

THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING (1993)

GameBoy Color – Komplettlösung

Geht nach den Ziffern vor. Das ist der schnellste Weg. Die Ziffern auf der Karte kennzeichnen die Ziffer der Beschreibung. Vernichtet die Feinde und sammelt fleißig die Rubine. Sie werden später sehr nützlich sein.

Beschreibung:

1. Springt aus dem Bett und spricht mit dem Mann, um das Schild zu bekommen.
2. Am Strand auf **P3**, findet ihr das Schwert.
 - **Schwertwirbeltechnik:** Mit dem Schwert einmal schlagen und den Knopf dann festhalten. Wenn das Schwert anfängt zu leuchten – den Knopf loslassen, das Schwert wird dann einmal um 360° gewirbelt. Somit kann man das Graß und die Sträucher schneller abschlagen und die Gegner effektiver vernichten.
3. Springt bei **K1** in den Brunnen und ihr bekommt **erstes Herzteil**.
4. Geht nach **G3** in den Eingang. In der Kiste gibt es 50 Rubine.
5. Geht auf der anderen Seite raus (**F1**) und ihr findet eine Schlummermorchel.
6. Geht auf dem selben Weg zurück zu **G3** und dann zu der Hexe nach **G6**. (Den grünen Gegner auf **F5** kann man nur mit einer Bombe töten.) Gibt der Hexe den Pilz und sie gibt euch das Zauberpulver.
 - Auf **F4** gibt es eine Lebens-Fee, sie erscheint nur wenn eure Energie nicht voll ist.
7. Geht jetzt zum Waschbären auf **F2** und besprüht ihn mit Zauberpulver.
8. In der Kiste auf **E2** findet ihr den Schlüssel zum Wurm-Palast **L1**.
9. Redet auf **i2** mit dem Fischer (ihr solltet jetzt ca. 80 Rubine haben) und fischt alle Fische heraus. Ihr bekommt **zweites Herzteil**.
10. Auf **K4** die Sträucher wegschlagen, hier findet ihr die **1 Muschel**.
11. Holt euch im Spiel-Shop auf **L4** gleich beim ersten mal die Yoshi-Puppe und spielt solange, bis ihr mind. 230 (besser 350) Rubine habt.
12. Geht zum Shop auf **J4** und kauft euch die Schaufel - mit dieser könnt ihr überall in der Erde etwas ausgraben, es könnte ein Rubin, ein kleines Energieherz oder eine Muschel sein. Geht raus und wieder rein, und kauft euch 30 Bomben.
13. Geht zum langen Haus auf **i3**. Tauscht dort den Yoshi gegen eine Schleife.
14. Geht zu Strupis Haus auf **K2** in den kleinen Nebeneingang. Tauscht bei kleinem Hund die Schleife gegen eine Dose Hundefutter. Hier rechts unten mit Schaufel **2 Muschel** ausgraben.
15. Geht zum Bananenhändler auf **O4**. Tauscht das Hundefutter gegen Bananen.
16. Geht in den Wurmpalast **L1** auf **N4**.

Level 1 – Wurm Palast

H3 – Gegner mit Schwert in den Abgrund stoßen. Schlüssel. **H2** – Kompass. Gegner vernichten. Tür geht auf. **G4** – Gegner vernichten. Knopf drücken. Schlüssel. **G5** – Gegner vernichten. Karte. Über **F5** nach **E6** – Bei allen Gegnern das gleiche Kartensymbol mit dem Schwert einstellen. Eulen-Schnabel. **F4** – Schlüssel. **F3** – Gegner vernichten. 20 Rubine. Bombe mittig an die linke Wand legen. **F2** – **3 Muschel**. **D3** – Linken Stein nach oben verschieben. Tür geht auf. **D2** – Gegner erst mit Schild anstoßen, dann mit Schwert vernichten. Durch Geheimgang nach **E1** – Feder (jetzt kann man springen). Über **E5** nach **E4** – Nightmare-Schlüssel. **F7** – Zwischengegner. Über die Walze springen. Gegner mit Schwert besiegen. Warp Point. **D7** – Endgegner mit Schwert besiegen. Extra Lebensherz. **C7** – Muschelgeige.

17. Holt euch **drittes Herzteil** auf **E5**. Auf dem Weg dorthin, erfahrt ihr von den Kindern auf **L1**, dass der Hund Strupi von den Moblins entführt wurde.
18. Geht zum Foto-Laden auf **D8** und macht euer erstes Foto.
19. Rettet den Hund Strupi im Eingang auf **D6**. Lasst den Gegner im dritten Raum erst gegen die Wand laufen, bevor ihr ihn mit dem Schwert angreift.
20. Auf **D5** in der Kiste 50 Rubine. Strupi frisst die Pflanzen.
21. Geht zum **L2** – Djinn's Grotte auf **C5**.

Level 2 – Djinn's Grotte

G3 – Mit Zauberpulver Licht machen. Tür geht auf. **G4** – Gegner vernichten. Schlüssel. **F2** – Gegner mit Schwert in den Abgrund stoßen. Tür geht auf. In der Kiste – Eulenschnabel. **G5** – Blauen Kristall ein mal mit dem Schwert betätigen. Steine gehen runter. **H5** – Kristall betätigen. In der Kiste –

Schlüssel. **H4** – Gegner mit Bombe vernichten. Kompass. **H6** – Knopf drücken. In der Kiste – Schlüssel. **G6** – Gegner mit Bombe vernichten. Über **G5** nach **G6** zum Schlüssel. **F7** – Gegner vernichten. Steine zusammenschieben. Durch Geheimgang nach **E2**. Auf **D2** – Zwischengegner mit Schwert besiegen. Warp Point. **C3** – Karte. Vorsicht, nicht runter fallen. **B3** – 20 Rubine. **B2** – Licht mit Zauberpulver anmachen, Gegner stirbt. Kraftarmband. **B4** – Schlüssel. **C6** – Erst den Gegner aus dem Steinkäfig mit einem Krug vernichten (oberen rechten Stein nach unten schieben u.s.w.), dann die Fledermaus, dann den Pfeilwerfer. Nightmare-Schlüssel. **B7** – Gegner vernichten. Durch Geheimgang nach **E7** (am zweiten Fahrstuhl den Krug mitnehmen). **D7** – Endgegner: erst wenn er sich im Krug versteckt, den Krug ein mal mit dem Schwert schlagen, dann hochheben und gegen die Wand werfen bis der Krug kaputtgeht, dann den Gegner mit dem Schwert vernichten. Extra Lebensherz. **D6** – Tritonshorn. (Wieder draußen, geht noch mal in den **L2** rein und holt euch auf **H3** – 50 Rubine).

