach draußen, dann nach rechts und betretet die Höhle durch den Eingang. Besiegt den Masken-Gegner und saugt dann mit dem Magischen-Krug die kleinen Krüge auf der anderen Seite vom Pilz weg, sodass sie euch nicht aufhalten, wenn ihr euch rüber katapultiert. Steigt die Treppe nach unten und schiebt die beiden äußeren Steine nach oben und den Mittleren nach links. In den Krügen findet ihr Bomben, falls sie euch ausgegangen sind. Nehmt eine Bombe und werft diese am Ende der Brücke auf die andere Seite, um den Schalter zu aktivieren. Geht über die Brücke und verlasst die Höhle und betretet eine andere über den linken Eingang. Schiebt den Stein in folgender Reihenfolge:

Unten, Links, Links, Unten, Unten, Links, Links, Links, Oben, Links, Oben und Links.

Schiebt die Statue nach oben und geht die Treppe runter. Es folgt ein letztes Steinrätsel: Schiebt den untersten Stein nach Links und den darüber nach Oben. Schiebe den mittleren Stein nach Links und der Weg zur Schatztruhe ist frei. Verkleinert euch und folgt dem Weg nach links bis zu **Meltas-Mine**.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Geht durch die Mine, bis ihr **Melta** erreicht. Spricht mit ihm über das zerbrochene Schwert, dann gebt es ihm, damit er sich an die Arbeit machen kann. Ihr sollt nun in die Mine gehen und das nächste Element suchen. Geht zur Tür, vor der ein Minish steht und sprecht mit ihm, damit ihr hindurch könnt. Draußen vergrößert ihr euch wieder und aktiviert das Symbol. Danach betretet ihr oben die **Höhle der Flammen**.

KAPITEL 6: HÖHLE DER FLAMMEN

In der Höhle der Flamme haltet ihr euch rechts und betretet den nächsten Raum: Dort seht ihr laufende Bomben, sogenannte *Bob-ombs*, welche eine große Ähnlichkeit wie Jene in Super Mario aufweisen. Trefft ihr sie mit dem Schwert, rennen sie wild herum, während ihre Lunte langsam herunter brennt. Wenn ihr Glück habt explodiert eine der Bomben direkt vor der Wand und sprengt damit den Durchgang frei. Wenn nicht, lassen sie trotzdem Bomben fallen, womit ihr die Wand selbst aufsprengen könnt.

Im nächsten Raum weißt euch Ezelo darauf hin, dass man die Gegner nur besiegen kann, wenn man sie umdreht. Benutzt eure Bomben, um sie umzudrehen und schlagt dann mit dem Schwert drauf. Versucht die Bomben in die Laufrichtung zu legen, aber geht nicht zu nah an sie heran, da sie sonst auf euch zu stürmen. Wenn ihr sie beide besiegt habt, dann erscheint eine **große Schatztruhe**, welche den **Kompass** enthält.

Nehmt die offene Tür nach links, sodass ihr in die nächsten Kammer gelangt, in der einige Rubine auf dem Boden liegen. Passt auf, einer der Rubine ist ein *Rubin-Schleim*. Werdet ihr erwischt, müsst ihr das Steuerkreuz wild herum drücken. Ansonsten besiegt ihn schnell, bevor er euch eure Rubine klaut. Schiebt den mittleren Stein nach unten und den Rechten nach rechts, um einen Weg zum Eingang des Tempels zu öffnen. Nehmt die Treppe nach unten und kämpft euch bis zum Ende des Raumes, wo ihr eine Leiter nach oben geht. Folgt den Schienen, bis ihr eine Lore erreicht. Besiegt die zwei Gegner und springt in die Lore. Eine wilde rasante Fahrt erwartet euch, welche durch eine verschlossene Tür geht und diese aufbricht. Ihr haltet am Ende der Schienen an und geht nach links weiter. Sprengt am Ende ein Loch in die Wand und geht hindurch. Besiegt die Gegner in dem Raum, am besten mit dem Magischen-Krug, wodurch ein **Minish-Portal** erscheint.

Verkleinert euch jetzt mit Hilfe des Portals und macht euch auf den Weg zu den kleinen Minish-Röhren. Folgt ihnen, bis ihr einen Raum erreicht, welcher voller Flammen ist. Springt herunter und vergrößert euch wieder. Das Feuer auf dem Boden könnt ihr entweder mit dem Magischen-Krug löschen, oder mit dem Schwert, wenn ihr dagegen schlagt. Geht die Treppe hinauf und öffnet die Truhe, welche die **Dungeon-Karte** enthält. Rennt nun über die dunklen Platten auf der Lava, beeilt euch aber, denn sie brechen nach kurzer Zeit ein. Öffnet die kleine Schatztruhe um ein **Glücksfragment** zu erhalten. Steigt dann auf den Schalter, welcher die Tür öffnet. Rennt nun über die Platten bis zur Tür.

Im nächsten Raum wartet ihr auf die sich bewegende Platte und steigt auf diese. Wenn sie die andere Seite erreicht hat, springt ihr von ihr hinunter und geht den Weg nach oben weiter. Saugt die *Rollassel* mit dem Magischen-Krug an und lasst sie in die Löcher fallen, um euch den Weg zur kleinen Schatztruhe zu ebnet. In dieser befindet sich ein **Großer Grüner Rubin**, welcher **50 Rubine** wert ist.

Werft einen weiteren Wurm, welchen ihr auch hochheben könnt, in das oberste Loch unter den Krügen und geht dann die Treppe rauf. Springt in den Wirbelsturm, segelt von ihm zum nächsten und von auf der anderen Seite nach oben um zur kleinen Schatztruhe zu kommen. Schiebt den mittleren Stein nach oben und dann die kleine Schatztruhe auf dem Pflock in das Loch links. Nehmt den **kleinen Schlüssel** hinaus, steigt auf den Schalter, um die Tür zu öffnen und geht durch diese.

Geht nach rechts und springt wieder in die Lore, wodurch ihr den ganzen Weg zurück fahrt, direkt vor die Tür, wo ihr den kleinen Schlüssel einsetzt. Lauft über die Schienen über den Abgrund und betätigt mit dem Schwert den Schalter, wodurch sich die Schienen verschieben und ein neuer Weg frei wird. Geht zurück und springt erneut in die Lore. Nehmt den Weg nach links und geht durch den offenen Durchgang. Springt in das Loch, um den Sensen auszuweichen und nehmt geht dann über die Schienen bis zur anderen Seite. Sprengt die Wand bei den Krügen auf, um den Weg zu einem **Herzteil** zu öffnen. Nehmt dann den Weg nach oben und springt im nächsten Raum herunter.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

~ Zwischengegner ~

Ihr werdet von *Dorn-Schleimen* umzingelt! Benutzt eure Bomben, um euch den Weg frei zu sprengen. Wenn sie verwirrt sind, könnt ihr mit dem Schwert auf sie einschlagen. Versucht sie mit den Bomben zu erledigen. Wenn alle besiegt sind erscheint eine **große Schatztruhe**, welche den **Wirbelstab** enthält. Mit ihm könnt ihr Sachen umdrehen, Gegner umdrehen oder in Löchern die Energie aufbewahren und euch dadurch hochkatapultieren. Verlasst den Raum nach links, wo ihr die erste Anwendung mit dem neuem Wirbelstab lernt: Stellt euch auf die erste Platte und wirbelt die andere, wo die Stacheln nach oben schauen, herum, um den Weg auf die andere Seite zu schaffen.

Auf der anderen Seite gibt Ezelo euch den Tipp, die Energie an geeigneter Stelle zu speichern und das macht ihr in dem Loch: Zielt mit dem Wirbelstab auf das Loch, wodurch eine leuchtende Kugel darin erscheint. Springt in das Loch, um euch nach oben zu katapultieren und steigt dort auf den Schalter. Dieser lässt einen Teleporter zum Eingang erscheinen und öffnet die Tür. Geht durch die Tür und wendet den Wirbelstab auf die umgedrehte Lore an. Benutzt die Lore, um durch die verschlossene Tür am anderen Ende des Raumes zu gelangen. Schiebt die kleine Schatztruhe in das Loch um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten.

Nehmt die Lore zurück und geht durch den Durchgang nach oben. Springt herunter und öffnet die Tür mit dem kleinen Schlüssel. Lasst den Schalter vorerst ruhen. Verkleinert euch und bewegt euch vorsichtig durch die sich bewegenden Sensen. Lauft durch den engen Weg aus Steinen und weicht dem roten Gegner aus. Vergrößert euch wieder und geht bis zur Lore, welche ihr umdreht und dann hinein springt. Ihr befindet euch wieder zurück im Raum von zuvor, jetzt legt ihr den Schalter um und springt erneut in die Lore.

Ihr landet in einem Raum wo ihr die Würmer mit dem Schwert oder dem Wirbelstab einrollen müsst und dann in die Löcher werfen müsst um an den Schalter zu kommen. Zieht den Schalter zum Loch und legt ihn um. Folgt dem neu entstandenen Weg bis zum nächsten Abschnitt, wo ihr hinunter springt, um an die Schatztruhe zu kommen. Um die andere Truhe zu erreichen, springt in das Loch davor und katapultiert euch hinauf. Nehmt nun die Weg nach Rechts, um wieder in einen mit Lava gefüllten Raum zu gelangen. Wirbelt die Platte mit Stacheln herum und wartet, bis sie von unten nach oben gleitet. Lauft über die andere Platte auf diese und von dort auf festen Untergrund.

Löscht das Feuer und steigt auf den Schalter, um den letzten Teleporter zu aktivieren. Wenn ihr Herzen benötigt, teleportiert euch zum Eingang und dann wieder über den roten Teleporter zurück. Dreht die Platte wieder mit dem Wirbelstab herum und lasst euch von der linken Platte wieder über die Lava tragen, nur diesmal nach unten. Jetzt müsst ihr während der Fahrt andere Platten umdrehen, damit ihr nicht in der Lava versinkt. Folgt den Platten, bis ihr den Durchgang im oberen Teil des Raumes erreicht. Geht die Treppe hinauf und springt weiter oben wieder hinunter.

Folgt ihr dem Gang nach rechts, könnt ihr eine weitere kleine Schatztruhe mit einem **Glücksfragment** erhalten. Geht wieder zurück und wirbelt euch mit dem Wirbelstab hinauf, um in den Wirbelsturm zu springen. Segelt nach oben, um auf dem Gang zu landen. Geht nach Rechts weiter, um in den nächsten Wirbelsturm zu springen, wo ihr nach unten segelt. Ihr müsst etwas länger das Steuerkreuz nach unten drücken, damit Link die leichte Steigung hinauf segelt. Dort angekommen, geht ihr nach links weiter.

Nun seid ihr wieder im großen Raum mit der Lava, wo ihr ebenfalls durchsegeln müsst. Springt in den Wirbelsturm und segelt nach unten, wo sich ein weiterer Wirbelsturm befindet, mit dem ihr nach links weiter segelt und euch auf dem Boden mit dem Feuer hinab lasst. Löscht das Feuer und wirbelt euch mit dem Wirbelstab und dem Loch hinauf. Oben ist wieder ein Wirbelsturm in welchen ihr springt und weiter segelt. Landet auf einer Insel mit einer kleinen Schatztruhe, um ein weiteres **Glücksfragment** zu erhalten, springt dann in den nächsten Wirbelsturm und segelt nach oben.

Ihr landet vor der letzten großen Schatztruhe, welche den **großen Master-Schlüssel** enthält. Springt hinunter und füllt bei Bedarf eure Herzen am Eingang auf, bevor ihr euch dem Wächter des Feuerelements stellt. Springt hierzu in das große Loch im Boden.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zelda-europe.de

~ Endgegner: Glirock, der Drache ~

Der Wächter des Feuelements ist ein großer Lavadrache, welche euch mit Feuer angreift. Sein Feuer bleibt als Hindernis auf dem Boden bestehen und kann mit dem Schwert oder dem Magischen-Krug beseitigt werden. Euer Ziel ist es, mit den Wirbelstab den Panzer des Drachen zu treffen, wodurch dieser hochgewirbelt wird und Glirock verletzt. Ist das geschafft, müsst ihr schnell über den Hals laufen und mit dem Schwert den offen gelegten Rücken angreifen, welcher hell leuchtet.

Nach einigen Angriffen versinkt der Drache dann in der Lava, sodass ihr euch schnellst möglichst in Sicherheit bringen solltet: Nach jedem erfolgreichem Angriff lässt Glirock Steine von der Decke hageln, welchen ihr ausweichen müsst. Zeitgleich wird das Lavabecken für kurze Zeit größer, sodass ihr euch nur noch am äußersten Rand bewegen könnt. In den Flammen und Steinen können Herzen versteckt sein, um eure Energie etwas aufzufrischen. Wenn das Becken wieder kleiner wird, taucht der Drache wieder auf und greift euch erneut mit Feuerbällen an. Wenn der Panzer nicht mehr hell leuchtet, könnt ihr ihn erneut herumwirbeln und wieder den Rücken angreifen.

Diese Taktik verfolgt ihr solange, bis Glirock besiegt ist. Nach eurem Sieg erhaltet ihr das **Feuer-Element** und einen **Herzcontainer**. Verlasst die Höhle der Flammen durch den grünen Teleporter.

KAPITEL 7: DAS WEIßE SCHWERT DER ZWEI

Wieder draußen auf dem *Gongol-Berg*, weist euch Ezelo direkt darauf hin, **Melta** wieder einen Besuch abzustatten. Nutzt das Minish-Portal und betretet Meltas-Mine. Melta wartet bereits auf euch und übergibt euch das **Weißes Schwert**. Er weist euch darauf hin, dass nur mithilfe der Elemente das Heilige Schwert erschaffen werden kann. Die *Heilige Stätte* soll sich in *Schloss Hyrule* befinden.

