





# LÖSUNGSWEG

Dieses Kapitel begleitet dich durch das gesamte Abenteuer von *Breath of the Wild*. Es beschreibt den direkten Weg zum Ende des Spiels; darüber hinaus erhältst du zahlreiche Hinweise auf andere lohnenswerte und interessante Aktivitäten.

Es liegt ganz bei dir, ob du dem Kapitel Schritt für Schritt bis zum großen Finale folgen oder es gelegentlich zurate ziehen möchtest, um in bestimmten Situationen hilfreiche Informationen zu erhalten.



# EINLEITUNG

*Breath of the Wild* spielt in Hyrule, einem riesigen Gebiet, das du nach Lust und Laune mit deinem Charakter Link erkunden kannst.

Nur zu Beginn ist der Schauplatz auf eine einzige Region beschränkt – das Vergessene Plateau. Dies ist praktisch ein Prolog, in dem die meisten Funktionen des Spiels vorgestellt werden. Nach ein paar Aufgaben ändert sich die Situation jedoch dramatisch: Plötzlich steht dir eine riesige, abwechslungsreiche Welt offen. Praktisch alles, was du im Bild siehst, kann auch erkundet werden, von Ebenen und Wüsten bis hinauf zu verschneiten Berggipfeln.

In dieser atemberaubenden Umgebung wirst du von der Handlung des Spiels an bestimmte Orte geleitet, wo du Herausforderungen bewältigen sollst. Du kannst aber jederzeit deinen eigenen Weg gehen und die Wildnis auf eigene Faust erforschen oder optionale Aufgaben in Angriff nehmen. Möglichkeiten, vom vorgegebenen Weg abzuweichen, gibt es buchstäblich überall.

Um der überbordenden Vielfalt des Spiels gerecht zu werden, deckt dieser Lösungsweg sowohl die Hauptziele als auch eine reichhaltige Auswahl optionaler Aktivitäten ab, die dich abseits des Weges erwarten. Wir haben dieses Kapitel bewusst so gestaltet, dass du deinen ganz eigenen Weg durch das Abenteuer bestimmen kannst, aber bei Bedarf jederzeit die Möglichkeit hast, auf unsere Ratschläge zurückzugreifen.

► Jede neue Region wird in diesem Kapitel auf einer Doppelseite vorgestellt. Die Übersichtskarte liefert dir eine ganze Reihe von Informationen:

- Die wichtigsten Sehenswürdigkeiten und andere markante Orte.
- Die entscheidenden Schritte im Zuge der Hauptaufgaben. Sie sind **orange** dargestellt.
- Eine Liste der verschiedenen optionalen Aktivitäten, die in diesem Gebiet realistische Erfolgsaussichten bieten. Hinweise zu Schreinen sind **blau** gedruckt und zu Nebenaufgaben und anderen Aktivitäten **grün**.

► Im Anschluss an die Karten folgt ein traditioneller Lösungsweg für die in der Region spielende Handlung. Die erforderlichen Aktionen werden Schritt für Schritt beschrieben und anschaulich bebildert. Als zusätzliche Orientierungshilfe ist jeder Eintrag mit einem Nummernsymbol gekennzeichnet, das die jeweilige Position auf der Karte markiert.

Falls du das Abenteuer gern mit einem Minimum an Informationen spielen möchtest, bieten die Kartenseiten eine praktische Übersicht verfügbarer Aktivitäten. Erfahrene Spieler können anhand dieser Angaben ihren eigenen Weg durch das Abenteuer planen, ohne befürchten zu müssen, irgendwelche wichtigen Dinge zu verpassen.

# LEGENDE

Unten siehst du eine Liste aller Symbole, die im Lösungsweg-Kapitel verwendet werden. Unsere Karten sind wie die Hauptkarte im Spiel eingenordet, das heißt, Norden ist immer oben.

Bitte beachte, dass die meisten Fundsachen von deinem aktuellen Fortschritt im Spiel abhängen. Eine Schatzkiste kann also verschiedene Gegenstände enthalten, je nachdem, was du zuvor schon erreicht hast.