22. Im Bergeingang auf **C2** 50 Rubine. Im Raum daneben (**C1**) 20 Rubine.
23. Im Bergeingang auf **F1** viertes Herzteil. Extra Lebensherz.
24. Auf **H2** in der Kiste befindet sich die 4 Muschel.
25. Auf **F3** Stein wegnehmen. Im Geheimgang den Brunnen mit Zauberpulver besprühen. Ein Geist gibt euch mehr Zauberpulver.
26. Bei Crazy Tracy auf **E6** für 28 bzw. 42 Rubine (ihr solltet jetzt ca. 430 Rubine haben) ein Gefäß für Energiereserve kaufen.
27. Auf **H5** unter dem Strauch befindet sich die 5 Muschel. (Schaufel benutzen)
28. Im Geheimgang auf **H6** erstes Herzteil. Im zweiten Raum, den zweiten Stein von oben, gegenüber von der Treppe nach rechts verschieben. Dann nach rechts rüber springen.
29. Im Bergeingang auf **i5** sind in der Kiste 50 Rubine.
30. Bringt Strupi zurück zu seinem Haus auf **K2**. Redet mit dem Besitzer. Geht raus zum Hund und ihr könnt ein Foto schießen.
31. Auf **i8** im Berg den Eingang mit Bombe freisprengen – Lebens-Fee.
32. Auf **J8** den Stein-Schädel mit einer Bombe zerstören.
33. Geht in den Eingang auf **i11** und ihr bekommt als Geschenk die 6 Muschel.
34. Auf **i12** unter dem Strauch die 7 Muschel.
35. Geht nach **H12** zu dem Affen. Gibt ihm die Bananen. Viele Affen bauen eine Brücke und fergessen einen Stock. Holt euch den Stock.
36. Über die Brücke hoch nach **E11**. Durch den Geheimgang (unter dem Strauch) nach **E10**.
37. Besiegt den Gegner auf **F11** => Goldenes Blatt 1/5.
38. Neben dem Raben auf **F9** eine Bombe legen, dann den Raben töten => Goldenes Blatt 2/5.
39. Geht in das Schloss **G10**.

Schloss

D1 – Gegner vernichten. Fliegenden Gegner mit Zauberpulver vernichten => Goldenes Blatt 3/5. **C2** – Knopf drücken => Schlosstor geht auf. Durch die Treppe von **C1** nach **A1**. Hier die Linke Kämpferstatue mit der Bombe freisprengen und vernichten => Goldenes Blatt 4/5. Ausgang **B1** nach **B2** – die Tür mit einem Krug zerstören. **A2** – Gegner mit Schwert oder 2 Bomben besiegen => Goldenes Blatt 5/5. Auf dem selben Weg zurück nach draußen.

40. Geht zu Richard auf **N7**. Gebt ihm die Blätter. Schiebt oben den Stahl-"Hocker" nach rechts. Links im Geheimgang in der Kiste – 8 Muschel. Rechts geht's nach **M7**.
41. Geht durch das Labyrinth zu der Eule auf **M7**. Unter dem Strauch die Schaufel benutzen => Schlüssel für **L3** – Schleimpalast. Durch den Geheimgang wieder zurück nach **N7**.
42. Erst nach **L6**, um das Tor vom Schleimpalast zu öffnen.
43. Jetzt nach **K6** über **L7**. Gegner vernichten. Beim Kreuz Schaufel benutzen – 9 Muschel.
44. Geht zum **L3** – Schleimpalast auf **L6**.

Level 3 – Schleimpalast

H2 – Mit einem Krug die Tür zerstören. **G2** – Gegner vernichten. Schlüssel. Über **D2** und **D7** nach **C7** – Gegner vernichten. Schlüssel. Kristall betätigen. Über **D7** nach **D2** – Eulenschnabel. **F3** – Karte. Über **D2** und **D7** nach **D6** – Gegner die verschwinden mit Bomben (Bombe legen, aufheben und rüberwerfen) und andere mit Schwert vernichten. Schlüssel. **E7** – Gegner vernichten. Schlüssel. Über **D8** nach **D3** – Gegner vernichten. Schlüssel. **C3** – zwischen zwei Fackeln an rechter Wand, Bombe legen. Auf **B4** an die untere Wand wo der Pfeil hinzeigt eine Bombe legen. **A4** – Gegner vernichten. Türen gehen auf. **A3** – Kompass. In die Mitte an der linken Wand, Bombe legen. **A2** – Gegner vernichten. Schlüssel. **C2** – Gegner vernichten. Türen gehen auf. **B2** – Zwischengegner mit Bomben

füttern (je 3 Bomben hintereinander pro Gegner). Warp Point. **B3** – Pegasusstiefel, damit kann man die grünen Steine umrennen und zusammen mit der Feder über drei Löcher springen. **C4** - über den Abgrund springen. **B4** – Nightmare-Schlüssel. Nach links runter springen. Über den Warp Point von **B2** nach **H2**. **H3** – Mit Stiefel und Schwert schwarzen Punkt zerstören. Schlüssel. **E2** - Auf der linken und rechten Seite Gegner vernichten. 200 Rubine. Über den Warp Point von **H2** nach **B2**. **C1** – Gegner die verschwinden mit Stiefeln und Schwert vernichten. Schlüssel. **B1** – Gegner vernichten. Rechts oben Kiste. Über die Treppe von **A1** nach **B1** – zur Kiste. 50 Rubine. Über die vier Schlösser von **C2**, **B2** und **B3** und **C3** – zum Geheimgang. Im ersten Raum mit den Stiefeln gegen den Stein rennen. Im zweiten Raum mit Stiefeln und Feder auf die Leiter springen. **H7** – Gegner vernichten. Schlüssel. **G7** – Endgegner. Erst mit Stiefeln gegen die Wand rennen, dann den Gegner mit Stiefeln und Schwert teilen und dann mit Schwert vernichten. Extra Lebensherz. **F7** – Nixenglöckchen.