Steigt den Gongol-Berg wieder hinunter und geht nach *Stadt Hyrule*. Mittlerweile solltet ihr 300 Rubine besitzen, womit ihr euch im Laden den **Bumerang** kaufen könnt. Auch bei **Magnus**, dem Schwertmeister, solltet ihr einen Besuch abstellen. Er bringt euch die neue Technik, den **Steinspalter** bei. Damit könnt ihr nun Krüge und kleine Steine mit dem Schwert zerstören, was sehr praktisch sein dürfte. Nun macht euch auf den Weg nach *Schloss Hyrule* und sprecht mit dem König. Der König weiß nichts von einer Heiligen Stätte, also liegt es an euch, den Weg zu finden. Geht immer den Weg entlang nach oben, bis ihr in den Rundgang kommt, wo ihr nach links abbiegt und die Treppe hinunter geht.

Folgt dem Weg nach unten und betretet dann den Raum hinter der Tür in der Mitte. Ihr erreicht einen Garten, an dessen Ende ein leuchtender Eingang zu sehen ist. Ezelo erklärt euch, dass Link und er die Einzigen sind, die diesen sehen können. Tretet durch das Tor und ihr betretet die *Heilige Stätte*.

Steckt das Schwert in das Podest, wodurch automatisch die Energie der Elemente auf das Schwert übertragen wird. Sobald das geschehen ist, erscheint eine **Steintafel**, welche euch den Hinweis gibt, euch auf die leuchtenden Felder zu stellen und das Schwert aufzuladen. Stellt euch mit Link auf eins der Felder und haltet den Knopf, auf dem euer Schwert liegt, gedrückt bis ein weißer Kreis auf dem Boden erscheint. Geht nun mit gedrückter Taste auf die andere Tafel und eine **Kopie von Link** erscheint. Um die Heiligen Stätte wieder zu verlassen zu können, müsst ihr euch auf die leuchtenden Felder stellen und eine Kopie erstellen, sodass man beide Schalter gleichzeitig drücken kann, um die Tür zu öffnen.

Verlasst Schloss Hyrule und ihr trefft erneut auf **Vaati**: Vaati und Ezelo kennen sich bereits, denn sie sind Schüler und Meister. Nachdem ihr in einem Kampf gegen zwei *Moblins* bestanden habt, erzählt euch Ezelo, was wirklich passiert ist und wie Vaati an seine Macht gelangt ist. Mit diesem Wissen macht ihr euch nun auf den Weg zum nächsten Element.

KAPITEL 8: VORBEREITUNGEN FÜR TABANTA

Besucht *Stadt Hyrule* und verlasst sie nach Westen, in Richtung der *Hochebenen von Beele*. Steigt die Leiter in der Nähe hinunter, dort, wo ihr die Flasche vom Deku-Händler gekauft habt. Nun könnt ihr dank dem Schwert der Zwei den großen Steinblock wegschieben.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Stellt euch dazu auf eins der leuchtenden Felder, haltet/ladet euer Schwert auf und erschafft eine Kopie von euch. Schiebt den Steinblock nach links, bis der Durchgang frei ist. Oben findet ihr eine Höhle, die ihr frei sprengen müsst, um eine kleine Schatztruhe mit einem **Glücksfragment** zu finden.

Geht nun weiter nach unten, bis ihr einen Baum erreicht, der einen Eingang hat. Dort trifft ihr den **Dichter Poemun** an, welcher etwas in dem Hotel in der Stadt vergessen hat. Sobald das Hotel geöffnet hat, könnt ihr euch jenes holen. Verlasst den Baum wieder und schlagt euch weiter durch nach oben, bis ihr die Treppe erreicht. Schiebt den runden Stein in das Loch um euch Weg für später zu ersparen. Dann dreht um und nehmt den Weg nach unten.

Ihr erreicht das *Westliche Wäldchen*, als **Vaati** in Schloss Hyrule eindringt und den König verhext. Ihr folgt dem Weg weiter und biegt dann nach links ab, um die *Geheime Welt von Tabanta* zu finden. Sobald ihr den Sumpf betreten habt, geht ihr runter und... kommt nicht weiter. Kehrt um und schiebt den runden Stein wieder ins Loch, um einen Weg nach *Stadt Hyrule* zu öffnen.

Betretet nun Stadt Hyrule und sucht den **Schuhmacher Schlumm** auf: Er wohnt in dem Haus oben links vom Marktplatz, mit dem Schuh auf dem Haus. Kaum besucht ihr das Haus, schläft der Schuhmacher ein. Springt auf die Vase und verkleinert euch. Ihr könnt nun den Tisch hochklettern und mit den Minish reden, welche euch erklären, dass sie die **Pegasus-Stiefel** erst fertig machen können, wenn der Schuhmacher wieder wach ist. Um dies zu bewerkstelligen, müsst ihr die **Hexe Syrup im Tyloria-Wald** aufsuchen. Das Haus wird sodann auf der Karte markiert.

Bevor ihr die Stadt verlasst, schaut noch in dem nun offenen **Hotel** vorbei: Dort werdet ihr 3 Damen begegnen: **Din**, **Nayru** und **Farore**. Man kann mit jeder zu einem späteren Zeitpunkt ein Fragment vereinen, wodurch man Zweien ein Haus vermitteln kann. Wenn ihr dann eine der Damen im Haus anspricht, gibt sie euch einen Talisman, der verschiedene Wirkungen haben kann. Din verstärkt den Angriff, Nayru die Verteidigung und Farore lässt beides ansteigen. Entscheidet ihr euch für eine der Damen, könnt ihr im späteren Verlauf dann nochmals ein Haus vermitteln. Auch könnt ihr im Hotel übernachten und ein Glücksfragment bekommen, wenn ihr mindestens 200 Rubine ausgeben.

Verlasst die Stadt wieder gen Süden und macht euch auf zum *Tyloria-Wald*: Hierfür geht ihr nach rechts zum *Östlichen Hügel* und anstatt der Brücke rechts, die euch normalerweise zum Wald führt, geht ihr nach oben. Auf dem Weg neben dem Feld findet ihr Rechts ein Loch, wo ihr euch mit den Wirbelstab in die Luft katapultieren könnt. Folgt dem Weg in den *Tyloria-Wald* und betretet den Baum, um eine weitere **Feen-Quelle** zu finden. Die **Hohe Feenkönigin** bittet euch, ihr alle eure Rubine zu geben. Antwortet immer mit Ja, damit ihr am Ende eine **Größere Geldbörse** erhaltet, mit der ihr nun 500 Rubine bei euch tragen könnt (vorausgesetzt, ihr habt in Stadt Hyrule im Laden die erste Größere Geldbörse für 80 Rubine gekauft). Die gespendeten Rubine bekommt ihr natürlich wieder.

Geht zurück zum *Östlichen-Hügel* und betretet das Gemüsefeld, wo ihr mit **Karo und Toffel** Fragmente vereinen könnt. Wenn nicht, geht weiter nach oben und ihr erreicht die *Lon-Lon-Farm*. Auf der Lon-Lon-Farm herrscht ein Durcheinander, denn der Schlüssel ist verschwunden. Springt hinter dem Haus auf das **Minish-Portal** und verkleinert euch, um das Haus zu betreten. Dort könnt ihr euch wieder direkt vergrößern und den Schlüssel suchen, welcher in einem der Krüge versteckt ist.

Verkleinert euch wieder, verlasst das Haus und vergrößert euch draußen, um den Schlüssel **Talon** und **Malon** zurück zu geben. Nun könnt ihr durch das Haus gehen. Wenn ihr bereits Fragmente vereint habt, dann ist mit etwas Glück ein Zugang zu einer Höhle auf der Weide erschienen. Darin befindet sich eine große Kiste mit einer weiteren **Größeren Geldbörse**. Mit den gefundenen, anderen zwei Geldbörsen könnt ihr jetzt insgesamt 999 Rubine tragen.

Betretet die Höhle im Oberen-Linken Teil der Weide, wo ihr euch wieder verdoppeln müsst, um den Steinblock wegzuschieben. In der kleinen Schatztruhe findet ihr **50 Rubine**. Verlasst die Höhle wieder und haltet euch rechts, um ein Schild mit einem Hinweis zum Hexenladen zu finden. Da ihr aber nicht schwimmen könnt, müsst ihr einen kleinen Umweg nehmen: Lauft nach oben und folgt dem Weg immer weiter nach links, bis ihr zwei Löcher findet. In das eine Loch schiebt ihr den runden Stein und mit dem anderen katapultiert ihr euch auf die Erhöhung hinauf. Verkleinert euch und lauft über die Brücke, um in einem Loch eine kleine Schatztruhe mit einem **Glücksfragment** zu finden. Vergrößert euch wieder und macht euch bereit für eine Segel-Runde. Springt in den Wirbelsturm und segelt direkt nach unten. Laft nach rechts weiter und springt erneut in den Wirbelsturm, um über das Wasser zu segeln.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Folgt dem Weg nach unten und ihr erreicht nach dem *Hyllia-See*: Im Süden findet ihr ein **Herzteil** und den Laden der **Hexe Syrup**, welche euch auch sofort einen **Weckpilz** für 60 Rubine gibt. Nun geht es zurück nach Stadt Hyrule zum Schuhladen: Nehmt den ersten Ausgang am *Hyllia-See* und schiebt den Stein in das Loch, um den Weg frei zu machen. Nun könnt ihr optional eine lange Glücksfragment-Reihe starten, wenn ihr bereits (durch die Vereinigung von Glücksfragmenten mit den Gemüsegegnern Karo und Toffel) den Goronen die Höhle habt öffnen lassen. Geht die Treppe hinauf und segelt hinüber und betretet die *Goronen-Höhle*. Wenn ihr ein Fragment mit dem Goronen vereint, erscheint ein **Goronen-Händler** in Hyrule, der Glücksfragmente verkauft.

Nun verlasst die Höhle wieder und eilt zur Stadt, indem ihr die *Lon-Lon-Farm* im Nordwesten verlasst und euch den Weg frei sprengt. In *Stadt Hyrule* könnt ihr nun einiges erledigen: Ihr könnt von **Malon** für 100 Rubine Milch kaufen, der Goronen Händler verkauft Glücksfragmente und die begehrten **Pegasus-Stiefel** abholen. Sprecht Schlumm, den Schuhmacher einfach an und er schenkt euch die Stiefel. Stattet dem Schwertmeister **Magnus** wieder einen Besuch ab, denn er kann euch eine neue Technik beibringen, den **Ausfall**. Nun könnt ihr mit den Pegasus-Stiefeln und dem Schwert im Sprint angreifen, was sehr nützlich ist.

Jetzt seid ihr gerüstet für Tabanta. Macht euch auf den Weg in die Sumpflandschaft.

KAPITEL 9: VON SÜMPFEN UND FRAGMENTEN

Da ihr nun im Besitz der Pegasus-Stiefel seid, könnt ihr über den Sumpf rennen und somit vom Trockenen Ufer zum Trockenen Ufer gelangen, ohne in der Pampa zu versinken. Rennt über die Sümpfe, um euch fortzubewegen und auf diese Weise die Mitte des Sumpfes zu erreichen. Überall wachsen Lianen, wo ihr hochklettern könnt. Es gibt zudem 8 höhere Plattformen, die mit Brücken verbunden sind.

Begebt euch in die Mitte des Sumpfes, und betretet die Höhle, wo ihr die Treppe nach unten steigt und euch links haltet. Sobald ihr den nächsten Raum betretet verschwindet die Schatztruhe und eine *Schattengarde* erscheint. Die Wache ist stark gerüstet und trägt einen großen Schild, wodurch sie schwer von zu treffen ist. Versucht sie von hinten oder der Seite zu treffen, wenn sie zu einem heftigen Schlag ausholt. Nutzt die Pegasus-Stiefel um ebenfalls ein Tempovorteil zu bekommen. In der Schatztruhe findet ihr das **erste goldene Glücksfragment**, welches ihr für später braucht.

Verlasst die Höhle wieder und klettert links die Ranke hoch, eile nach oben rechts und klettere dann wieder die Ranke hinab. Geht ihr einmal um die Plattform herum, entdeckt ihr hinten einen **Deku-Händler**. Da ihr aber noch keinen Bogen habt, kann er euch keine Pfeile verkaufen, dafür könnt ihr mit ihm aber Fragmente vereinen. Lauf nach links und überquere den Sumpf weiter nach Westen; versuche hierbei das Trockene Land ganz links zu erreichen (bevor du gegen die Dornenbüsche rennst, versuche die Richtung abzuändern). Ihr findet ein **Minish-Portal**, mit dem ihr euch verkleinert und durch den kleinen Baumstamm zu Eurer linken geht. Mit dem Magischen-Krug könnt ihr euch mit dem See-Rosen-Blatt über das Wasser bewegen. Auf der anderen Seite angekommen findet ihr ein Loch in das ihr euch fallen lasst. Dort erwarten euch einige Gegner die besiegt werden müssen, darunter wieder eine *Schattengarde*. Habt ihr alle besiegt erscheint eine **große Schatztruhe** mit dem **Bogen**.

Kehrt wieder zum Portal zurück und vergrößert euch. Überquert den Sumpf zu eurer Rechten und bleibt vor der *Eyegore-Steinstatue* stehen. Schießt mit dem Bogen ihr direkt ins Auge, wodurch diese zum Leben erwacht. Mit weiteren Pfeilen ins Auge kann sie besiegt werden und ein neuer Weg wird frei. Geht die Ranke hoch und springt in den Wirbelsturm, womit ihr über den Sumpf und das Wasser segelt. Folgt ihr dem Weg nach unten findet ihr ein Grab, welches ihr wegschieben könnt. Im Grab findet ihr ein **Herzteil** und **Magnus den Ersten**. Wenn ihr alle 7 Schriftrollen der Schwertkunst habt, könnt ihr hier die **große Wirbelattacke** lernen.