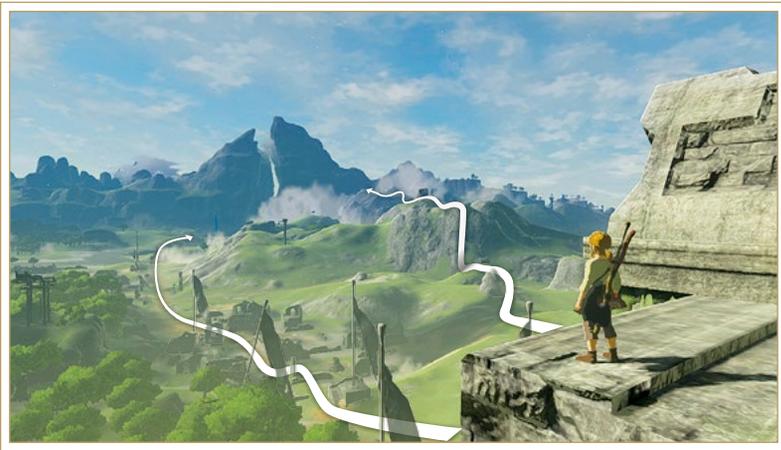
## LEGENDE

SYMBOL	BEDEUTUNG	SYMBOL	BEDEUTUNG
	Route im Lösungsweg		Stall
	Schritt des Lösungswegs		Rüstungsladen
	Fortbewegung des Spielers		Krämerladen
	Bewegung von Objekten		Gasthaus
	Bewegung von Gegnern		Färberei
	Turm		Edelsteinladen
	Schrein		Ortschaft
	Institut		Anderer markanter Ort

# KURZ GEFASST

*Breath of the Wild* gewährt dir außergewöhnlich viele Freiheiten. Dazu gehört auch, dass nicht ständig alles bis ins kleine Detail erklärt oder vorgeschrieben wird. Man lernt vor allem aus eigenen Erfahrungen; das bedeutet, wenn du etwas Besonderes erreicht hast, dann darfst du auch wirklich stolz darauf sein. Im Umkehrschluss heißt das aber auch, dass du auf sehr starke Gegner, komplexe Rätsel und geheimnisvolle Zielvorgaben stoßen kannst. Einfach ist das Spiel jedenfalls nicht.

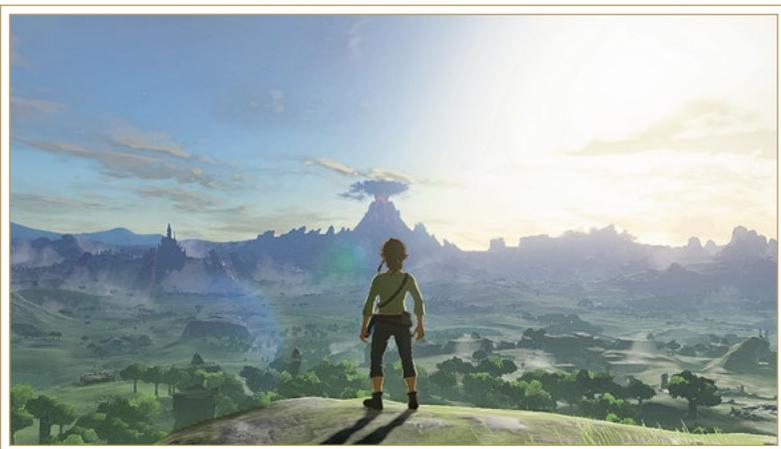
Wir möchten dir daher unser Grundlagen-Kapitel empfehlen, das auf Seite 8 beginnt. Dort stellen wir die wichtigsten Funktionen vor und geben dir allgemeine Hinweise mit auf den Weg, die sich im Spielverlauf durchaus bezahlt machen können. Aber natürlich ist uns vollkommen bewusst, dass sich die meisten Spieler zunächst einmal ins Spiel stürzen möchten, statt das Abenteuer erst nach einer längeren Lektüre zu beginnen. Daher haben wir hier ein paar der wichtigsten Punkte kurz zusammengefasst, falls du das ausführliche Grundlagen-Kapitel auf später verschieben möchtest.