45. Geht auf **i8**. Gibt dem Man den Stock. Holt euch den Bienenstock.
46. Sprengt im Berg auf **i7** den Eingang frei. Holt euch dort 50 Rubine. Direkt über der Kiste entlang an der Wand hochgehen bis zur ersten Wandecke. Rechts eine Bombe an die Wand legen. Im Geheimgang **zweites Herzteil**.
47. Geht zum Traumbett im Haus auf **i4**. Gegner mit Stiefeln und Schwert vernichten. In der rechten Kiste 100 Rubine, in der linken die Flöte.
48. Jetzt nach **J3**. Spielt Marin etwas vor. Unterhaltet euch mit ihr. Sie lehrt euch ihren Song.
49. Jetzt müsst ihr 750-850 Rubine haben, je nach dem wie fleißig ihr gesammelt habt. Spielt im Shop auf **L4** bis ihr mind. 990 Rubine habt.
50. Kauft euch im Shop **J4** den Bogen und dann noch 10 Pfeile.
 - Die fliegenden roten Bombenwerfer auf **J9**, **L9** u.s.w. können mit einem Pfeil vernichtet werden.
51. Auf **K5** mit Stiefeln gegen den rechten einzelnen Baum rennen. **10 Muschel**.
52. Geht in den Eingang auf **i11** und ihr bekommt als Geschenk die **11 Muschel**.
53. Auf **L10** unter dem Stein ist die **12 Muschel**.
54. Im Bergeingang auf **L9** im zweiten Raum an die linke Wand in die Aussparung Bombe legen, durch Geheimgang nach **K9**. Neben der Eule Schaufel benutzen – **13 Muschel**.
55. Über den Geheimgang unter dem Strauch auf **K11** zum Haus auf **N14**. Im Haus den Bienenstock gegen Ananas tauschen.
56. Über das Katapult von **O13** nach **J6**, danach nach **O6**. In der Kiste 50 Rubine.
57. Spricht mit Marin auf **P6** über das Walros. Sie wird euch dann folgen.
58. Geht mit Marin über das Katapult von **J6** nach **O13**, zum Walros nach **P14**. Marin singt, Walros wacht auf.
59. Im Berg auf **M14** Eingang freisprengen. Mit Stiefeln im dritten Raum über den Abgrund springen (ist etwas knifflig, aber möglich). **Drittes Herzteil**. Bei den Fledermäusen die untere Wand wegsprengen und raus.
60. Geht über **M16** nach **P16**. Unter dem Stein – **14 Muschel**.
61. Auf **M15** die Raupe mit Schwert besiegen, ihr bekommt den Wunderschlüssel – **L4**. Lasst euch auf **M15** nach unten ziehen. Oben an die Wand mittig eine Bombe legen. Im Geheimgang **viertes Herzteil**.
62. Über Katapult von **O13** nach **J6**.
63. Jetzt über **i6** nach **H8**. Hier alle Geister mit Schwert oder je 2 Pfeilen vernichten. Grabsteine wie folgt verschieben: unteren Rechten nach unten, unteren Linken nach links, oberen Linken nach oben, oberen Mittleren nach rechts, oberen Rechten nach oben. Durch Geheimgang zu **L0**.

Level 0 – Bonuslevel

H3 – mit den beiden Typen sprechen und sagen welche Farbe deren Kleidung hat. Sie gehen zur Seite. **G3** – Gegner vernichten. Tür geht auf. **G4** – oberen linken Kristal betätigen, dann unteren rechten. Kompass. Bombe mittig an die untere Wand legen. **H4** – 140 Rubine. **G6** – Gegner mit dem Schwert in die farblich passenden Löcher bringen. Eulenschnabel. **H6** – Gegner vernichten. Türen gehen auf. **H5** – Schlüssel. **E6** – unteren rechten Kristal einmal betätigen, dann oberen linken zweimal betätigen. Schlüssel. **D7** – Zwischengegner mit Zauberpulver besprühen und mit Schwert vernichten. **D6** – Nightmare-Schlüssel. **F5** – für den Gegner reichen zwei Pfeile. **F4** – unter dem linkem Krug, Knopf drücken. Türen gehen auf. **E4** – Gegner vernichten. Karte. **E5** – Gegner mit dem Schwert in die farblich passenden Löcher bringen. Schlüssel. **F3** – Kristalle wie folgt betätigen: oben mitte, rechts mitte, unten mitte, links mitte. Türen gehen auf. **D2** – Endgegner mit 4 – 6 Pfeilen oder

mit dem Schwert vernichten. **D3** – bei der Fee kann man die rote Rüstung für mehr Angriffsstärke oder die blaue für mehr Verteidigungsstärke wählen. (Tip: wählt rot)

64. Geht jetzt über **C6** nach **C12**. Schloss für **L4** öffnen. Schaut euch gleich das Katapult auf **C13** an, damit es auf der Karte verfügbar wird.
65. Geht in den Bergeingang auf **B8**.
66. Holt euch im ersten Ausgang auf **B9** 50 Rubine und geht dann in den zweiten Ausgang.
67. Geht in den Bergeingang auf **B10** um auf **A11** (links unten) rauszukommen.
68. Gebt dem Man auf **B10** die Ananas, er gibt euch dafür den Hibiskus.
69. Springt bei **A10** runter. Springt bei **B12** nach unten und geht in den **L4** – Wundertunnel.