Rennt nach rechts über den Sumpf und ihr erreicht ein weiteres Symbol. Schiebt den runden Stein ins Loch, um den Weg frei zu machen. Schießt die Statue vor der Ranke ab und wenn sie besiegt ist, klettert an ihr hoch. Geht über die Brücke und springt in den Wirbelsturm, womit ihr über das Wasser segelt, bis nach ganz unten, wo die Höhle ist. In der Höhle findet ihr das **zweite goldene Glücksfragment**. Verlasst die Höhle, schiebt den runden Stein ins Loch und geht nach oben durch den Durchgang, wo ihr zuvor den Stein hinein geschoben hattet.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zelda-europe.de

Geht ein Stück nach rechts oben, klettert hier gleich die Ranke an der Plattform hoch und lauft über die obere Brücke und alle Folgenden, bis ihr ganz rechts die Ranke runter klettern könnt. Wieder versperrt eine *Eyegore-Steinstatue* weiter oben rechts den Weg. Wenn sie besiegt ist, rennt über den Sumpf nach oben und dann nach links, um am Ende an der Wand Höhle zu finden. Darin versteckt sich das **letzte goldene Glücksfragment**. Geht nach unten, um den runden Stein ins Loch zu schieben und begeben euch wieder zum Symbol im Boden im Süden von Tabanta, denn von dort eilt ihr nach links über den Sumpf. Hier, in der unteren, linken Ecke von Tabanta, stehen drei große Statuen, welche alle mit euch Glücksfragmente vereinen wollen. Es sind die drei Goldenen, die ihr eben gefunden habt. Wenn ihr alle vereint habt, wird der Weg zu den *Ruinen des Windes* frei.

KAPITEL 10: RUINEN DES WINDES

Sprengt zunächst einmal, nach der Treppe, rechts ein Loch in die Wand, um eine Schatztruhe mit einem **Glücksfragment** zu finden. Folgt dem Weg weiter, um eine *Armos-Statue* zu finden. Sobald ihr sie berührt, erwacht sie zum Leben und greift euch an. Besiegt sie, um den Weg frei zu machen. Ihr findet ein **Minish-Portal** und verkleinert euch. Im Loch findet ihr einen Minish, der euch die Funktion der Statuen erklärt, welche Marionetten sind und von den Minish geschaffen wurden.

Wichtig dabei ist: Ihr könnt sie An- und Ausschalten. In der kleinen Schatztruhe findet ihr wieder ein **Glücksfragment**. Geht wieder nach oben und klettert in die Statue rein, wo ihr einen Schalter findet, den ihr umlegt. Vergrößert euch wieder und besiegt die nun aktivierte Statue.

Schiebt den runden Stein ins Loch, um später einen kürzeren Weg zu haben. Geht nach rechts und dann die Treppen hinauf, um weiter zu kommen. Ihr findet ein weiteres **Minish-Portal**, mit dem ihr euch verkleinert. Anstatt weiter zu gehen, geht ihr zurück und klettert die kleinen Ranken hinunter, bis ihr die Ebene erreicht, wo es 3 Ranken gibt. Nehmt die Mittlere, um eine kleine Höhle zu finden, in der sich ein **Herzteil** befindet. Geht nun zurück zum Portal und schleicht euch an den *Giftwürmern* vorbei bis zur Statue. Ihr könnt euch das etwas vereinfachen, wenn ihr als großer Link das Grass kürzt.

Aktiviert die Statue, vergrößert euch wieder, besiegt sie und schiebt danach den runden Stein ins Loch, um später Umwege zu ersparen. Wenn ihr nach unten weiter geht, erreicht ihr 4 *Armos-Statuen*, wovon eine sofort wegrennt und den weiteren Durchgang versperrt. Kümmert euch erst um die anderen 3, um den Weg zu den **zwei kleinen Schatztruhen** zu öffnen, die **100 Rubine** und **50 Mysteriöse Muscheln** enthalten. Verlasst den Abschnitt und betretet ihn wieder.

Verkleinert euch mit dem Portal und geht in die Statue ganz links und schaltet sie ab, sodass sie euch den Weg nicht mehr versperren kann. Nun müsst ihr wieder alle Gegner besiegen, um den Weg frei zu machen. Einige Gegner verstecken sich unter den Steinen, also zerstört sie am Besten alle. Steigt die letzte Treppe nach oben und besucht den nächsten Dungeon.

KAPITEL 11: DAS TOR DES WINDES

Im ersten Raum gibt es 4 Türen, wovon ihr die direkt vor euch, also die 2. von links nehmt und die Treppe nach oben geht. Dort erwarten euch Skelette: Ihr betäubt sie am besten mit dem Bumerang und besiegt sie dann mit dem Schwert, da sie die Angewohnheit haben, euch anzuspringen. Besiegt eine der Statuen und steigt die Treppe dahinter hoch, um die **Dungeon-Karte** zu erhalten.

Geht zurück zum Eingang und nehmt die 3. Tür (2. von Rechts), wo ihr wieder nach oben geht. Weicht dem kreisendem Funken aus, da ihr ihn nicht besiegen könnt. Zieht am rechten Hebel, um eine kleine Schatztruhe mit einem **Glücksfragment** erscheinen zu lassen und am linken Hebel um die Tür zu öffnen. Steigt im nächsten Raum die Treppe hinauf und besiegt den Dornen-Schleim, was nun sehr einfach mit dem Bogen geht. Geht durch die Tür und ihr findet zwei Schalter, welche gleichzeitig betätigt werden müssen. Geht durch die Tür nach links und besiegt die aktivierte Statue, um ein weiteres, leuchtendes Feld frei zulegen. Stellt euch auf das ganz linke Feld und dann auf das ganz Rechte. Damit könnt ihr die Schalter betätigen und die Tür öffnen, wovon sich ein **Minish-Portal** befindet.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Verkleinert euch und aktiviert die andere Statue und vergrößert euch mit dem anderem Portal zu eurer linken. Besiegt die Statue, um den Hebel frei zulegen, woran ihr gleich zieht, wodurch ein kleiner Schlüssel nach ganz unten fällt. Bevor ihr ihm aber hinter her springt, verkleinert euch wieder und springt verkleinert hinunter. Geht durch das kleine Loch in der Wand und ihr findet ein weiteres **Herzteil**. Schiebt den 2ten Stein von links nach unten, um wieder aus dem Raum zu kommen. Holt euch den **kleinen Schlüssel** und geht dann wieder zum Eingang.

Nehmt nun die Tür ganz links und geht nach oben. Am Ende des Raumes müsst ihr mit dem Bogen in das Auge schießen, um die Tür zu öffnen. Geht durch die offene Tür, welche sich direkt hinter euch schließt. Geht in die Mitte des Raumes, wodurch 4 Skelette erscheinen, welche ihr besiegen müsst, damit die Türen wieder aufgehen. Wenn alle besiegt sind, geht durch die Tür nach unten, in die nächste Kammer. Bei den Rubinen sind *Raubschleime* dabei, also ist Vorsicht geboten.

Weicht der Blitzkugel aus und steigt die Treppe hinauf. Besiegt den *Dornen-Schleim* und geht in den nächsten Raum. Dort findet ihr sich bewegende Plattformen, auf welche ihr euch stellen müsst, um auf der Fahrt mit dem Bogen die Augen an der Wand abzuschließen: Neben jeder Tür sind zwei Augen, welche abgeschossen werden müssen, um sie zu öffnen. Hierbei ist Eile geboten, denn nach ein paar Sekunden öffnet sich ein bereits abgeschossenes Auge wieder.

Öffnet zuerst die Rechte Tür und geht durch diese. Dort findet ihr unter Skelett-Köpfen leuchtende Felder, womit ihr die großen Steine zur Seite schieben könnt. Schiebt zuerst den oberen Stein bis zur Wand und dann den unteren Stein zur linken Wand. Nun kehrt zu den leuchtenden Feldern zurück und benutzt die unteren beiden Felder, um eine Kopie von euch zu erstellen. Schiebt dann den oberen Stein nach ganz oben, um zum Hebel zu gelangen, welchen ihr raus zieht, wodurch ein weiterer **kleiner Schlüssel** nach unten fällt. Nun öffnet die obere Tür und geht durch diese.

Ihr werdet zwei Statuen finden und leuchtende Felder. Verdoppelt euch und stellt euch auf die zwei Schalter, wodurch die Statuen zum Leben erwachen und euch angreifen. Besiegt sie und eine **große Schatztruhe** erscheint, welche den **Kompass** enthält. Geht zurück und lasst euch im Raum rechts nach unten fallen, direkt zum **kleinen Schlüssel**.

Nun begeben euch zum Eingang und geht durch die 2te Tür von links, wo wir ganz am Anfang waren. Dort könnt ihr nun die zwei verschlossenen Türen öffnen. Geht zuerst durch die linke Tür, wo ihr auf die Plattform wartet und weicht während der Fahrt den Steinblöcken im Weg aus und geht dann die Treppe hinauf. Dort müsst ihr die beiden Augen abschießen, doch achtet auf den großen Schatten unter euch, denn dann fällt ein *Todesgrapscher* in Form einer Hand herunter und bringt euch wieder zum Eingang des Tempels.

Geht über die Brücke in den nächsten Raum, wo ihr die Mitte betretet und eine *Schattengarde* erscheint, der besiegt werden muss. Habt ihr ihn besiegt, erscheint ein Teleporter zum Eingang, wodurch ihr später Zeit sparen könnt. Im nächsten Raum folgt ihr der Richtung der Sensen und steigt auf den Schalter, um die Tür zu öffnen. Ihr erreicht einen langen Gang, welchem ihr nach rechts folgt, bis ihr drei Vierecke auf dem Boden an einer Wand findet. Legt hier eine Bombe und ihr öffnet einen Durchgang. Ihr findet eine **große Schatztruhe**, in der ihr die **Maulwurfhandschuhe** findet. Mit diesen könnt ihr euch nun durch die Sandwände graben. Probiert dies gleich aus und ihr findet eine **kleine Schatztruhe** mit **100 Rubinen**. Geht wieder raus und springt ganz rechts hinunter.

Geht nun durch die rechte Tür und zieht den Schalter aus der Wand, bis die Brücke erscheint. Rennt nun schnell über die Brücke, denn sie verschwindet nach wenigen Sekunden wieder. Auf der anderen Seite angekommen, geht ihr die Treppe hinauf, wo euch 3 *Todesgrapscher* erwarten. Versucht sie mit dem Bogen zu treffen und euch nicht packen zu lassen, denn dann werdet ihr zurück zum Eingang des Tempels gebracht. Bleibt in den Nischen stehen, dort könnt ihr gut die Hände abschießen.

Sind alle besiegt, erscheint ein Portal, doch ihr geht erst durch den Durchgang rechts. Weicht den Stachel-Rollen aus, indem ihr euch in einem Loch versteckt. Nun müssen 4 Schalter gedrückt werden: Schiebt die beiden Statuen auf den Schalter links oben und rechts unten. Stellt euch auf das linke unterste leuchtende Feld und das rechte oberste, um alle Schalter drücken zu können. Ihr bekommt einen **kleinen Schlüssel**, womit ihr die Tür bei den Stachel-Rollen öffnet. Nun geht zurück zum Portal, verkleinert euch und geht durch die eben geöffnete Tür.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Folgt dem Weg nach links, um ein kleines Loch zu finden, wo ihr euch vergrößert und auf den Schalter steigt, wodurch ein **kleiner Schlüssel** hinter die Sandwände fällt. Grabt euch zum Schlüssel durch, passt aber auf die Blitzkugeln auf. Verkleinert euch wieder und springt hinunter zu den Händen, wo ihr euch vergrößert. Geht durch die Tür rechts unten und grabt euch zur Leiter durch. Geht hinauf, öffnet die verschlossene Tür und lasst euch durch das Rechte (!) Loch fallen: Ihr fallt vor eine **große Schatztruhe**, welche den großen **Master-Schlüssel** enthält.

Schiebt den Stein nach links und begeben euch wieder zum mittleren Raum, wo ihr die beiden Türen geöffnet habt. Geht nun nach ganz unten und grabt die Statue aus, welche ihr auf den Schalter schiebt. In der kleinen Schatztruhe findet ihr ein **Glücksfragment**. Steigt die Leiter nach oben und grabt den Durchgang frei. Schiebt im Raum den oberen rechten Stein nach rechts, um den roten Teleporter erscheinen zu lassen. Fehlen euch Herzen, könnt ihr sie nun auffüllen. Danach wird es Zeit für einen kleinen Besuch beim Wächter dieser Ruine.

~ Endgegner: Quartoxuma ~

Zeldafans, die The Wind Waker gespielt haben, dürften diesen Gegner kennen: Euer Fokus sollte auf den beiden Händen liegen. Mit dem Bogen schießt ihr auf die Augen der beiden Handflächen, wodurch diese gelähmt werden und mit schnellen Schwertschlägen zerstört werden können. Macht dies bei beiden Händen, wodurch der Kopf zu Boden sinkt. Eilt jetzt zu einem der zwei Portale und verkleinert euch. Anschließend müsst ihr in den Kopf des Gegners hinein gehen und die Säule mit dem leuchtenden Auge finden und diese ebenso mit dem Schwert angreifen. Seid ihr schnell genug, könnt ihr die Säule sogar komplett zerstören und ihr werdet automatisch raus getragen.

Nun wiederholt sich das Spiel: Schießt die Hände ab und zerstört sie, um den Kopf lahm zu legen. Wenn ihr die erste Säule zerstört habt, erscheinen im Kopf nun Sandwände, durch die ihr euch hindurch graben müsst, um die richtige Säule zu finden. Wenn ihr dabei zu lange braucht, werdet ihr raus geworfen und müsst erneut die Hände besiegen. Habt ihr die zweite Säule zerstört, müsst ihr das Spiel ein weiteres Mal wiederholen: Wieder müsst ihr euch durch die Sandwände kämpfen und die richtige Säule finden, erst dann ist Quartoxuma besiegt.

Während ihr als Großer gegen die Hände kämpft, können verschiedene Sachen passieren. Die Hände können euch greifen, wobei ihr schnell das Steuerkreuz drücken müsst, um frei zu kommen. Darüber hinaus stampfen die Hände gerne auch einmal auf den Boden, wodurch 3 kleine Gegner erscheinen, welche versuchen, sich an euch anzuhängen und euch in euren Bewegungen einschränken. Durch eine Rollattacke könnt ihr diese abschütteln und mit dem Schwert besiegen. Der letzte Angriff kommt vom Kopf in Form eines Feuerstrahls. Dieser fügt euch nicht zur Schaden zu, sondern verkleinert euch zugleich. Werdet ihr getroffen, müsst ihr zu einem der Minish-Portale eilen und euch wieder vergrößern.