**Fortbewegung:** Die grundlegende Steuerung dürfte fast jedem leicht von der Hand gehen, aber in der komplexen Landschaft den richtigen Weg zu finden ist oftmals gar nicht so einfach. Die Ausdauer spielt grundsätzlich eine wichtige Rolle: sprinten, klettern, schwimmen und (am Parasegel) gleiten, das alles sind anstrengende Tätigkeiten, die Link zu Beginn des Abenteuers nur begrenzt ausführen kann. Besonders beim Klettern sind die Folgen fatal, wenn du Links Kraftreserven überschätzt.



**Kampf:** Die ersten Auseinandersetzungen wirken noch wenig anspruchsvoll, aber du wirst schon bald auf Gegner stoßen, die Links Lebensenergie mit einem einzigen Hieb stark dezimieren (oder gar komplett hinwegfegen) können. Kämpfe sind in *Breath of the Wild* eine strategische Angelegenheit. Wenn du dich unüberlegt ins Getümmel stürzt, wirst du schnell in deine Schranken gewiesen. Aber nicht nur der wohlüberlegte Ansatz spielt bei Kampfhandlungen eine wichtige Rolle, generell sind defensive Aktionen oft der Schlüssel zum Erfolg.



**Shenswertes:** In Hyrule gibt es unheimlich viel zu entdecken, zahllose interessante Orte, Personen, Fundsachen und Aufgaben. Es empfiehlt sich, die folgenden markanten Stellen bei der Erkundung unbekannter Regionen immer bevorzugt aufzusuchen:

- ▶ **Türme** solltest du erklimmen, um die Umgebung auf der Karte aufzudecken. Außerdem stellen sie praktische Schnellreiseziele dar.
- ▶ **Schreine** sind Mini-Dungeons, die einige Schätze enthalten. Auch sie dienen als Schnellreiseziele.
- ▶ **Ortschaften** bilden den Startpunkt vieler Nebenaufgaben und sind Standort verschiedener Geschäfte.

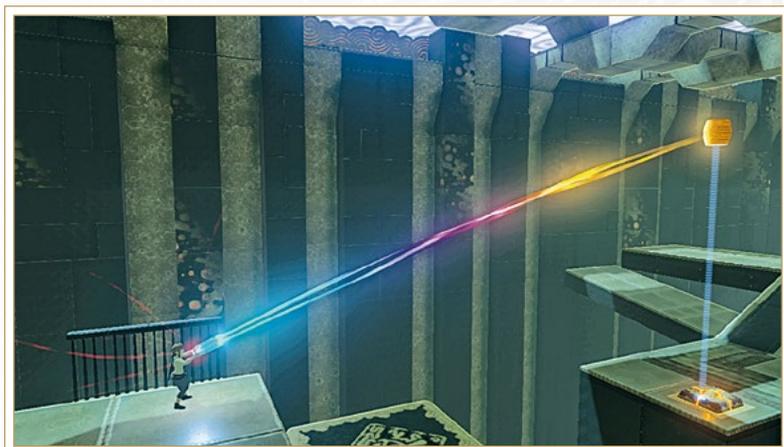


**Ausrüstung:** Eine angemessene Ausrüstung ist wichtig, damit Link für die verschiedensten Herausforderungen gewappnet ist. Dabei sind mehrere Dinge von Bedeutung:

- ▶ Eine einzige Waffe und ein Schild reichen nicht aus, denn sie werden im Laufe der Zeit zerbrechen. Außerdem können je nach Situation unterschiedliche Waffenarten nützlich sein. Finde Krogs und Krog-Samen, um Links Tragkapazität zu erweitern.
- ▶ Sammle Zutaten, damit du Mahlzeiten und Medizin herstellen kannst, die einen zeitweiligen Bonus (wie zum Beispiel verbesserte Ausdauer) bewirken. Bevor du eine längere Reise antrittst oder eine Herausforderung angeht, empfiehlt sich ein kurzer Halt an einer Kochstelle.
- ▶ Pfeile kann man praktisch nie genug haben!