Level 4 – Wundertunnel

G3 – Bomben. **G4** – auf die Treppe rauf. Auf dieser Erhöhung nach **G6** – in der Kiste Eulenschnabel. Zurück auf die Erhöhung und nach **D6** – Karte. **E6** – nach rechts über den Abgrund springen. **E7** – Stein mit Bombe wegsprengen. Nächsten Stein verschieben – Schlüssel. **C7** – Schlüssel. Zurück nach **G4** – Gegner vernichten. Durch die Tür nach **G5** - Kompass. Gegner vernichten. Türen gehen auf. **H5** – Schlüssel. Gegner vernichten. Tür geht auf. Über **F6** nach **D5** – Gegner vernichten. Schlüssel erst dann holen, wenn ihr schwimmen könnt. Über **F5** und **F3** nach **D4** – Schlüssel. Wieder zurück auf **D5** und nach **C5** – Zwischengegner von hinten angreifen und mit Stiefeln und Schwert besiegen. Warp Point. **B5** – mit Kraftarmband den Hebel oben rechts ziehen. Steine gehen auf. **B4** – Flossen. Jetzt könnt ihr schwimmen. **C4** – Gegner vernichten. Steinrätsel lösen. Tür geht auf. Schwimmt über **D4** nach **D5** und geht zum Geheimgang nach **D6**. Im Geheimgang taucht nach dem Schlüssel. Zurück auf **D6** schiebt den linken Stein nach unten und auf **F6** – 50 Rubine. Über **E5** nach **E4** – 50 Rubine. Über **D4** nach **D3** – Steinrätsel lösen: (Lösung könnte von Spiel zu Spiel variieren) mitte, unten links, oben rechts, oben links, unten rechts. Im Geheimgang im zweiten Raum von der Leiter auf den Stein springen und raus nach **F3**. **G3** – Nightmare Schlüssel. Von **F3** runter springen. **F4** – Knopf drücken. Durch Geheimgang von **E4** nach **E3**. **D2** – Endgegner mit Schwert besiegen. Extra Lebensherz. **C2** – Neptunharfe.

70. Jetzt nach **C11** in den Bergeingang. Hier lernt ihr vom Fisch Manbo einen weiteren Song. Egal wo ihr auf der Oberwelt diesen Song spielt, werdet ihr immer nach **E6** transportiert.
71. Danach in den Bergeingang auf **C15**. In der Mitte tauchen – **erstes Herzteil**.
72. Über den Geheimgang von **C12** nach **C14**. Schwimmt von **D12** nach links nach **H9**, (auf **F9** erscheint ein Geist den ihr zu seinem Haus bringen müsst) über dem zweiten Loch von links tauchen – **zweites Herzteil**.
73. Über Katapult von **C13** nach **O13**. Sprecht auf **M14** im linken Haus mit der Ziege. Tauscht den Hibiskus gegen einen Brief.
74. Schwimmt von **L11** nach **N9**. Auf **O10** unter dem Strauch – **15 Muschel**.
75. Auf **P10** dort wo nur zwei Löcher sind, springen und am Strauch mit dem Schwert schlagen, durch den Geheimgang kommt ihr nach **O8**.
76. Auf **O7** im Geheimgang, den Brunnen mit Zauberpulver besprühen. Ein Geist gibt euch mehr Bomben.
77. Auf **P9** unter dem Strauch – **16 Muschel**.
78. Geht in das Haus von dem Geist auf **P7**. Danach müsst ihr ihn zu seinem Grabstein bringen.
79. Bringt den Geist zu seinem Grabstein. Spielt den Fisch-Song, dann von **E6** nach **G5**. Lest was auf dem Grabstein steht und ihr könnt ein Foto schießen.
80. Bringt den Brief ins Haus auf **D1**. Ihr bekommt ein Besen.
81. Gebt den Besen der Ulira auf **L2**. Ihr bekommt den Angelhaken.
82. Auf **K7** unter dem Strauch – **17 Muschel**.
83. Im Haus des Geistes auf **P7** unter dem unteren rechten Krug – **18 Muschel**.
84. Geht bei **N9** ins Wasser, schwimmt nach **O11** von rechts zur Brücke. Tauchen. Dem Fischer den Angelhaken geben. Er zieht aus dem Wasser eine Halskette.
85. Schwimmt zu der Nixe auf **M10** und tauscht die Halskette gegen eine Schuppe.
86. An der linken Seite von **N10** neben dem Ring aus Steinen tauchen. **L5** – Rachen des Welses.

L5 – Der Rachen des Welses

H6 – Gegner vernichten. Tür geht auf. **H5** – Kompass. Durch Geheimgang nach **A3** – Kristalle zerstören. Gegner vernichten. Steine zu einem Quadrat zusammenschieben. Schlüssel. Durch Geheimgang wieder zurück. **G5** – Gegner vernichten. Türen gehen auf. **G4** – Gegner vernichten. Eulenschnabel. **F6** – Gegner vernichten. Tür geht auf. **E6** – Skelet-Gegner zuerst mit Schwert