Habt ihr Quartoxuma besiegt, erscheint ein **Herzcontainer** und die Tür zur nächsten Kammer öffnet sich. Ihr gelangt nach oben auf eine Plattform, wo ihr am Ende eine Tafel findet, welche ihr euch genauer ansieht. Ein Vogel übergibt euch die **Okarina des Windes**, womit ihr euch zu jedem **aktivierten Flugsymbol** bringen lassen könnt.

Da es hier kein Element gibt, führt euch der Weg nun zurück nach *Stadt Hyrule*.

KAPITEL 12: SCHATZSUCHE IN STADT HYRULE

In *Stadt Hyrule* könnt ihr nun einiges erledigt: Zuerst könnt ihr neben dem **Flugsymbol** (in der Stadt oben rechts, neben der Schule) eine Höhle mit dem Maulwurfhandschuh frei graben, wo ihr eine Schatztruhe mit einem **Glücksfragment** findet und am Ende eine Leiter, die nach unten führt. Dort schiebt ihr einen runden Stein in ein Loch. Später können hier noch mehr Steine verschoben werden, um an die Schatztruhe zu kommen.

Wieder in der Stadt, könnt ihr vom Marktplatz aus links das Haus mit dem Geist auf dem Dach besuchen. Für 10 Rubine könnt ihr bei **Shimaro** einen Besuch ins Traumland machen und dort gegen Monster kämpfen. Wenn ihr alle besiegt, erhaltet ihr ein **Herzteil**. Nehmt zur Sicherheit eine Fee mit, denn der Kampf gegen die Monster kann sich durchaus als knifflig erweisen.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Besucht jetzt die **Bar** und dreht den Krug mit dem Wirbelstab um, wodurch ein **Minish-Portal** entsteht. Verkleinert euch, verlasst das Haus und haltet euch links, um über die kleine Brücke zu kommen. Geht nach oben und sprecht mit dem **Hund**, welcher sich entschuldigt und Platz machen wird, wenn ihr wieder groß seid. Bei Bedarf könnt ihr mit ihm ein Fragment vereinen. Betretet das Haus links vom Hund und besucht den kleinen Durchgang. Ihr trefft einen Minish, der euch von einem Schatz erzählt. Verlasst das Haus wieder und vergrößert euch in der Bar.

Da das Haus, in dem wir vorhin waren, verschlossen ist, müsst ihr euch nun auf den Weg zum *Hylia-See* machen. Benutzt die **Okarina**, um zum *Hylia-See* zu gelangen. Verkleinert euch mit Hilfe des **Minish-Portals** und betretet das Minish Haus. Der Minish erzählt euch, dass **Lexta**, der Älteste der Stadt-Minish, etwas über den nächsten Tempel wissen kann. Er lebt in der Bücherei.

Kehrt also zurück nach *Stadt Hyrule* und stattet der **Bücherei** einen Besuch ab: Geht dazu nach ganz oben und dann aus der Tür. Dreht den Krug mit dem Wirbelstab herum und verkleinert euch. Nun betretet die Bücherei wieder und geht auf das Regal zu, wo sich die Fußspuren davor befinden. Sprecht mit dem Minish, welcher euch erklärt, das leider ausgerechnet die drei Bücher verliehen wurden, welche notwendig sind, um den Weg zu Lexta zu ebnen. Vergrößert euch wieder und sprecht die Bibliothekarin im unterem Raum an.

Das erste Buch hat eine **Katzenbesitzerin** ausgeliehen: Geht zum Haus, direkt rechts vom Laden. Doch es ist keiner zu Hause, nur das Buch liegt auf dem Regal, unerreichbar. Geht ins Haus nebenan, wo sich die gesuchte Person aufhält. Doch diese ist beschäftigt und bittet euch, ihr das Buch zu holen. Verlasst das Haus wieder und springt von oben in den Brunnen und geht nach rechts, um in eine Flasche Wasser zu füllen. Klettert wieder nach oben, geht zurück ins Haus und löscht mit dem Wasser den rechten Kamin. Wirbelt den Krug herum, verkleinert euch und geht in den gelöschten Kamin, wodurch ihr aufs Dach gelangt und zum anderen Haus hinüber laufen könnt. Weicht der Katze aus und klettert zu dem Buch hoch, um es hinunter zu schieben. Nun vergrößert euch wieder und holt euch das Buch „**Das Bilderlexikon der Tierwelt**“, welches ihr jetzt zurück in die Bibliothek bringt.

Das nächste Buch findet ihr bei dem *Haus des Forschers*, welches verschlossen war. Ihr dürft eintreten, aber der **Wissenschaftler** hat das Buch verlegt und ihr sollt es suchen. Geht nach draußen, füllt wieder Wasser in eine Flasche und löscht den Kamin. Verkleinert euch und betretet durch den Kamin das Dach, über das ihr ins Freie gelangt. Im Haus darüber könnt ihr mit einem Minish ein Fragment vereinen, aber euer Ziel ist das *Haus des Fremden* weiter oben rechts, das ihr über den geblühten Hintereingang betretet. Geht durch das Haus durch und dann nach unten über die kleine Brücke über den Fluss. Schleicht euch an den Katzen vorbei, klettert unten die Ranke hinab und betretet die Höhle neben dem **Springbrunnen**.

Haltet euch rechts und katapultiert euch mit dem Wirbelstab und dem Loch hinauf. Geht in die Mitte und 4 **Scherenkäfer** erscheinen, die ihr natürlich besiegt. Wenn geschafft erscheint eine **große Schatztruhe** mit dem **Kraftarmband**, womit ihr schwere Gegenstände verschieben könnt, selbst als Minish. Verlasst die Höhle wieder und geht zurück zum Haus des Forschers, wo ihr die beiden Schränke nach links verschiebt und über die Schränke die Treppe nach oben geht.

Oben angekommen seht ihr, wie ein Minish das vermisste Buch nach unten werfen will, aber er ist nicht schwer genug. Auch zu Zweit gelingt es euch nicht, also geht nach links und saugt dort mit Hilfe des Magischen Krugs den Staub weg, wodurch ihr leuchtende Felder entdeckt. Verdoppelt euch und helft dem Minish, das Buch nach unten zu schieben. Vergrößert euch wieder, kehrt zu dem Forscher zurück und schnappt euch das Buch „**Die Legende der Minish**“, welches ihr zurück zur Bibliothek bringt.

Das letzte Buch hat der **Bürgermeister**: Geht in sein Haus und rammt mit dem Pegasus-Stiefeln die Wand, um die Masken herunter zu werfen. Verkleinert euch mit dem Krug und sprecht die Minish an, welche euch erklären, wo das See-Haus des Bürgermeister ist, denn dort liegt das vermisste Buch. Nehmt die Okarina zum *Hylia-See*, springt links hinunter und geht zurück zur *Lon-Lon-Farm*. Mit den Pegasus-Stiefeln könnt ihr den Baum auf der Weide rammen, wodurch ein **Minish-Portal** entsteht. Verkleinert euch und geht nach rechts, um ein weiteres **Herzteil** zu finden. Vergrößert euch wieder und geht nach oben, um euch wieder mit dem Wirbelsturm über das Wasser zu bringen.

Ihr erreicht wieder den *Tyloria-Wald*, wo ihr schon mal der Hexe einen Besuch abgestattet hattet. Nun grabt ihr euch neben der Treppe rechts in die Höhle und durchquert diese: Ganz rechts in der Höhle findet ihr ein **mysteriöses Wandmal** an der Wand, mit der ihr ein Fragment vereinen könnt. Macht dies und ein weiterer Gorone erscheint, um in die Goronen-Höhle zu gehen. Grabe dich weiter durch die Höhle und eilt am Ende die Leiter hinauf.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Am *Hyllia-See* geht es weiter nach rechts, denn dort steht das *See-Haus des Bürgermeisters*. Leider befindet sich das vermisste Buch oben auf dem Ofen. Verlasst das Haus, geht hinauf und rammt den Baum mit dem Pegasus-Stiefeln von unten, um ein **Minish-Portal** aufzudecken. Verkleinert euch und befördert euch mit dem Seerosenblatt übers Wasser, um zum Haus zurück zu kommen. Im Haus schiebt ihr den Schrank nach rechts, um eine Treppe frei zulegen und dann das Buch nach unten zu schieben. Vergrößert euch wieder und schnappt euch das Buch „**Alles über Masken**“, welches ihr schnellstens nach *Stadt Hyrule* zurück bringt.

Da nun alle Bücher zurück gebracht wurden, verkleinert ihr euch auf dem Dach der *Bibliothek* und besucht das Bücherregal. Sprecht mit dem Minish, welcher euch zum Dank **50 Rubine** schenkt. Klettert am linken Buch hoch und weiter, bis ihr das Buch mit dem Kleeblatt erreicht.

Tretet ein und ihr könnt mit **Lexa** sprechen. Ihr werdet einer Prüfung unterzogen und fallt sogleich durch eine Klappe: Schiebt den 2. linken Stein nach links und dann den Untersten nach unten, um weiter zu kommen. Benutzt den Magischen-Krug, um den Pilz zu euch zu ziehen und übers Wasser zu kommen. Geht nach links weiter und besucht dann den Raum über euch. Es erwarten euch zwei Gegner, welche nicht von vorne angegriffen werden können. Wartet bis sie ihre Greifzähne nach euch werfen, weicht ihnen aus und schlägt mit eurem Schwert auf die Gegner ein. Sind sie besiegt erscheint eine **große Schatztruhe** und ihr erhaltet die **Schwimmflossen**.

Nun könnt ihr im tiefen Wasser schwimmen: Schwimmt nach unten und durch den Ausgang um wieder in die Stadt zu gelangen. Steigt die Treppe an der Bücherei hinauf, um euch wieder zu vergrößern. Benutzt die Okarina, um zum *Hyllia-See* zu gelangen, denn nun könnt ihr den nächsten Tempel besuchen, um nach dem nächsten Element zu fahnden. Springt nach unten und geht nach oben weiter. Im Becken neben dem *roten Haus des Ladenbesitzers* könnt ihr tauchen, um ein **Herzteil** zu finden. Im Haus könnt ihr mit dem Hund ein Fragment vereinen.

Geht nach rechts weiter und schwimmt nach ganz unten, um noch ein **Herzteil** an der Böschung zu finden. Schwimmt ihr jetzt nach links und geht dort die Treppe hoch, könnt ihr den Baum betreten, wo ihr ein weiteres **Herzteil** findet und den Schwertmeister **Maximilian der Blau-Schwarze**. Bei ihm könnt ihr ebenfalls eine neue Schwerttechnik erlernen, den **Energiestrahl**. Geht links weiter, um den runden Stein ins Loch zu schieben. Schwimmt dann zu der großen Eisfläche und stellt euch auf sie. Verkleinert euch und besucht den **Tempel des Tropfens**.

KAPITEL 13: TEMPEL DES TROPFENS

Geht die Treppe hinunter und schlittert nach rechts. Passt auf, denn ihr rutscht immer etwas weiter, also solltet ihr bei Bedarf gegensteuern. Schiebt den mittleren Eisblock zur Seite weg, um den Weg frei zu machen. Geht weiter nach oben und ihr erreicht einen Durchgang. Im nächsten Raum stehen 4 Fackeln, welche auf euch schießen. Weicht den fliegenden Krügen aus, geht rechts durch den Durchgang und im nächsten Raum nehmt die Treppe nach unten. Legt den Schalter um, wodurch ihr die Klappe im Raum darüber öffnet und Licht in den Raum fällt. Geht nach oben und lasst euch durch das Loch fallen, um auf der Eisfläche zu landen. Nun müsst ihr den eingefrorenen kleinen Schlüssel übers Eis schieben, sodass er im Licht landet. Schiebt den Eisblock nach unten und dann nach rechts. Das Licht lässt das Eis schmelzen und ihr könnt den **kleinen Schlüssel** aufheben.

Schiebt den grauen Steinblock nach rechts, um wieder nach oben zu können. Kehrt in den Raum mit den 4 Fackeln zurück und öffnet mit dem kleinen Schlüssel die Tür. Lasst euch wieder nach unten fallen und geht nun nach rechts, wo ihr 3 Eisblöcke findet, in dem in einem der große Master-Schlüssel eingefroren ist. Schiebt den oberen Eisblock nach links, dann den unteren nach links und dann den unteren nach oben. Den gleichen Eisblock schiebt ihr nun nach links und dann nach unten. Schiebt nun den Eisblock mit dem großen Schlüssel nach links, oben, links, unten, links, oben und dann rechts. Das Licht schmilzt den Eisblock und ihr könnt den großen **Master-Schlüssel** an euch nehmen.

Legt nun den Hebel um, um die Klappe zu schließen. Geht zurück zum Eingang des Tempels und öffnet mit dem großen Schlüssel die Tür. Geht nach unten und ihr findet das **Tropfen-Element**, nur ist es von dickem Eis umschlossen. Nehmt den Durchgang links unten, um weiter zu kommen. Geht durch den Durchgang nach unten und ihr findet eine **große Truhe** mit der **Dungeon-Karte**.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeuropa.de

Nun geht zurück und springt ins Wasser. Weicht der Stachelsäule aus, indem ihr taucht und gelangt so zum anderen Ende, wo ihr die Treppe hinauf steigt. Schwimmt nach rechts weiter und geht bei der verschlossenen Tür wieder an Land und folgt dem Weg nach unten weiter. Zieht den Pilz mit dem Magischen-Krug zu euch und steigt auf den Schalter, der die Säulen im Wasser verschwinden lässt. Schwimmt den Wasserfall hinunter und schwimmt dann weiter. Weicht der Stachelrolle aus und steigt auf den Schalter. Schwimmt nach rechts weiter in den „Krug“ (Die Steininformation) und taucht ganz unten, um einen **kleinen Schlüssel** zu finden.

Schwimmt jetzt zurück zum Wasserfall und klettert links neben ihm wieder hinauf. Öffnet mit dem kleinen Schlüssel die Tür, geht durch den Durchgang und steigt auf den Schalter weiter unten. Steigt auf das Seerosenblatt und befördert es mit dem Magischen-Krug zum Wasserfall. Unten angekommen geht es mit dem Seerosenblatt weiter, weicht der Stachelrolle aus, indem ihr wieder taucht und führt das Seerosenblatt weiter, bis ihr den Schalter erreicht. Steigt auf den Schalter und befördert euch mit dem Seerosenblatt weiter nach rechts, wo ihr auf einen bekannten Gegner trefft: Besiegt den *Imos*, geht durch den neu geöffneten Durchgang und öffnet die große Schatztruhe, in der ihr den **Kompass** findet.