**Wetter & Elemente:** Das Wetter ist in *Breath of the Wild* nicht nur schmückendes Beiwerk, es kann auch direkte Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben. Bei Nässe bekommt Link zum Beispiel Probleme beim Klettern. Elemente wie Feuer und Eis oder Elektrizität spielen ebenfalls eine wichtige Rolle, denn damit kannst du Schwächen von Gegnern ausnutzen oder auch Rätsellösungen finden.



**Module & Rätsel:** Nicht nur Schreine und Dungeons geben dir Rätsel auf, auch in der Landschaft gibt es zahlreiche Geheimnisse zu enthüllen. Oft kommt es darauf an, die Umgebung genau zu beobachten, um die Möglichkeiten zu entdecken. Unterschätze dabei nicht den Nutzen der Module, die Link auf dem Vergessenen Plateau erhält. Ihre wertvollen Fähigkeiten kommen im Verlauf des Abenteuers auf unterschiedlichste Weise zum Einsatz.

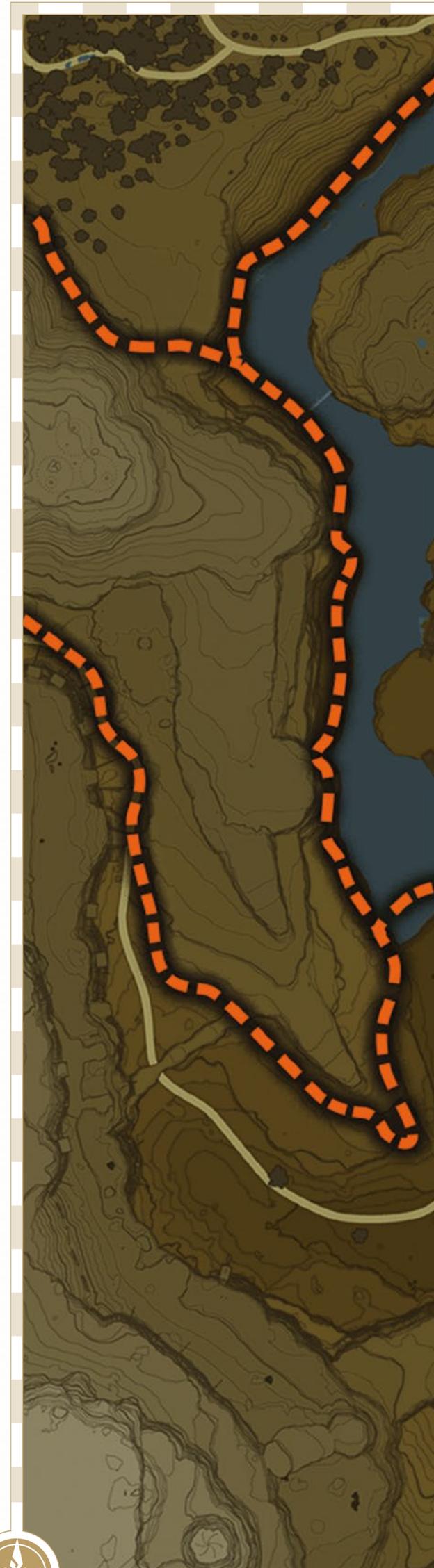
# PROLOG: DAS VERGESSENE PLATEAU

## LÖSUNGSWEG IM ÜBERBLICK (DETAILS AB DER NÄCHSTEN DOPPELSEITE)

SCHRITT	INHALT
1 → 4	Vom Schrein des Lebens, wo das Abenteuer beginnt, gehst du zum Terminal im Osten und bringst den Turm des Plateaus zum Vorschein.
5 → 10	Meistere den Mah-Ounu-Schrein.
11 → 16	Meistere den Ja-Bashif-Schrein.
17 → 21	Triff Vorbereitungen für eine lange Kletterpartie und für kalte Temperaturen.
22 → 27	Meistere den Wa-Modai-Schrein.
28 → 31	Meistere den Toumi-Soke-Schrein.
32 → 33	Untersuche die Statue der Göttin in der Zitadelle der Zeit und klettere auf das Dach des Gebäudes.