schlagen, dann Bomben legen. **D7** – Knopf drücken. **D8** – Skelet-Gegner mit Schwert und Bomben besiegen. Über **C7** nach **B6** – Gegner vernichten. Tür geht auf. **A6** – Skelet-Gegner mit Schwert und Bomben besiegen. **A5** – Karte. Von **H5** über Geheimgang nach **A3**. **A2** – Skelet-Gegner mit Schwert und Bomben besiegen. Enterhaken – mit ihm könnt ihr große Abgründe überqueren und ganz einfach die gepanzerten roten Gegner vernichten. **H7** – 200 Rubine. **F5** – Pfeile und unter dem rechten Krug am Abgrund die Lebensfee. **F3** – Schlüssel und Pfeile. **C8** – unten die Bomben. **C7** – 50 Rubine. **C8** – oben ein Schlüssel. **B7** – 50 Rubine. Über **B6** nach **C6** – in der Mitte tauchen und durch Geheimgang nach **B5** – Nightmare Schlüssel. Um zum Endgegner zu gelangen gibt es zwei Varianten. **Variante 1: E7** – Über Geheimgang und **C2** nach **C3** – Gegner vernichten. Türen gehen auf. Bei **C5** unteren Stein nach vorn verschieben und dann zum Endgegner. **Variante 2:** Über **E6** und **F5** nach **E4** – Zwischengegner. Wenn er sein Auge aufmacht mit gezogenem Schild und 6 Schlägen mit dem Enterhaken oder je 3 Pfeilen vernichten. Warp Point. **E5** – über Geheimgang nach **C5** und dann zum Endgegner. **B4** – Endgegner mit Enterhaken aus der Wand ziehen und mit dem Schwert 8 mal auf sein Herz schlagen. Extra Lebensherz. **A4** – Korallenxylophon.

- Die grünen Gegner auf **L12**, **O12** u.s.w. können jetzt mit dem Enterhaken eingefroren und mit Schwert vernichtet werden.
87. Über **M12** nach **N11** links neben der Eule die Schaufel benutzen – **19 Muschel**.
 88. Mit der Statue auf **O10** reden, sie wird nach links verschoben. Im Geheimgang findet ihr im zweiten Raum die Lupe. Die Gegner im ersten Raum werden erst danach sichtbar.
 89. Geht in das rechte Haus auf **M14** und macht ein Foto.
 90. Über das Katapult von **O13** nach **J6**.
 91. Jetzt nach **L5** und hier das Schild lesen. Jetzt müsst ihr das Schilder-Rätsel lösen. Folgende Schilder in folgender Reihenfolge lesen: **M5 a**, **M6 b**, **N6 c**, **N5 d**, **M5 e**, **M6 f**, **N6 g**, **N6 h**, **M6 i**, **M5 j**, **M5 k**, **M6 L**, **N6 m**, **N5 n**, An der Stelle **N5 o** – erscheint ein Geheimgang, in dem ihr von einem Frosch für 300 Rubine (ihr müsstet zu diesem Zeitpunkt ca. 750 bis 900 Rubine haben) den dritten Song erlernen könnt.

Ihr könnt jetzt den Schritt **119** vorziehen. Und die Schaufel gegen einen Boomerang im Bergeingang auf **P5** tauschen. (Schaufel auf "B" auswählen und dann reden.) Mit dem Boomerang werden aus den „Sonnen“ (die in den Leveln an den Wänden entlang laufen) Lebensfeen und einige andere Gegner können auch vernichtet werden. Es sei denn ihr wollt unterwegs noch kleine Energieherzen oder Rubine ausgraben können. Ihr habt immer die Möglichkeit den Boomerang wieder gegen die Schaufel zu tauschen und umgekehrt. **Tipp:** Tauscht jetzt die Schaufel gegen den Boomerang, denn er ist **SEHR** nützlich. Weitere Beschreibung ist mit Boomerang.

- Die roten Gegner auf **H5**, **H6** u.s.w., die Geister auf dem Friedhof **G7**, **G8**, **H7**, **H8**, die grünen Gegner auf **F5**, **L12** u.s.w., sowie die fliegenden Bombenwerfer auf **J9**, **L9** u.s.w. können mit einem Boomerang-Schlag vernichtet werden.
92. Fisch-Song spielen. Von **E6** nach **E3**, im Bergeingang 50 Rubine. Enterhaken benutzen.
 93. Über das Katapult von **J6** nach **C13** und zum Bootsverleih nach **D16**. Für 100 Rubine kriegt ihr das Boot.
 - Beim Schwimmen auf dem Boot sammelt alles was ihr kriegen könnt. Wenn ihr auf dem Boot ständig springt, könnt ihr es besser steuern.
 94. Schwimmt mit dem Boot erst nach **F13**. In der Kiste 20 Rubine.
 95. Auf **F14** bei der Eule 20 Rubine.
 - Falls ihr noch einmal mit dem Boot fahren wollt, dann durch den Bergeingang von **i16** nach **C16**.
 96. Im Berg auf **i14** den Eingang freisprengen. Lebens-Fee.
 97. Über **K14** nach **K15**. Den Krieger rechts unten mit dem Schild wegstoßen oder ihn berühren und wenn nötig mit einem Pfeil oder Boomerang vernichten. Im Geheimgang – **20 Muschel**.
 98. Auf **K13** im zweiten Raum, den Gegner mit Schwert oder 12 Pfeilen besiegen. Schlüssel zum **L6** – Maskentempel. Im dritten Raum: Fakeln mit Zauberpulver anmachen. Bild an der Wand anschauen.
 99. Bei **K12** ins Wasser springen und nach **J12** schwimmen. Geht in den Eingang auf **i11** und ihr bekommt das magische Schwert.
 - Wenn eure Energie voll ist kann mit dem Schwert geschossen werden.
 100. Jetzt nach **J14** schwimmen und den Linken Krieger vernichten. Unter im ist ein Geheimgang über den ihr nach **J13** gelangt.