Begebt euch wieder zum Seerosenblatt und nehmt nun den Weg nach oben. Dort steigt ihr auf den Schalter, um wieder den Weg frei zu machen. Besiegt alle Gegner, dass sie euch nicht beim Schieben der Eisblöcke stören. Schiebt den obersten Eisblock nach unten, sodass er an einem Eisblock stehen bleibt.

Schiebt nun den Eisblock unter den ihr gerade geschoben habt nach links. Danach schiebt ihr den Eisblock über dem Schalter nach links und dann nach unten. Nun schiebt ihr den linken Eisblock auf der Rechten Seite nach links und dann den Eisblock daneben nach links. Dieser drückt nun den Schalter nach unten und ihr könnt mit dem Seerosenblatt weiter fahren. Fahrt bis nach oben rechts, um den Durchgang zu erreichen. Haltet euch im dunklen Raum in der Nähe der Wand um den nächsten Durchgang zu finden. Steigt die beiden Treppen nach oben und ihr erreicht einen runden Raum, wo ihr von drei Gegnern angegriffen werdet. Sind alle besiegt, erscheint der blaue Teleporter und die Tür öffnet sich.

Ihr erreicht einen großen Hebel, welchen ihr nur zu Zweit umlegen könnt. Verdoppelt euch auf den leuchtenden Feldern darunter und legt den Hebel um. Licht fällt in den großen Raum und schmilzt einen kleinen Eisblock weg. Nehmt den neu frei gelegten Weg und geht durch die Türen. In den **kleinen Schatztruhen** findet ihr **zwei Glücksfragmente**. Wartet bei den Sensen auf die Lücke, stellt euch in die Mitte und nehmt dann den linken Pfad, um in den nächsten Raum zu gelangen. Geht nach oben weiter und dann die beiden Treppen im nächsten Raum nach unten. Legt den Hebel um, aber nichts passiert. Geht wieder die Treppe nach oben und legt nun den Hebel um, welchen ihr erreichen könnt. Nun geht ihr wieder nach unten und legt den Hebel zurück, um das Eis zu schmelzen.

Mit dem kleinen Schlüssel öffnet ihr die verschlossene Tür und legt im Raum den Hebel um, wodurch ein großer *blauer Schleim* erscheint, entsprechend ähnlich wie beim Endgegner des Wald-Schreins. Hierbei müsst ihr warten, bis die Blitze um ihn verschwunden sind, dann könnt ihr mit dem Magischen-Krug den Rumpf weg saugen. Wenn er besiegt ist, erscheint eine **große Schatztruhe** mit der **Flammenlaterne**. Mit dieser Lampe könnt ihr das Eis schmelzen.

Probiert dies gleich bei den Eisblöcken im Raum davor und macht so den Weg frei. Geht die Treppe nach unten und schmelzt die Eisblöcke weg. In der **kleinen Schatztruhe** findet ihr **100 Rubine**. Im nächsten Raum warten 3 Gegner auf euch, welche ihr am besten mit der Lampe in der Hand besiegt, da der Raum sehr düster. Sind alle besiegt, öffnet sich die Tür.

Im nächsten Raum müsst ihr Fackeln im Labyrinth finden und sie entzünden, damit Blöcke verschwinden, die den Weg versperren. In der **kleinen Schatztruhe** befindet sich ein **Glücksfragment**. Folgt dem Labyrinth, bis ihr eine Wand findet, die ihr aufsprengen könnt. Dahinter befinden sich einige Gegner, die besiegt werden müssen, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten. Nun könnt ihr den Weg durchs Labyrinth nach oben durchqueren und die verschlossene Tür öffnen. Im nächsten Raum erwarten euch Feuerschlangen, denen ihr ausweicht und nach links weiter lauft.

Folgt dem Weg weiter und ihr erreicht einen Raum mit 3 großen Steinen, welche mit eurem Klon verschoben werden müssen. Verschiebt zuerst den oberen Stein nach links, dann den rechten Stein nach unten. Verschiebt nun den linken Stein einmal nach unten und dann wieder den oberen Stein nach rechts. Im nächsten Raum müsst ihr den ersten Eisblock wegschmelzen und den anderen nach oben und dann nach links auf den Schalter schieben. Geht nun zurück und verdoppelt euch auf dem untersten und den dritten Feld und schlittert durch die Steine. Am Ende müsst ihr auf den Schaltern stehen. Es bedarf etwas Übung und Geduld, denn man hat nicht viel Zeit und man kann mit seinem Klon gegen einen Stein rennen, worauf er verpufft. Habt ihr es geschafft, ist die Tür offen und ihr könnt weiter.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

In der nächsten Kammer müsst ihr den rechten, oberen Stein nach oben schieben, um die Tür zu öffnen. Weicht den Feuerschlangen aus und geht weiter. Verdoppelt euch wieder und schiebt den Stein nach ganz rechts. Steigt die Treppe nach oben und ihr werdet paar erloschene Fackeln finden, welche ihr alle entzünden müsst. Dabei müsst ihr euch beeilen, denn nach einiger Zeit brennen sie wieder aus.

Ist die Tür offen, gelangt ihr in einen Raum, in dem Stachel-Rollen übers Wasser gleiten. Umgeht sie wie gehabt, indem ihr einfach taucht. Lasst auch die Feinde links liegen und eilt weiter zum Durchgang unten rechts. Zerstört hier zuerst alle Krüge, sonst holen sie sich eure Gegner und lassen sie auf euch fallen. Falls sie euch packen, drückt das Steuerkreuz, um euch zu befreien. Sind die Gegner besiegt, steigt ihr auf den Schalter, wodurch der rote Teleporter erscheint. Sprengt an der Spitze des Pfeils ein Loch in die Wand. Im nächsten Raum erwarten euch zwei Würmer, welche ihr besiegen müsst. Wenn ihr Herzen braucht, benutzt den roten Teleporter. Konzentriert euch zuerst auf einen Wurm, um nicht zwei wütende Würmer hinter euch zu haben. Sind sie besiegt, öffnet sich die Tür und ihr folgt dem Weg, bis ihr den Hebel erreicht. Legt ihn um und das **Tropfen-Element** wird aus dem Eis geschmolzen. Leider wurde auch der große Oktorok aufgetaut, der das Element sofort einsaugt. Folgt ihm durch sein Loch.

~ Endgegner: Großer Oktorok ~

Der Große Oktorok hat mehrere Fähigkeiten, welche ihr beachten müsst: Um ihm Schaden zuzufügen, müsst ihr warten, bis er seine Steingeschosse nach euch schießt, welche ihr mit dem Schwert zurück schlägt. Gleichzeitig müsst ihr aber aufpassen, denn er kann auch einen Sog entstehen lassen, womit ihr vom Boss eingesaugt werdet und Schaden bekommt. Versucht nach oben oder unten aus dem Sog zu laufen. Seine letzte Fähigkeit ist ein Eisatem, der euch einfriert. Werdet ihr getroffen, müsst ihr euch per Steuerkreuz befreien.

Wenn der Große Oktorok genug Schaden bekommen hat, verschwindet er unter einer Eisschicht, auch der Boden wird eingefroren. In diesem Fall müsst ihr mit der Lampe seinen Schwanz, die geschlossene Blüte, entzünden. Lauft in eine Richtung und falls der Boss sich zu euch dreht, macht kehrt und eilt in die entgegengesetzte Richtung. So erreicht ihr am einfachsten die Blüte. Ist diese entzündet, rennt der Boss panisch gegen die Wand und lässt Steine von der Decke fallen. Weicht ihnen aus.

Dann beginnt das Spiel von Neuem. Je nachdem, wie viel Schaden ihr ihm zugefügt habt, kommen in der Phase, in dem der Oktorok eingefroren ist, einige Fähigkeiten hinzu: Es kann sein das er den ganzen Raum verdunkelt, dann müsst ihr die Lampe benutzen. Auch kann er Steine von der Decke fallen lassen, ohne, das ihr ihn zuvor verwundet habt. Habt ihr ihn drei Mal anhand seiner Blüte verwundet, ist der Oktorok besiegt und ihr erhaltet neben dem **Herzcontainer** das **Tropfen-Element**.

KAPITEL 14: DAS TAL DER KÖNIGSFAMILIE

Verlasst ihr den Tempel, wird es düster und ein Geist erscheint: Es ist der *König von Hyrule aus vergangener Zeit*. Er bittet euch, dass ihr zu seinem Grab kommt und markiert euch seinen Aufenthalt auf eurer Karte. Kehrt zuerst nach *Schloss Hyrule* zurück, um das Element mit dem Schwert zu vereinen. Leider lassen die Wachen euch nicht ins Schloss hinein. Geht im Innenhof nach unten rechts und zerschneidet die Büsche, um eine Leiter zu finden. Geht nach unten und ihr findet ein **Herzteil**, sowie einen weiteren Schwertmeister: **Maxissimus der Rot-Orange**. Entzündet die Fackeln und ihr könnt die **Strahlenattacke** erlernen.

Rammt draußen den Baum, um ein **Minish-Portal** zu erschaffen. Verkleinert euch und geht nach oben durch die Hecke und zum rechten Brunnen, wo ihr in das kleine Loch könnt, um eine **Schatztruhe** mit **50 Mysteriösen Muscheln** zu finden. In der Hecke rechts daneben könnt ihr im Loch mit dem Minish ein Fragment vereinen. Vergrößert euch wieder und geht auf die rechte Seite, wo die Wachen durch die Hecken patrouillieren. Weicht den Blicken der Wachen aus, bis ihr das Ende erreicht habt.

Schneidet wieder die Büsche runter, um eine Treppe zu finden, welche ihr hinunter steigt. Folgt dem Kellergang bis zum Ende und steigt auf den Schalter, um die Tür zu öffnen. Ihr betretet *Schloss Hyrule* und könnt direkt zur *Heiligen Stätte* gehen. Überträgt das Element, wodurch ihr euch mit dem **Weißem Schwert der Drei** jetzt dreiteilen könnt. Verdreifacht euch auf den leuchtenden Feldern und öffnet die Tür mit den Schaltern. Verschwindet wieder durch den Kellerdurchgang und verlasst *Schloss Hyrule*.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Haltet euch links und steigt die Treppe hinunter, wo ihr direkt einen großen Stein verschieben könnt, indem ihr euch verdreifacht. Springt den Vorsprung zum Hebel herunter, um die Brücke auszufahren. Nun kehrt zurück und geht den Weg nach oben lang. Ihr erreicht das *Tal der Königsfamilie*. Geht die Treppe hinunter und sprengt ein Loch in die Wand, zwischen den Pfosten. Ihr findet eine **Feen-Quelle**, wo ihr bei der **Hohen Libellen-Fee** Fragen beantworten müsst.

Beantwortet die Fragen in dieser Reihenfolge: *Nein, Nein, Ja, Nein, Nein*. Beantwortet ihr alle Fragen richtig, gibt es einen **Größeren Pfeilköcher**.

Geht weiter und ihr erreicht ein **Waldstück**, wo es in 3 Richtungen weiter geht. Mit der Lampe erhellt ihr euren Weg und findet ein Schild, der euch sagt, wo ihr lang müsst. Um durch diesen Wald zu kommen müsst ihr immer den **Richtigen Weg** nehmen, ansonsten fangt ihr von vorne an. Der Richtige Weg durch den Wald lautet wie gefolgt: *Oben, Links, Links, Oben, Rechts, Oben!*

Ihr erreicht den Friedhof, welcher jedoch verschlossen ist. Geht nach rechts weiter und ihr findet ein Haus, in dem der **Totengräber Boris** wohnt. Sprecht ihn an und er übergibt euch den **Schlüssel zum Friedhof**. Kaum verlasst ihr das Haus, überrumpeln euch **zwei Krähen**, die euch den Schlüssel klauen. Ihr findet die Krähe und den Schlüssel weiter links auf einem Baum. Zieht die Pegasus-Stiefel an und rammt den Baum, um den Schlüssel zurück zu bekommen.

Geht zurück zum Tor und sprecht Boris an, der euch das Tor öffnet. Mit dem Geist zu eurer Linken könnt ihr ein Fragment vereinen. Sprecht ihn danach an, um über seinen Bruder in Stadt Hyrule Neues zu erfahren. Geht nach rechts und zerstört die Steine, um darunter leuchtende Felder zu finden. Verdreifacht euch und stellt euch auf die Schalter um das **große Grab der Königsfamilie** zu öffnen.

Besucht ihr das große Grab, werdet ihr direkt von zwei Mumien angegriffen. Nutzt eure Lampe, um sie zu verbrennen, damit sie einen **kleinen Schlüssel** fallen lassen. Besiegt die Skelette und geht nach oben weiter. Katapultiert euch mit dem linken Pilz über den Abgrund und ihr steht vor 3 verschlossenen Türen. Öffnet die mittlere, verschlossene Tür, denn die anderen beiden sind Fallen.

Im nächsten Raum benötigt ihr wieder 2 kleine Schlüssel: Geht nach rechts und verdreifacht euch, weicht der Sense aus und betätigt die 3 Schalter, um den ersten **kleinen Schlüssel** zu erhalten. Geht nun nach links, verdreifacht euch, weicht den Steinen auf der Plattform aus und betätigt die Schalter wodurch ihr den zweiten **kleinen Schlüssel** erhaltet. Öffnet die Schlösser und geht weiter, um einen Raum mit 4 erloschenen Fackeln zu gelangen. Entzündet die Fackeln, worauf 2 Mumien erscheinen. Besiegt sie und achtet auf die Fackeln, welche Feuer nach euch spucken. Geht jetzt durch die geöffnete Tür und ihr erreicht das **Grab von König Gustav**. Er übergibt euch ein **goldenes Fragment**, womit ihr zur *Sela-Quelle* von Hyrule reisen sollt.