## OPTIONALE AKTIVITÄTEN

SYMBOL	BEDEUTUNG	HINWEISE
	<b>KROG-SAMEN</b>	Wenn du nach der ersten Begegnung mit dem alten Mann in den Kreis aus Seerosen im nahe gelegenen Teich springst, erhältst du einen Krog-Samen. Diese Objekte kannst du später gegen zusätzlichen Platz in der Tasche für Waffen, Schilde und Bögen eintauschen. Es gibt Hunderte von Krogs in Hyrule; ihre Verstecke erregen auf irgendeine Art deine Aufmerksamkeit, meist durch eine auffällige Anordnung von Objekten. Genaueres verrät dir unser Extras-Kapitel (siehe Seite 330).
	<b>LANDSCHAFTSRÄTSEL</b>	Nach dem Abschluss des Mah-Ounu-Schreins kannst du mit deinem neuen Magnetmodul bestimmte Objekte in der Umgebung beeinflussen. Eine Möglichkeit bietet sich gleich beim Verlassen des Schreins. In dem kleinen Teich neben dem Gebäude befinden sich zwei Schatzkisten unter Wasser. Hebe sie per Magnetmodul heraus, um ihre Inhalte in Besitz zu nehmen. Außerdem liegt im Teich eine dünne Metallplatte, mit deren Hilfe du die hölzerne Plattform in dem Sumpf im Westen erreichen kannst, wo noch zwei Kisten stehen. Die Welt ist voller derartiger Möglichkeiten; daher solltest du dir angewöhnen, die Umgebung mit aktiviertem Magnetmodul zu untersuchen.
	<b>FEINDLICHE STÜTZPUNKTE</b>	Du wirst auf deinen Reisen eine Menge feindlicher Stützpunkte entdecken, von einfachen Lagern bis hin zu sehr aufwendigen Anlagen. So oder so solltest du die Gefahr ernst nehmen und niemals unüberlegt angreifen. Der Stützpunkt südlich vom Turm des Plateaus ist ein gutes Beispiel: Wenn dich der Posten auf dem Wachturm entdeckt, gehen alle Feinde vor Ort zum Angriff über, was den Kampf deutlich erschwert. Näherst du dich jedoch unbemerkt von Norden und durchschießt mit einem Pfeil das Seil in dem schädelförmigen Gebäude, an dem eine Laterne hängt, wird die daraus resultierende Explosion alle Feinde im Inneren außer Gefecht setzen oder zumindest erheblich schwächen, was die Eroberung des Stützpunktes wesentlich erleichtert.
	<b>BOSS-GEGNER: IWAROK</b> (siehe Seite 314)	Tief im Wald der Seelen erwartet dich ein Iwarok, der noch kein vollwertiger Endgegner ist, aber zumindest einen Vorgeschmack bietet. Du kannst diese Gegnerart mit Bomben kollabieren lassen, um dann auf ihren Rücken zu klettern und den Schwachpunkt zu attackieren, der wie ein dunkler Kristall aussieht. Der Sieg wird mit Edelsteinen belohnt, die du teuer verkaufen kannst. Boss-Gegner wie dieser sind über ganz Hyrule verteilt.