101. Auf **i13** den Maskentempel-Schlüssel benutzen. Geht in den **L6** – Maskentempel.

Level 6 – Maskentempel

F2 – legt eine Bombe neben dem Kristal und geht hinter den oberen rechten Stein. Nach dem der Kristal ausgelöst wurde und die Steine nach oben gegangen sind nach **E2** – rechts an die Wand Bombe legen. **E3** – Gegner vernichten. Durch Geheimgang nach **H2** – Gegner vernichten. (Die Hexen mit Bombenpfeilen vernichten (Bomben und Pfeile auswählen und die Knöpfe gleichzeitig drücken) oder mit Boomerang oder Enterhaken "einfrieren" und je einer Bombe oder je vier Pfeilen vernichten.) Tür geht auf. **G2** – Kraftarmband + Lebensfee unter dem Krug. Über **F2** nach **H3** – Hexen vernichten, Tür geht auf. **G3** – 50 Rubine. **F3** – 100 Rubine. **F2** – Kristal betätigen, dann eine Bombe neben dem Kristal legen und hinter den oberen linken Stein gehen. **E2** – unter dem obersten linken Krug ist der Schalter für die Tür. **E1** – Gegner vernichten. Karte. **D2** – Eulenschnabel. **D1** – mit Krug die Tür zerstören. **C2** – Kompass. Bomben. Links oben Kristal betätigen. Auf der Erhöhung nach **C4** – fliegenden Gegner mit Zauberpulver oder Boomerang und die Hexen wie üblich vernichten. Schlüssel. **C1** – Tür mit dem Elefantenstein zerstören. **B1** – 100 Rubine. Durch die Treppe nach **G13** der Oberwelt – 20 Rubine. (Wenn ihr noch nicht das magische Schwert hättet, wäre hier eine **Muschel**, aber die würde keine Rolle spielen. Um das magische Schwert zu bekommen braucht man nur 20 Muscheln. Im Spiel sind mehr als 20 Muscheln versteckt). Zurück auf **B1** – Pferdeköpfe solange werfen bis beide stehen. Tür geht auf. **C2** – Kristal betätigen. **E1** – mit dem Schwert oder einem Pfeil aus der unteren rechten Ecke in den Kristal schießen und sofort ein Stück nach oben hinter die Steine laufen. Wenn die Steine sich bewegt haben dann nach **F2** – Kristal betätigen. **H6** – stellt euch in die obere linke Ecke mit gezogenem Schild. Warten bis alle Gegner sich selbst am Schild vernichten. Tür geht auf. **G6** – Mit Elefantenstein Tür nach rechts zerstören. **G7** – Hexen wie üblich vernichten. Türen gehen auf. **H7** – Gegner vernichten. Auf die Treppe links oben gehen und nach rechts auf den angehobenen Stein runter springen. Auf den gehobenen Stein vor der zweiten Treppe springen. Auf der Erhöhung nach **G7** - Gefäß für Energiereserve. Über **F7** nach **D7** – Schlüssel. **F6** – mittig an die obere Wand eine Bombe legen. **E6** – Zwischengegner. Seine Kugel aufheben und auf ihn werfen. Warp Point. Durch den Geheimgang auf **D6**, unter dem linken Elefantenstein, nach **E4** – mit gezogenem Schild in die linke untere Ecke. Gegner vernichten sich am Schild selbst. Schlüssel. **D4** – mit Elefantenstein die Tür zerstören. **D3** – Pferdeköpfe solange werfen bis beide stehen. Tür geht auf. **D2** - durch Geheimgang mit Stiefeln nach **D8** – Gegner mit Bombenpfeilen vernichten. Tür geht auf. **C8** – mit Feder über die Gegner springen oder mit Boomerang vernichten. **B8** – Gegner vernichten. Kristal mit Schwert oder Pfeil betätigen. In der Kiste 200 Rubine. (Damit solltet ihr 999 Rubine haben.) Pferdeköpfe hinstellen. Tür geht auf. **E8** – Gegner mit Bomben füttern. Türen gehen auf. **E7** – Enterhaken benutzen. **C7** – einen Krug auf die Kiste werfen. Nightmare Schlüssel. Bei **E7** runterspringen. **G7** – Gegner vernichten. Türen gehen auf. **D6** – über Geheimgang unter dem linken Elefantenstein nach **E4** und gleich nach **F4** – Vorsicht, nicht runter fallen. Gegner rund um den Abgrund vernichten. Tür geht auf. **F5** – Hexe vernichten oder mit Schwert in den Abgrund stoßen. Tür geht auf. **E5** – Die Sonnen mit Boomerang zu Lebensfeen machen oder die beiden Fakeln mit Zauberpulver entzünden. Aus beiden sonnen werden gleichzeitig Lebensfeen. **D5** – dem Endgegner mit gezogenem Schild Bomben auf's Gesicht legen. Extra Lebensherz. **C5** – Seesterntriangel.

102. Spielt den Fisch-Song. Jetzt von **E6** nach **J3**. Statue nach oben verschieben. Im Geheimgang den Gockel mit dem Frosch-Lied aufwecken. Er folgt euch dann. Jetzt könnt ihr große Abgründe überfliegen. Den Gockel nehmt ihr mit dem Kraftband.

103. Geht nach **H9** und fliegt mit Gockel zum Geheimgang. Darin 20 Rubine (**Muschel**).

104. Geht in den Bergeingang auf **B8**. Im Bergeingang auf **B9** in der Kiste 50 Rubine.

105. Im Bergeingang auf **A11** den Abgrund mit Gockel überfliegen – **L7** Adlerschlüssel.

OMS = Ohne magischen Schwert (wenn ihr das magische Schwert noch nicht hättet) wäre auf **A13** unter dem rechten oberen Stein – **Muschel**.

106. Über **B13** in den Bergeingang auf **B14**. Im ersten Raum eine Bombe auf die trockene Stelle im Wasser legen. Durch Geheimgang zur Treppe. Danach **OHNE** die Kisten zu öffnen erst nach **A14** rausgehen.

107. In der Kiste auf **B14** 20 Rubine (**Muschel**).

108. Jetzt wieder in den Bergeingang auf **A14** und erst jetzt alle Rubine in den Kisten holen. In jeder Kiste sind 20 Rubine. Ihr müsst alle nacheinander einsammeln, weil nach dem Rausgehen (sobald eine Kiste geöffnet wurde) werden die noch ungeöffneten Kisten leer.

109. Geht über den Bergeingang von **B15** und durch die Unterwelt nach **B16**. Unten links auf **B16** den Bergeingang freisprengen. Lebens-Fee.
110. Über den Bergeingang auf **B16** (oben rechts) nach **A16**.
111. Auf **A15** den Adlerschlüssel benutzen. Geht in den **L7** – Adlerfestung.