Fliegt zurück nach *Stadt Hyrule*, wo ihr wieder einiges erledigen könnt, bevor ihr eure Reise fortführt: Geht zuerst in die **Schule**, das Gebäude neben dem Flugsymbol: Dort könnt ihr den Krug im zweiten Zimmer umdrehen und euch verkleinern. Auf dem Dach und im Garten könnt ihr **kleine Schatztruhen mit Glücksfragmenten** finden. Geht nun ins **Hotel**, denn nun könnt ihr mit den drei Mädchen ein Fragment vereinen, wodurch **Gorman** in der Stadt auftaucht und ein Haus vermietet. Geht zu ihm und vermietet dann das Haus an eins der drei Mädchen. Ihr könnt nun nochmal mit ihnen Fragmente vereinen, wodurch blaue Schmetterlinge erscheinen, welche verschiedene Effekte auslösen (schneller Schwimmen, schneller Graben oder Pfeile abschießen).

Geht wieder ins **Hotel** und entzündet mit der Lampe die Fackel, um die Tür zu öffnen. Lauft danach zur **Bar**, dreht den Krug um, verkleinert euch und verschiebt das Regal, um eine Leiter aufzudecken. Klettert nach oben und lauft nach rechts weiter, auf dem Dach über den Balken und im anderem Haus, die Treppe am anderem Ende wieder herunter. Vergrößert euch mit dem Krug und nehmt die **Flasche**, welche der **Ladenbesitzer Aiya** euch schenkt, wenn ihr das **Hundefutter** zu seinem Hund bringt. Verkleinert euch wieder und geht zurück.

Geht zum **Postamt**, wo ein Bauarbeiter daneben steht, mit dem ihr ein Fragment vereinen könnt. Habt ihr dies getan, ist der **Handwerksmeister Mutoh** motiviert genug, ein neues Haus zu bauen. Sprecht ihn an und der erste Teil des Hauses ist gebaut. Geht aus dem Haus und dann wieder rein um ihn nochmals anzusprechen, wodurch das Haus fertiggestellt ist.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Nun könnt ihr wieder **Gorman** ansprechen, der wieder einen Mieter für das Haus sucht. Wählt wieder eins der Mädchen aus. Benutzt anschließend die Okarina, um zum *Hyllia-See* zu fliegen. Dort gebt ihr im Norden im roten Haus dem Hund das Hundefutter (einfach den Napf „ansprechen“) und ihr besitzt eine weitere leere Flasche.

KAPITEL 15: DER SELA-WASSERFALL

Verlasst *Stadt Hyrule* nach Oben und geht nach rechts, bis ihr das Gebiet der *Lon-Lon-Farm* erreicht. Wirbelt euch mit dem Wirbelstab direkt am Anfang nach oben auf die Erhöhung und ihr erreicht den *Sela-Wasserfall*: Steigt die Treppe nach unten hinab und geht nach rechts für ein **Herzteil**. Schwimmt sodann nach oben: Achtet auf *Raubschleime* und grabt euch mit den Maulwurfhandschuhen in die Höhle. Dort findet ihr **50 Rubine** und ein **Glücksfragment**.

Da es hier nicht weiter geht, geht ihr zurück nach *Stadt Hyrule* und verlasst die Stadt nach Norden, bis ihr das Schloss Hyrule erreicht. Geht aber hier nicht ins Schloss, sondern nach rechts: Ihr entdeckt einen versperrten Weg, den ihr frei sprengen müsst. Dadurch erreicht ihr den oberen Teil vom *Sela-Wasserfall*, wo ihr zuerst die Treppe nach unten steigt und euch das **Herzteil** auf der anderen Seite holt.

Geht nun über die steinerne Brücke und vereint mit der Steintür das **goldene Fragment**, wodurch sich diese öffnet. Nun könnt ihr euch auf den Weg zum letzten Tempel machen: Erhell den dunklen Raum mit der Lampe und steigt die Treppe nach oben, wo ihr eine Bombe zwischen die beiden Steine legt. Steigt die Treppen nach oben, verdreifacht euch und schiebt den unteren Stein nach unten. Ihr findet eine **kleine Schatztruhe** mit **100 Mysteriösen-Muscheln**.

Geht nun wieder zurück, schiebt die kleinen Steine bei Seite, sodass ein Durchgang entsteht. Erst den linken nach links dann den ganz rechten nach oben und den 3ten nach oben. Den mittleren schiebt ihr nach links. Verdreifacht euch wieder und schiebt den Stein weg. Nun geht zurück wo ihr die Bombe gelegt habt und nehmt den unteren Ausgang. Die geschützten Schleime besiegt ihr einfach mit eurem Schwert, dann wendet ihr euch der Steilwand zu und klettert sie hoch.

Aktiviert das Flugsymbol und geht weiter nach oben in die Höhle. Sprengt ein Loch in die Wand, um eine **kleine Schatztruhe** mit **50 Mysteriösen-Muscheln** zu finden. Nehmt wahlweise die Treppe nach unten, um euren Vorrat an Rubinen aufzustocken, oder die Treppe nach oben, um gleich weiter zu kommen. Klettert an der Steilwand wieder nach oben und ihr erreicht die *Sela-Quelle*. Geht nach links weiter und ihr seht einen **riesigen Wirbelwind**, in den ihr kurzerhand hinein springt.

KAPITEL 16: ÜBER DEN WOLKEN

Ihr landet über den Wolken und auch hier wird eure Hilfe gebraucht: Geht gleich nach rechts und springt in den roten Wirbelsturm. Ihr landet eine Ebene höher, wo ihr euch mit dem Maulwurfhandschuhen durch die Wolkenwände grabt. Öffnet die **kleine Schatztruhe**, um ein **goldenes Fragment** zu erhalten. Springt nun durch das rechte Loch nach unten, weicht dem *Wolkenpiranha* aus und springt in den oberen, roten Wirbelsturm. Grabt euch oben durch die Wolkenwand und springt das Loch hinunter und vereint mit der Wolke das **goldene Fragment**.

Nun wirbelt ihr euch mit dem roten Wirbelsturm wieder nach oben und springt in den normalen Wirbelsturm darunter, womit ihr nach oben links segelt. Springt das Loch hinunter, wo ihr auf zwei *Wolkenpiranhas* trefft, die ihr bekämpfen müsst. Wenn sie erledigt sind, erscheint ein **goldenes Fragment** und ein roter Wirbelsturm, der euch wieder nach oben bringt. Grabt euch nach links durch die Wolkenwand, springt unten in den normalen Wirbelsturm und segelt nach links. Öffnet die **kleine Schatztruhe**, um wieder ein **goldenes Fragment** zu erhalten. Segelt nun zur Wolkendecke darunter und springt wieder das Loch hinunter. Ihr trefft einen Gegner, der Blitzkugeln nach euch wirft. Weicht diesen aus und schießt ihn mit dem Wirbelstab ab, um ihn dann mit dem Schwert zu besiegen. Vereint mit der Wolke das Fragment und wirbelt euch dann wieder mit dem roten Wirbelsturm nach oben.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Segelt nun nach unten links, grabt euch durch die Wolkenwand, um eine **kleine Schatztruhe** mit **50 Mysteriösen-Muscheln** zu finden. Springt das Loch hinunter, geht nach oben und vereint mit der Wolke das Fragment. Springt neben der Wolke in den roten Wirbelsturm, um eine **kleine Schatztruhe** mit einem **goldenen Fragment** zu finden. Springt wieder herunter, springt in den unteren rechten Wirbelsturm und dann wieder durch das rechte Loch nach unten. Besiegt wieder die beiden Wolkenpiranhas, um ein **goldenes Glücksfragment** zu erhalten, dann wirbelt euch im roten Wirbelsturm daneben nach oben. Springt in den normalen Wirbelsturm und segelt nach unten.

Grabt euch durch die Wolkenwand, findet das Loch und lasst euch nach unten fallen. Wirbelt euch mit dem rotem Wirbelsturm nach oben und geht nach oben weiter. Springt in das Loch, vereint mit der Wolke das Fragment und wirbelt euch mit dem Wirbelsturm wieder nach oben. Springt in den normalen Wirbelsturm nach oben und segelt nach links weiter. Grabt euch durch die Wolkenwand, springt in den Wirbelsturm und segelt einmal rechts um die Wolke herum und lasst euch in das Loch fallen, um wieder zum Eingang zurück zu kehren. Vereint das letzte Fragment mit der Wolke und ein **großer Wirbelsturm** entsteht. Springt in den Wirbelsturm und ihr erreicht den **Palast des Windes**.

Im Gebäude, nehmt die erste Treppe nach oben und betretet das Zimmer, wo der ehemals kranke Opa Strato wieder gesund ist. Sprecht ihn an und ihr erhaltet den **Licht-Bogen**. Geht die nächste Treppe nach oben und ihr findet **3 kleine Schatztruhen** mit **drei Glücksfragmenten**. In der nächsten Stockwerk trifft ihr den **Ältesten**, der euch die Legende der Minish etwas genauer erklärt. Er erlaubt euch, aufs Dach zu steigen und den Tempel zu betreten. Macht das, nehmt die Treppe nach oben und betretet das Dach, um zum letzten Tempel zu gelangen, dem gleichnamigen **Palast des Windes**.

KAPITEL 17: DER PALAST DES WINDES

Folgt dem Weg nach links und ihr erreicht einen roten Schalter, den ihr mit dem Schwert umlegen könnt. Dadurch entsteht eine Brücke, womit ihr über den Abgrund kommt. Legt immer wieder die Schalter um, um Brücken erscheinen zu lassen und über die Abgründe zu kommen. Um den Schalter zu erreichen, der hinter den Steinen steht, müsst ihr den mittleren Stein nach oben schieben und den linken nach links. Aktiviert den Schalter und geht über die Brücke. Schiebt den Stein zwischen den Fackeln nach unten und aktiviert den Schalter mit dem Bogen oder Bumerang.

Verdreifacht euch und geht über die Brücke, wo ihr den großen Stein nach oben schiebt. Schiebt die kleinen Steine nach unten ins Nichts und geht dann nach oben weiter. Lauft auf die sich bewegende Plattform, weicht den Steinen und den fliegenden Bomben aus, um das Ende zu erreichen. Steigt die Treppe nach oben und folgt dem Gitternetzweg nach links. Weicht dabei den Feuerschlangen und Bomben aus. Nehmt die Treppe nach unten, schießt den Schalter ab und geht über die entstandene Brücke. Weicht der Stachel-Rolle aus und aktiviert den Schalter wieder, um die Brücke zu erschaffen. Legt eine Bombe an den Schalter und rennt über die Brücke. Durch die Explosion wird der Schalter wieder umgelegt und ihr könnt nach oben weiter über die Brücke gehen.

Ihr erreicht eine Plattform, in der, sobald ihr in die Mitte geht, ein Kampf gegen einen *Pyromagus* beginnt. Er besitzt 3 Phasen, in denen er sich einfach vervielfacht und alle Abbilder besiegt werden müssen. Ihr könnt ihn am besten mit Bumerang betäuben und dann mit dem Schwert besiegen. Weicht seinen Geschossen aus, welche immer direkt vor ihm aus weg fliegen. Ist er besiegt, erscheint eine **große Schatztruhe**, in der ihr den **Greifenmantel** findet.

Nun könnt ihr springen und dabei ein Stück gleiten. Probiert den Greifenmantel gleich aus und springt nach rechts über die Schlucht, dann springt nun über die Wolken nach oben. Oben geht ihr nach rechts und springt zwischen den beiden Fackeln über die Schlucht (passt auf die fliegenden *Bombui* auf). Schiebt den ersten Stein nach unten, den zweiten Stein nach oben, den nun obersten Stein nach oben ins Nichts und dann den Stein rechts nach Rechts, um die leuchtenden Felder zu erreichen. Verdreifacht euch auf den unteren drei Feldern und stellt euch zwischen die 4 Schalter, welche ihr mit dem Schwert alle gleichzeitig aktivieren müsst. Habt ihr sie aktiviert, erscheinen zwei *Käfer-Stachi*, welche ihr mit dem Wirbelstab umdreht und mit dem Schwert besiegt. Sind sie besiegt, öffnet sich die Tür.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

In diesem Abschnitt befinden sich große Ventilatoren: Wenn sie sich nicht drehen, könnt ihr an ihnen vorbei gehen und Schutz in den Löchern suchen. Oben angekommen springt ihr über die Schlucht und geht nun wieder nach unten. Bei den letzten beiden Ventilatoren wirbelt ihr euch mit dem Wirbelstab und dem Loch nach oben, über die Ventilatoren. Geht nach links und springt auf die Drehgitter mit dem Greifenmantel, um euch darunter zu befördern. Das gleiche macht ihr bei dem Drehgitter links davon, nur diesmal um wieder nach oben zu gelangen. Springt durch das Drehgitter auf die sich bewegende Plattform und links wieder hoch. Geht die Treppe hinunter und springt über die Wolken nach oben.

Oben angekommen verdreifacht ihr euch und fahrt mit der Plattform mit, geht die Treppe hoch und schiebt den Stein nach links. Geht die Treppe nach unten, schiebt die Steine ganz rechts ins Nichts und geht auf die Plattform und springt mit dem Greifenmantel zwischen den beiden Plattformen hin- und her, um den Steinen auszuweichen. Am Ende springt ihr durch das Drehgitter nach oben und geht nach rechts weiter. Springt durch die Drehgitter um auf die Plattform zu kommen und den Steinen auszuweichen. Zum Schluss springt ihr durch das letzte Drehgitter nach unten und lauft nach oben weiter. Wirbelt euch mit dem Wirbelstab im ganz rechten Loch nach oben und geht die Treppe hinunter, wo ihr wieder leuchtende Felder findet. Verdreifacht euch immer auf dem Feld, was dem Schalter am nächsten ist, wodurch ein **Minish-Portal** erscheint.

Verkleinert euch und geht durch den Minish-Tunnel weiter: Schiebt den ersten Krug nach unten ins Nichts, dann den untersten Krug aus der ersten Reihe nach links, den mittleren Krug aus Reihe eins nach oben, den mittleren Krug aus Reihe zwei nach oben, den mittleren Krug aus Reihe drei nach unten, den mittleren Krug aus Reihe vier nach links, den oberen Krug aus Reihe vier nach oben, den mittleren Krug aus Reihe fünf nach unten, den unteren Krug aus Reihe sechs nach unten und zuletzt den mittleren Krug aus Reihe sieben nach oben. Nun ist der Weg frei und ihr könnt durch den Tunnel gehen.