Level 7 – Adlerfestung

H4 – Gegner vernichten. Schlüssel. Durch die Tür nach **G4** und über die Treppe nach **C4**. Die Kugel (mit Kraftarmband) vor den linken Ausgang legen, der bereits durch die Steine versperrt ist. Oben rechts am Hebel ziehen. Die Steine gehen auf. Beim Laufen nach links in den Ausgang die Kugel mitnehmen. **B3** – Gegner vernichten. Die Kugel gegen die Säule 1 von 4 werfen. Die Kugel in diesem Raum liegen lassen. Auf **A3** die Pferdesymbole hinstellen. Karte. Auf **B3** rechts über den Abgrund springen und nach **D3** – Kristal betätigen. Auf **B3** die Kugel holen und auf **C3** gegen die Säule 2 von 4 werfen. Kugel mitnehmen, auf **B3** – Stein wegschieben und nach **B2** – hier die Kugel liegen lassen. Auf **A2** bei allen Gegner das gleiche Symbol einstellen. Kompass. Über die Treppe nach **E2**. Auf **E1** den Saug-Gegner mit Boomerang vernichten. **G1** - über die Treppe nach **C1**. **D1** – Gegner mit 2 Pfeilen vernichten. Schlüssel. Über eins der linken Löcher an der Wand von **D1** nach **H1** fallen. Jetzt seid ihr auf der Erhöhung, nach **E1** gehen – in der Kiste 20 Rubine (**Muschel**). Bei **G1** runterspringen, über die Treppe nach **C1**. **D3** – Kristal betätigen. **D4** – Treppenschloss aufmachen über die Treppe auf die Erhöhung. **C4** nach rechts runterspringen in der Kiste – Spiegelschild. In das Loch über dem Kristal nach **G4** auf die Erhöhung fallen und zu **E4** gehen. In der Kiste - Schlüssel. Bei **F4** runterspringen, über **F2** nach **G1** – in der Kiste Eulenschnabel. Zurück nach **F4** – Kristal betätigen. Über die Treppe von **G1** nach **C1**. **B1** - mit gezogenem Schild in die rechte untere Ecke. Gegner vernichten sich am Schild selbst. Tür geht auf. **B2** – den unteren Stein in den Abgrund schieben. Die Kugel holen und gegen die Säule 3 von 4 werfen. Unten links zwischen den Fackeln Bombe legen. Kugel mitnehmen und unten auf **C2** wieder eine Bombe legen. Auf **D2** mit der Kugel an der oberen Kante des Abgrunds **gehen** und vor dem Runterfallen die Kugel auf die andere Seite werfen. Ihr landet zwar auf dem Anfang auf **H2**, die Kugel bleibt aber drüben auf **D2** liegen. Jetzt über die Treppe von **G1** nach **C1**. **D2** – bei allen Gegner das gleiche Symbol einstellen. Jetzt über **B1** und **C2** nach **D2** mit dem Enterhaken nach rechts. In der Kiste – eine Bombe. Kugel aufheben und auf **C2** die Säule 4 von 4 zerstören. Der Endgegnerturm fällt runter. Über das Loch von **D2** nach **H2**. Über **G1** nach **C1**. Über **D1** nach **D3** – Kristal betätigen. Über die Treppe von **D3** nach **H7**. **G8** – Zwischengegner, es müssen **alle** Vögel von einem Angriff vernichtet werden. Auf die, auf der Karte, ROT-Markierte Stelle mit dem Gesicht zu **G7** stellen. Schnell mit dem Schwert schlagen. Vier von sechs Vögeln fliegen selbst auf das Schwert. Die beiden letzten müssen beim Drehen nach rechts vernichtet werden. Warp Point. **F8** – Steine zusammenschieben. Nightmare Schlüssel. Kristal betätigen. Wenn notwendig auf **E7** Pferdesymbole hinstellen – Gefäß für Energiereserve. **F6** – von der Erhöhung Enterhaken benutzen. Über die Treppe von **G7** zum Endgegner. Leiter hochklettern. Endgegner mit Schwert besiegen. Extra Lebensherz. **F7** – Poseidonorgel.

112. Wenn ihr lust habt, könnt ihr auf **A14** ein Foto machen, ansonsten auf **A9** Marin retten. Mit Enterhaken kommt ihr nach links auf die andere Seite und rettet gleichzeitig Marin.
113. Im Geheimgang auf **A8**. Unten in die Aussparung eine Bombe legen. Über Geheimgang nach unten und dann nach rechts. **Drittes Herzteil**. (Rechts sieht man den Übergang vom unteren Bergeingang **B8**). Wieder zurück und weiter durch den Geheimgang nach **B6**.
114. In der Kiste auf **A5** sind 50 Rubine.
115. Im Geheimgang unter dem Stein auf **A5** den Brunnen mit Zauberpulver besprühen. Der Geist gibt euch mehr Pfeile.
116. Bergeingang auf **B4** mit Bombe freisprengen. Über den Geheimgang mit gezogenem Schild gegen die Flammen nach **A4**.
117. Auf **B1** das Froschlied spielen. Die Schildkröte erwacht zum Leben. Diese dann mit Schwert vernichten. Der Eingang zum **L8** – Reptilfelsen wird freigegeben. Geht in das **L8**.