Weicht der Stachel-Rolle aus und geht nach oben durch den Tunnel, um zu einem **Minish-Portal** zu gelangen. Vergrößert euch wieder, betätigt den Schalter mit dem Bumerang oder Bogen, nehmt den **kleinen Schlüssel**, der von der Decke fällt und geht durch die geöffnete Tür. Springt über den Abgrund und geht den Weg zurück, bis zur Stachel-Rolle und öffnet die Tür dort mit dem kleinen Schlüssel.

Springt die Wolken nach oben und folgt dem Weg nach links, wo ihr mit dem Greifenmantel über die kaputte Brücke springen müsst. Achtet dabei auf die Ventilatoren. Geht die Treppe nach oben und schiebt den mittleren Stein nach links und dann den mittleren Stein der zweiten Reihe nach rechts.

Springt über die Stacheln, steigt die Treppe nach unten und springt mit dem Wind des Ventilators über den großen Abgrund. Geht nach oben weiter und springt über die Abgründe und passt dabei auf, nicht durch die Löcher zu fallen oder von den Gegner getroffen zu werden. Springt die Wolken nach oben und springt dann von der obersten nach rechts über den Abgrund. Geht die Treppe nach oben, um eine **kleine Schatztruhe** mit einem **Glücksfragment** zu finden.

Springt vor der Treppe nach rechts über den Abgrund und dann die Wolken hoch, um weiter zu kommen. Geht in den nächsten Raum, wo euch zwei *Eisenkugel-Soldaten* angreifen. Wartet, bis sie ihren Morgenstern nach vorne geworfen haben, dann könnt ihr sie von der Seite mit dem Schwert angreifen. Sind beide besiegt, erhaltet ihr einen **kleinen Schlüssel**. Öffnet die verschlossene Tür und geht nach links weiter, bis ihr einen Raum mit Schaltern erreicht. Schiebt einen Krug auf einen der Schalter und verdreifacht euch dann so, dass ihr alle Schalter betätigen könnt. Geht durch die geöffnete Tür, betätigt den Schalter und springt mit dem Ventilator über den Abgrund. Wenn ihr durch die Tür gehen wollt, erscheinen Gegner, die natürlich besiegt werden müssen, bevor ihr weiter gehen könnt.

Geht durch die Tür und nach links weiter und ihr erreicht wieder einen Raum, wo ihr auf den Schalter gehen müsst und euch dann mit dem Ventilator über den Abgrund befördert. Schiebt den Stein vor der **kleinen Schatztruhe** weg, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten, dann schiebt den kleinen Stein auf der rechten Seite nach rechts und dann den Stein darüber nach oben. Öffnet mit dem kleinen Schlüssel die Tür und ihr findet den **großen Master-Schlüssel**.

Geht nach rechts und öffnet die große Tür, holt euch die Herzen aus den Krügen und springt dann am Pfeilende nach unten. Ihr landet auf einer Plattform und werdet von einer *Nimbusgarde* angegriffen. Besiegt ihn und es erscheint eine Brücke und ein blauer Teleporter. Geht die Brücke nach oben und ihr erreicht einen dunklen Raum, den ihr mit der Lampe erhellt. Geht nach rechts und die Treppe hoch, um den **Kompass** zu erhalten. Geht nun links die Treppe nach oben und dort weiter nach oben, durch die Tür rechts und lasst euch durch das Loch in der Mitte fallen, um vor einer **kleinen Schatztruhe** zu landen, welche einen **kleinen Schlüssel** enthält.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeuropa.de

Geht nun wieder die Treppe nach oben und nehmt den unteren Durchgang. Schießt die fliegenden Gegner mit dem Bogen ab und verdreifacht euch, lasst aber immer ein Feld zwischen euch frei. Rennt über den kaputten Boden und aktiviert alle vier Schalter gleichzeitig. Geht durch die sich geöffnete Tür, springt über die Stachel-Rollen und holt den **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Schatztruhe**.

Geht nach rechts weiter, springt nach unten und öffnet die verschlossene Tür. Hinter der Tür springt ihr in den Wirbelsturm und segelt von Wirbelsturm zu Wirbelsturm, bis ihr die Tür oberhalb erreicht. Geht nach oben weiter, achtet auf die Mumien und führt an den zwei Schaltern eine Wirbelattacke aus, um die Tür zu öffnen, was euch den Weg spart, wenn ihr runter fallt.

Geht nun die Treppe nach oben und geht nach rechts oben, wo ihr durch die Tür geht. Besiegt die drei *Feuer-Pyromagus* und eine **große Schatztruhe** erscheint mit der **Dungeon-Karte**. Geht nach links weiter, besiegt die beiden Hände und zieht den Hebel aus der Wand um die Tür zu öffnen. Eilt wieder nach links und schiebt den zweiten Stein von unten ins Loch und springt über den Abgrund. Ihr findet ein **Herzteil**. Springt den Abgrund hinunter und geht durch die Tür untere Tür weiter. Steigt die Treppe wieder hinauf und haltet euch rechts, schießt mit dem Bogen die fliegende Bomben so ab, dass sie die Steine auf der anderen Seite zerstört und springt über den Abgrund. Lauft nach rechts weiter und ihr findet zwei Fackeln, die ihr entzünden könnt, um den *roten Teleporter* zu aktivieren.

Öffnet die verschlossene Tür und geht nach oben, wo ihr ein Loch in die Wand sprengen könnt. Geht durch das Loch und sprengt ganz oben an der Wand ein neues Loch hinein. Geht durch das Loch und sprengt die beiden Steine weg, den unteren Stein schiebt ihr nach unten. Eilt durch die offene Tür und ihr erreicht eine Kammer, die mit Bomben gefüllt ist. Ihr müsst der Bombenkette ausweichen und um sie herum gehen, denn sie dürfen nicht explodieren, da der Schalter sonst die Tür schließt. Die oberen einzelnen Bomben müssen zerstört werden. Schiebt dann den mittleren Stein nach oben und den linken nach links um durch die Tür zu kommen. Ihr findet eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Geht nun wieder zurück durch die Tür und schiebt den mittleren Stein nach unten und den linken nach links, um wieder heraus zu kommen. Diesmal dürft ihr alle Bomben zerstören, um es euch einfacher zu machen. Stellt euch vor der Tür ganz links auf den kaputten Boden, um nach unten vor die verschlossene Tür zu fallen. Öffnet die Tür und ihr gelangt in ein Labyrinth: Springt links über die Stacheln, um zu einer **kleinen Schatztruhe** mit einem **Glücksfragment** zu kommen. Dann geht ihr zurück zum Anfang und dort nach oben und folgt dem Weg. Springt unten wieder über die Stacheln und schiebt die Steine, wo auf dem Boden eine viereckige Markierung ist, ins Nichts. Dann springt über den Abgrund und auf die Wolken nach oben, um die Kammer des Wächters zu erreichen.

~ Endgegner: Gyrog ~

Gyrog ist ein riesiger fliegender Rochen. Zu Beginn befindet ihr euch auf einem seiner blauen Abkömmlinge und springt sodann auf den Rücken des roten, großen Wächters. Es werden immer drei Augen zu sehen sein, welche gleichzeitig angegriffen werden müssen. Dazu verdreifacht ihr euch auf dem Rücken des Rochen. Sind die drei Augen getroffen, erscheinen alle Augen und ihr schlagt wild auf diese ein. Wenn euer Gegner genug Schaden bekommen habt, müsst ihr auf einen der blauen Rochen springen und gegen diesen kämpfen: Dabei wird immer ein Auge zu sehen sein, welches ihr angreifen müsst. Manchmal fährt es mit seinem Schwanz über den Rücken, in diesem Falle müsst ihr mit dem Greifenmantel einmal springen, um dem Angriff auszuweichen.

Hat der blaue Rochen genug Schaden erlitten, müsst ihr wieder auf den roten Rochen springen und wieder seine drei Augen angreifen. Nun hilft der blaue Rochen ihm aber und schießt Geschosse nach euch. Weicht dem Angriff so gut es geht aus, auch eure Doppelgänger sollten nicht getroffen werden, da diese sonst sofort verschwinden. Wurde wieder genug Schaden angerichtet, springt ihr wieder auf den blauen Rochen, wo ihr wieder das Auge angreift, welches erscheint. In dieser Phase kommen aber noch kleine, grüne Rochen hinzu, welche stets von oben nach unten fliegen und euch ebenfalls angreifen. Weicht allem weiterhin tapfer aus und landet sodann wieder auf dem roten Rochen.

Erneut werdet ihr nun wieder von dem blauen Rochen angegriffen, der jetzt noch mehr Kugeln nach euch wirft. Hat der rote Rochen wieder genug Schaden abbekommen oder habt ihr den blauen Rochen schon besiegt, erscheinen wieder die grünen Rochen und greifen euch an. Immer wieder müsst ihr versuchen, diesen auszuweichen und dabei die drei Augen des roten Rochen anzugreifen. Habt ihr diesmal genug Schaden gemacht, ist der Kampf gewonnen und ein **Herzcontainer** sowie das **Wind-Element** gehören endlich euch. Verlasst den Tempel über den Grünen Teleporter.

KAPITEL 18: Das HEILIGE SCHWERT DER VIER

Verlasst das Gebäude und reist mit der Okarina nach *Stadt Hyrule*. Geht zum Schwertkampf Meister **Magnus** und lernst die vorletzte Schwerttechnik. Die letzte Schwerttechnik lernst ihr auf dem *Gongol-Berg*, wenn ihr rechts alle Kletterwände von Beginn an hinauf klettert. Verdreifacht euch auf den leuchtenden Feldern in der Höhle und geht aktiviert die Schalter. Ihr findet ein **Herzteil** und erlernt bei **Maximus dem Grauen** die letzte Schwerttechnik: Den **Wirbelhieb**.

Nun könnt ihr nach *Tabanta* reisen und bei **Magnus dem Ersten** die große Wirbelattacke lernen (Wer es nicht mehr weiß: Das Grab findet ihr über den drei Statuen im Südwesten des Sumpfs). Reist dazu mit der Okarina nach *Tabanta*, sprintet links über den Sumpf und besucht in das Grab. Kehrt dann nach *Stadt Hyrule* zurück und macht euch zum Schloss Hyrule auf.

Achtung: Wenn ihr noch Dinge erledigen wollt, wartet noch mit der Vereinigung des letzten Elements und erforscht die Stadt und Höhlen um Hyrule, da ihr nun alles habt, um alles zu erforschen. Um in der Geschichte weiter zu kommen, kehrt nach Schloss Hyrule zurück.

Schleicht euch wieder rechts an den Wachen vorbei und klettert die Treppe nach unten. Folgt dem Weg bis zur *Heilige Stätte* und vereint das letzte Element mit dem Schwert, um das **Heilige Schwert der Vier** zu erhalten. Habt ihr das getan, erscheint eine neue Tür, durch die ihr hindurch geht. Dahinter befindet sich eine Wand mit einer Legende der Minish. Doch kaum wisst ihr über das **Force** Bescheid, erscheint **Vaati** und schlägt euch bewusstlos. Sobald ihr wieder erwacht, eilt zurück in den Vorraum und verlasst die *Heilige Stätte*, denn ihr müsst Vaati aufhalten. Draußen erblickt ihr viele versteinerte Personen, welche ihr alle mit dem Schwert der Vier vom Fluch befreien könnt. Befreit den Soldaten vor dem Ausgang und betretet das **Dunkle Schloss Hyrule**.

KAPITEL 19: DUNKLES SCHLOSS HYRULE

Geht nach links die Treppe hoch und dann nach oben, wo ihr die Feuerkreise passieren müsst. Mit dem Greifenmantel könnt ihr der Einfachheit halber über sie springen. Geht nach oben, saugt die leuchtenden Schädel mit dem Magischen-Krug ein und sprengt ein Loch in die rechte Wand. Dort verkleinert ihr euch mit dem **Minish-Portal**, geht zurück zu den Feuerkreisen und lasst euch dort durch das Loch nach unten fallen.

Im unteren Stockwerk geht ihr nach oben und dann durch den Minish-Tunnel, um in die Zellen zu gelangen. Vergrößert euch wieder und steigt auf den Schalter, der die Zellentüren öffnet. Erlöst den **König** von seinem Fluch und sprecht mit ihm, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten.

Steigt die Treppe nach oben und geht zurück zu den Feuerkreisen, vervierfacht euch auf den leuchtenden Feldern und schiebt den Stein nach unten, um nicht nochmal durch die Feuerkreise gehen zu müssen. Geht nach unten weiter und öffnet die untere verschlossene Tür, da die Linke eine Falle ist. Geht durch die Tür und folgt dem Weg bis zu zwei Treppen. Geht die rechte Treppe nach unten und ihr erreicht eine **große Schatztruhe** mit der **Dungeon-Karte**.

Geht nun die andere Treppe nach oben und ihr erreicht den Eingang des ehemaligen Schloss von Hyrule. Hier könnt ihr das Schloss verlassen und der Außenwelt einen Besuch abstatten, wenn ihr andere Dinge erledigen wollt. Ansonsten geht es in der Mitte weiter: Geht die Treppe nach oben und geht durch den großen Durchgang. Haltet euch links, geht nach oben weiter und weicht den Kanonenkugeln aus. Vervierfacht euch auf den leuchtenden Feldern und schießt die Kanonenkugeln alle gleichzeitig auf die Kanonen zurück. Dazu müsst ihr sie nur mit dem Schwert treffen. Sind sie zerstört öffnet sich der Durchgang und ihr könnt weiter.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Weicht den fliegenden Krügen und den Händen aus, um im nächsten Raum ein **Felder-Rätsel** zu lösen: Ihr dürft jedes Feld nur einmal betreten, sodass es sich rot färbt. Sind alle Felder rot gefärbt öffnet sich die Tür. Schaut euch das Bild an, wo der Weg eingezeichnet ist. Geht nach unten und vervierfacht euch auf den leuchtenden Feldern, wenn die Sense oben ist. Folgt der Sense und weicht den Steinen aus, um alle vier Schalter zu drücken, wodurch eine **kleine Schatztruhe** mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint. Springt den Vorsprung nach unten und ihr seid wieder in dem Gang von vorhin, wo ihr zurück in die Eingangshalle geht und nun die rechte Treppe hinauf, wo ihr die verschlossene Tür öffnet.

Geht nach oben bis ihr die leuchtenden Felder erreicht. Vervierfacht euch auf den obersten linken Feld, dem linken Feld zwei darunter, dem untersten rechtem Feld und dem rechtem Feld zwei darüber. Ladet nun eure Wirbelattacke auf und stellt euch zwischen die Kanonen um die Kanonenkugeln zurück zu werfen. Sind alle Kanonen zerstört öffnet sich wieder der Weg. Im nächsten Raum erwarten euch viele Fühse, welche eure hart ersparten Rubine zu Nichte machen können. Am besten bleibt ihr in einer Ecke stehen und schlägt wild mit eurem Schwert um euch, bis alle besiegt sind. Sprengt in der Ecke unten links ein Loch in die Wand und geht hindurch. Weicht den Feuerschlangen aus und geht nach oben weiter die Treppe hinauf.

Ihr erreicht den *Thronsaal*, wo ihr von einem Ritter angegriffen werdet. Besiegt ihn, geht durch die geöffnete Tür, um eine **große Schatztruhe** mit dem **Kompass** zu finden und zieht dann den Thron nach rechts, um eine Treppe zu finden. Geht nach unten, sorgt mit eurer Lampe für Licht und geht nach rechts, um die Treppe nach oben zu finden. Oben angekommen geht ihr weiter und erreicht die *Terrasse des Schlosses*. Springt in den Wirbelsturm und segelt von einem zum nächsten, weicht dabei den Kanonenkugeln aus und landet auf der anderen Seite.

Geht durch die Tür, vervierfacht euch, weicht dem Feuerkreis aus und schiebt den Stein nach unten. Hinter der Tür müsst ihr wieder in einem Wirbelsturm springen und damit zur anderen Seite segeln. Weicht den Kanonenkugeln aus und landet sicher auf der anderen Seite, wo ihr nach links weiter geht und mit dem Bogen den Schalter aktiviert, um die Brücke auszufahren.

Geht durch die Tür und vervierfacht euch auf auf den unterstem linken Feld, unterstem rechten Feld, dem obersten zweiten Feld von links und dem obersten zweiten Feld von rechts. Aktiviert die vier Schalter, wodurch sich die Tür öffnet. Besiegt die beiden Morgensternritter im nächsten Raum und der *rote Teleporter* erscheint. Geht durch die geöffnete linke Tür und dann durch die obere Tür. Geht auf die sich bewegende Plattform und springt mit dem Greifenmantel unter einer der Drehgitter nach oben. Aktiviert die beiden Schalter mit dem Bogen und springt dann durch das Drehgitter wieder nach unten.

Nun müsst ihr mit einer Bombe die Steine wegsprengen, die euch den Weg versperren: Legt dazu ab, hebt sie hoch und werft sie im richtigen Augenblick hinüber. Geht durch den nun offenen Weg nach oben, bis ihr den Raum mit den sich bewegenden Funken erreicht. Geht durch die obere Tür und ein Ritter erscheint. Weicht unbedingt seiner aufgeladenen Wirbelattacke aus, denn diese zieht viele Herzen ab. Ist er besiegt, erscheint der *blaue Teleporter* und in jedem Raum, wo eine große verschlossene Tür war, erscheinen ebenfalls Ritter. Im Raum über euch werden **vier kleine Schlüssel** benötigt, welche ihr alle bekommt, wenn ihr die Ritter besiegt habt.

Frischt eure Herzen auf und eventuell Feen, dann beginnt die **Ritter Jagd**: Geht durch die rechte Tür, wo direkt zwei Ritter auf euch warten. Sind sie besiegt öffnet sich die große Tür, wo ihr die erloschenen Fackeln entzünden müsst. Weicht dem Feuerkreis aus und beeilt euch, denn die Fackeln gehen nach einer Zeit wieder aus. Im nächsten Raum erwarten euch viele Geister, doch ihr müsst nur einen besiegen, dann verschwinden alle und die Tür öffnet sich. Geht die Treppe nach oben und ihr erhaltet den **ersten kleinen Schlüssel**.

Geht nun zurück und nehmt die untere Tür, wo ihr mit dem Greifenmantel nach oben durch das Drehgitter springt. Springt am anderen Ende nach unten und geht durch die Tür, wo ein Ritter auf euch wartet. Geht durch die geöffnete große Tür und geht nach unten zu den vier Schaltern und stellt euch genau in die Mitte. Vollführt eine Wirbelattacke und aktiviert so alle vier Schalter. Eilt durch die Tür, besiegt die beiden Magier und steigt auf den Schalter, wodurch die verschlossene Tür sich öffnet. Geht nach oben und holt euch den **zweiten kleinen Schlüssel**.

Lauft zurück und haltet euch links um die nächsten beiden Ritter zu finden. Geht durch die große Tür und ihr erreicht wieder ein **Felder-Rätsel**. Berührt jedes Feld nur einmal, sodass alle Felder rot aufleuchten. Geht durch die geöffnete Tür und besiegt wieder einen der Geister, um die verschlossene Tür zu öffnen. Geht nach links und in den Turm hinein, wo ihr die Treppe nach oben nehmt, um den **dritten kleinen Schlüssel** zu erhalten.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zelda-europe.de

Eilt wieder zurück und nehmt die Tür nach oben, wo der letzte Ritter auf euch wartet. Geht durch die große Tür, wo ihr alle vier Augen abschießen dürft. Achtet auf die Schatten auf dem Boden, denn dort fallen *Todesgrapscher* von der Decke. Am besten besiegt ihr diese gleich, um ungestört die Augen abschießen zu können. Dabei müsst ihr euch wieder beeilen, denn die Augen bleiben nur kurze Zeit geschlossen. Geht durch die geöffnete Tür, schiebt den mittleren Stein nach links und den Unteren nach unten. Springt das Loch hinunter und geht dann wieder nach oben, um auf den Schalter zu steigen, welcher die verschlossene Tür öffnet. Geht aber zuerst nach ganz oben, um den **letzten kleinen Schlüssel** zu erhalten.

Schiebt den mittleren Stein nach rechts und den Unteren nach unten, um wieder zurück zu kommen. Eilt danach zurück zum *blauen Teleporter* und besucht den Raum oben, wo ihr alle Schlösser öffnet und den großen Stein verschiebt. In der **großen Schatztruhe** findet ihr den großen **Master-Schlüssel**. Teleportiert euch mit dem *blauen Teleporter* in die *Eingangshalle* und teleportiert euch mit dem *rotem Teleporter* vor die Tür zum Endgegner. Seid ihr für den Kampf gewappnet, geht hindurch.

Ihr erreicht einen langen Gang und vernehmt **Vaatis Stimme**, der geradewegs dabei ist, in einer Zeremonie das Force von Prinzessin Zelda zu entreißen. Wenn die Glocke 3 Mal läutet, so verkündet er hämisch, ist diese vorüber. Ihr müsst nicht hetzen, denn es gibt keine Zeitbegrenzung.

Der erste Gegner auf dem Gang ist ein *Eisenkugel-Soldat*. Hinter der nächsten Tür müsst ihr euch vervierfachen und die vier Schalter aktivieren, wodurch sich die nächste Tür öffnet. Hinter der Tür erscheinen drei weitere Ritter, welche natürlich besiegt werden müssen – wohl der schwierigste Kampf auf dem Weg zu Vaati. Es empfiehlt sich die Pegasus-Stiefel anzuziehen und zwischen den Rittern hin und her zu rennen. Wenn sie alle in einer Reihe stehen, erwischt man oft einen oder zwei und wenn sie zum Angriff ausgeholt und zugeschlagen haben, lassen sie sich schnell hinterrücks attackieren. Dadurch weicht ihr galant ihren Wirbelattacken aus. Sind alle drei Ritter besiegt, öffnet sich die letzte Tür.

~ Endgegner des Spiels: Dämon Vaati ~

Vaati ist nicht erfreut, dass ihr ihn vehement in seinen Plänen stört und versucht euch nun zu vernichten. Er hat zwei Phasen, die sich sehr voneinander unterscheiden.

In **Phase Eins** ist Vaatis Schwachstelle ein großes Auge auf seiner Brust, welches erst dann erscheint, wenn ihr die kleinen Augen, die um ihn kreisen, besiegt habt. Wartet, bis sie etwas langsamer um Vaati kreisen, dann könnt ihr sie mit dem Schwert zerstören. Sind sie zerstört öffnet sich das Auge und ihr könnt es angreifen. Habt ihr das geschafft, erscheinen nun vier Augen, welche um Vaati kreisen. Diese können einen roten Feuerstrahl einsetzen, jedoch bewegen sie sich dabei nicht, sprich, sie sind also sehr anfällig für eure Angriffe. Sind auch diese besiegt, teleportiert Vaati sich von euch weg, wenn ihr ihm zu nahe kommt. Folgt ihm solange bis er sich nicht mehr weiter teleportiert und schlägt auf das Auge.

Nun werden die Augen von einer schwarzen Kugel umhüllt, welche ihr mit dem Magischen-Krug zuerst weg saugen müsst, bevor ihr ihnen Schaden zufügen könnt. Am besten saugt ihr diese direkt in der Nähe von Vaati weg, wenn er die Augen neu beschwört - denn dann habt ihr alle auf einmal erwischt und müsst nicht mühselig die einzelnen Augen absaugen. Habt ihr die Augen wieder besiegt, teleportiert sich Vaati erneut und ihr folgt ihm, bis er stehen bleibt.

Habt ihr genug Schaden angerichtet, ist die erste Phase beendet. Während ihr die kleinen Augen angreift, wird Vaati immer wieder mit Feuerbällen angreifen, die durch den Raum fliegen. Auch kann es sein, das er eine schwarze Kugel auf euch abfeuert, diese müsst ihr dann mit dem Magischen Krug einfach einsaugen.

~ Endgegner des Spiels: Giftdämon Vaati ~

In **Phase Zwei** verwandelt sich Vaati zu einer großen Kugel mit einem Auge und kleinen Kugeln um ihn herum. Ihr müsst mit dem Bogen die kleinen Kugeln abschießen und schauen, welche sich rot verfärben. Der Kampf ist ziemlich einfach, denn Vaati selbst kann euch keinen Schaden zufügen. Das können nur seine Blitzkugeln, die er ab und zu schießt, oder die Stacheln, die er auf dem Boden verteilt. Letztere könnt ihr mit dem Schwert zerstören.

Schießt mit dem Bogen auf eine der kleinen Kugeln und schaut euch ihre Färbung an. Ihr müsst nicht alle Kugeln abschießen, denn die roten Kugeln sind immer in einer Vierer-Reihe nebeneinander angeordnet. Es sind also entweder alle vier roten Kugeln unten, links, rechts oder oben.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

Wenn ihr alle vier roten Kugeln aufgedeckt habt, vervierfacht ihr euch auf den leuchtenden Feldern, so wie die roten Kugeln angeordnet sind und greift sie gleichzeitig an. Die kleinen Kugeln verschwinden und ihr könnt Vaati direkt angreifen. Hierbei kann es sein, dass die Stacheln auf den leuchtenden Feldern landen, in diesem Falle müsst ihr sie mit dem Schwert zerstören, um die Felder wieder freizulegen. Wiederholt das Spiel solange, bis Vaati besiegt ist. Sodann könnt ihr **Prinzessin Zelda** retten.

Kaum habt ihr eure königliche Freundin vom Fluch befreit, beginnt das Schloss einzustürzen und ihr wollt euch in Sicherheit bringen. Da der Ausgang blockiert ist, lauft ihr die Treppe links hinauf und folgt dann dem Weg bis zur *Heiligen Stätte*. Wenn ihr eure Herzen und Feen auffüllen wollt, besucht in den Raum unter der Heiligen Stätte. Falls ihr bereit seit, eilt in die *Heilige Stätte* und tretet **Vaati in seiner finalen Form** gegenüber.

~ Endgegner des Spiels: Erzdämon Vaati ~

Vaati scheint aus seinen zwei vorherigen Kämpfen gelernt zu haben, denn er vereint einige Fähigkeiten: In seiner **ersten Form** besitzt er zwei Arme, die ihn unterstützen und euch angreifen. Auch schießt er wieder eine Blitzkugel nach euch. Wartet, bis einer der Arme untergetaucht ist und wieder nach oben kommt. Dann müsst ihr ihn mit dem Wirbelstab angreifen, wodurch er von seinem Körper getrennt wird und einen kleinen Minish Eingang aufweist.

Verkleinert euch auf dem **Minish-Portal** und geht in den Arm hinein. Hier im Inneren befinden sich viele kleine Gegner, die alle gleich aussehen, doch nur einer der Gegner hat ein heller, erleuchtendes Auge. Diesen müsst ihr finden und zerstören, dadurch werden alle zerstört und der Arm gleich gratis dazu. Vergrößert euch wieder und wartet bis der zweite Arm untertaucht und wieder auftaucht. Benutzt wieder den Wirbelstab, verkleinert euch und geht in den Arm hinein. Nun braucht ihr die Lampe, denn im Arm ist es düster: Versucht bei dem wenigen Licht den richtigen Gegner mit dem hellen Auge zu finden und zu zerstören.

Habt ihr das geschafft wird auch dieser Arm zerstört und Vaati geht in seine **zweite Form** über: Es erscheinen kleine Augen vor ihm, welche blaue Kugeln nach euch schießen, die ihr wiederum vervierfacht zurückschlagen müsst. Gleichzeitig setzt Vaati aber eine Blitzkugelsalve ein, welcher ihr in vervierfachtem Zustand nicht ausweichen könnt. Ihr müsst also warten, bis die Blitzkugelsalve vorbei ist und euch dann rasch vervierfachen, um die Kugeln zurückschlagen. Habt ihr alle vier kleinen Augen getroffen, könnt ihr Vaati direkt angreifen. Eure Taktik wiederholt ihr so lange, bis Vaati endgültig besiegt ist. Genießt die letzten Abschließenden Worte des Spiels und freut euch auf den Abspann.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt Zelda: The Minish Cap gemeistert!