Level 8 – Reptilfelsen

G4 – Gegner mit Boomerang vernichten. Türen gehen auf. **F5** - Den Reißverschluss anstoßen, danach kann man ihn mit dem Steuerkreuz lenken. Den Reißverschluss zwischen die linken beiden Steine lenken, damit ihr nach **F4** zur Kiste kommt. **F4** – Karte. In der unteren Steinreihe kann man den zweiten und den dritten Stein von rechts nach unten in den Lavastrom verschieben. **G5** – unter dem oberen linken Krug Knopf betätigen. Türen gehen auf. **H5** – Gegner mit Schwert vernichten. Über Geheimgang nach **F8** – Unter dem Krug Knopf drücken. Tür geht auf. **G8** – Gegner vernichten – seine Kugel aufheben und auf ihn werfen. Türen gehen auf. **H8** – in der Kiste Eulenschnabel. Gegner

vernichten. Tür geht auf. **G7** – Reißverschluss anstoßen und den Abgrund komplett ausfüllen. Schlüssel. **G4** – Gegner mit Boomerang vernichten. Türen gehen auf. **G3** – Gegner vernichten. Tür geht auf. **F3** – Gegner mit Schwert vernichten. Tür geht auf. **F2** – Den Reißverschluss anstoßen und den Abgrund komplett ausfüllen. In der Kiste 20 Rubine. **G2** – in der Kiste 50 Rubine. **G1** – über die Walze springen, Gegner mit Boomerang vernichten. Türen gehen auf. **H1** – Kompass. **F1** – Gegner vernichten. Schlüssel. Auf **H1** sich einsaugen lassen, man landet auf **H4** (Eingang). **F5** – den Reißverschluss anstoßen und zwischen den beiden oberen Steinen lenken. Den rechten Stein verschieben. **D7** – Gegner vernichten. Tür geht auf. **C7** – Gegner vernichten. Schlüssel. **C6** – Gegner überspringen, **NICHT** vernichten. Über die Erhöhung von **C5** nach **B5** – Enterhaken benutzen. In der Kiste Gefäß für Energiereserve. Rechts runterspringen, über Geheimgang von **A5** nach **E7**. Über **C6**, ohne die Gegner zu vernichten nach **C3** – Gegner vernichten. Tür geht auf. **C2** – auf der Erhöhung nach **C3** – Enterhaken benutzen. In der Kiste 50 Rubine. **D3** – in die Statue einen Pfeil schießen. Schlüssel. **E3** – Bomben, Pfeile und Energie. **D2** – Steine verschieben. In der Kiste Schlüssel. Durch die Treppe von **C3** nach **A1** der Oberwelt. **Viertes Herzteil**. Über den Eingang von **A3** der Oberwelt nach **C6** von **L8**. Von hier die Gegner mit Bomben füttern. Schlüssel. Auf **C7** runter springen. **D7** – an die linke Wand Bombe legen. **D5** – Gegner vernichten. Tür geht auf. **D4** – auf der Erhöhung nach **D5**. Mit Enterhaken zum Geheimgang und über den nach **B8**. Auf **C8** – Zwischengegner mit Schwert besiegen (wenn er euch trifft, landet ihr am Eingang auf **H1**). Warp Point. Tür geht auf. Über Warp Point und **G4** nach **F5** – Reißverschluss anstoßen und zum unteren Gang neben der Treppe lenken. **F6** – an die rechte Wand Bombe legen. **F7** – Kristall betätigen. **F6** – auf die Erhöhung gehen und bei **G6** runter springen. Über Warp Point von **H4** nach **B8** – Somariastab. Über Warp Point, **G4** und **F2** nach **E2** – die Fackeln mit dem Somariastab anzumachen. Erst dann erscheint die Kiste, darin ist ein Schlüssel. **F5** – Reißverschluss anstoßen und zu der Treppe lenken. Durch den Geheimgang nach **C2**. Auf **C1** – Gegner überspringen und von hinten mit Schwert besiegen. **B1** – Reißverschluss anstoßen und den ganzen Raum ausfüllen. Nightmare Schlüssel. Zurück über den Geheimgang von **C2** nach **F5**. (Bevor ihr zum Endgegner geht, prüft ob bei euch Zauberpulver, Bomben und Pfeile vollständig sind. Wenn nicht, geht über **F5** und den Geheimgang von **E7** nach **B5** und vervollständigt euer Arsenal). Über den Geheimgang von **F6** nach **C4**. **B4** – Endgegner mit Somariastab besiegen. Extra Lebensherz. **A4** – Octopustrommel.

118. Springt bei **B2** runter und geht in die Bücherei auf **L1**. Das Buch der dunklen Geheimnisse (rechts unten) lesen und Richtungsreihenfolge aufschreiben. Da diese Reihenfolge sich bei jedem Spiel ändert, steht sie in dieser Komplettlösung nicht drin.

119. Auf **P5** den Bergeingang freisprengen und ihr könnt die Schaufel gegen einen Boomerang eintauschen.

120. Den Fisch-Song spielen => ihr werdet wie üblich nach **E6** transportiert. Geht über **E5** nach **A7** zum **L9** – Windfisch-Ei und spielt hier Marins Song. Der Eingang zum Ei wird freigegeben.

Level 9 – Windfisch-Ei

Im zweiten Raum in den Abgrund springen. Dann die vorgegebene Richtungsreihenfolge gehen. Bei Fehler einmal nach unten und wieder nach oben gehen und die Richtungsreihenfolge wiederholen.

Erster Gegner – drei mal mit Zauberpulver besprühen. **Zweiter Gegner** – mit der Schwertwirbeltechnik vier runde Geschosse, die der Gegner abschießt zurückschleudern, so dass der Gegner von diesen Geschossen getroffen wird. Den nicht runden Geschossen ausweichen. **Dritter Gegner** – mit dem Schwert drei mal hintereinander auf das leuchtende Schwanzende treffen. **Vierter Gegner** – mit Stiefeln und Schwert sechs mal hintereinander treffen. **Fünfter Gegner** – ein mal mit der Schwertwirbeltechnik treffen. **Sechster Gegner** – wenn er sein Auge aufmacht einmal mit dem Boomerang treffen, oder so viele Pfeile wie möglich reinschießen. Mit Feder über seine Arme springen, so könnt ihr immer gegenüber von seinem Auge bleiben. Das Auge muss mit 16 Pfeilen, oder einmal mit dem Boomerang getroffen werden.

☺ ENDE ☺ ENDE ☺ ENDE ☺

Wenn jemand Rechtschreibfehler findet, darf sie behalten ☺