VERGESSENES PLATEAU



SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

LEGENDE

KURZ GEFASST

PROLOG

IMPA

VERMÄCHTNIS &  
FOTOS

AUFGABEN DER  
ZORAS

WASSERTITAN  
VAH RUTA

AUFGABEN DER  
GERUDO

DONNERTITAN  
VAH NABORIS

AUFGABEN DER  
ORNI

WINDTITAN VAH  
MEDOH

AUFGABEN DER  
GORONEN

FEUERTITAN VAH  
RUDANIA

ZWISCHENSPIEL

ERINNERUNGS-  
FOTOS

DAS SCHWERT  
DES HELDEN

SCHLOSS HYRULE

## LÖSUNGSWEG: SCHRITT FÜR SCHRITT



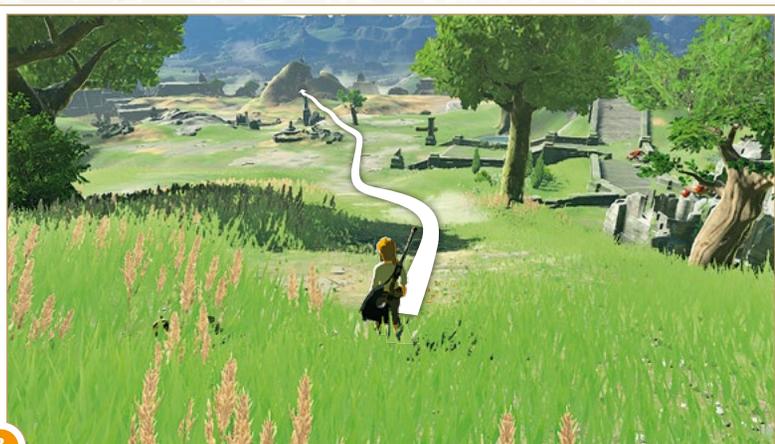
1

Nach der Einleitungssequenz übernimmst du die Steuerung von Link. Du kannst ihn mit **L** umherbewegen und die Kamera mit **R** schwenken. (Falls du irgendwelche Steuerungsfunktionen ändern möchtest, wäre jetzt eine gute Gelegenheit, dies im Systemmenü zu tun.) Untersuche das erste Terminal mit **A** und öffne dann im nächsten Raum die zwei Schatzkisten, um die ersten beiden Rüstungsteile zu erhalten. Lege diese im Inventar an und aktiviere das nächste Terminal. Nun kannst du nach draußen laufen und bei Bedarf mit **B** sprinten. Um unterwegs die kleine Felswand zu erklimmen, läufst du einfach dagegen und kletterst mit **L** hinauf. Sprinten und Klettern verbrauchen Ausdauer. Link gerät außer Atem, wenn du die Anzeige komplett leerst. Falls das beim Klettern passiert, verliert er sogar seinen Halt.



2

Draußen läufst du dann den Hang hinunter, sammelst unterwegs ein paar Fundsachen ein und sprichst mit dem alten Mann am Lagerfeuer. Kurz darauf erhältst du deine erste Hauptaufgabe: „**Die ferne Stimme**“.



3

Begib dich zum Zielort, der durch eine leuchtende gelbe Zielmarkierung gekennzeichnet ist. Drücke **Z**, falls du einen Blick auf die Karte werfen möchtest. Unterwegs triffst du auf deinen ersten Gegner, einen einsamen Bokblin. Nun kannst du grundlegende Kampftechniken üben, so wie die Zielerfassung (**Z** halten), Seitwärtsbewegungen und Ausweichmanöver (**Z** halten, dann **L** neigen und **X** drücken) und natürlich auch anzugreifen (**Y**). Solange du mit dem Kampfsystem noch nicht vollkommen vertraut bist, solltest du Kämpfe gegen mehrere Feinde vermeiden und dich direkt zum auf der Mini-Karte markierten Zielpunkt begeben: dem Shiekah-Terminal. Es lässt den Turm des Plateaus auftauchen (zusammen mit allen anderen Türmen in Hyrule) und deckt die Karte der Region auf.



4

Von der Spitze des Turms aus suchst du die Umgebung nach den vier orange leuchtenden Schreinen ab. Wenn du einen siehst, aktivierst du mit **R** dein Fernglas, richtest das Fadenkreuz auf den Schrein aus und drückst **A**, um ihn zu kennzeichnen. Dadurch wird die Position auf der Karte und der Mini-Karte mit einem farbigen Symbol versehen, sodass der markierte Ort anschließend leichter zu finden ist. Zwei Schreine sind im Westen und Nordwesten deutlich zu sehen, während die anderen beiden (oben im Bild angezeigt) weiter entfernt im Süden und Südwesten liegen. Sobald du alle vier Schreine markiert hast, begibst du dich über die Plattformen im Uhrzeigersinn hinab zur ebenen Erde.



5

Am Fuße des Turms erhältst du die nächste Hauptaufgabe: „**Eine vergessene Welt**“. Der alte Mann fordert dich auf, deinen ersten Schrein aufzusuchen, nördlich der aktuellen Position. Am Terminal vor dem Eingang aktivierst du das Gebäude und machst es damit zu einem Schnellreiseziel. Das bedeutet, du kannst diesen Schrein an jedem Ort der Welt auf der Karte anwählen und hinteleportieren. Das funktioniert bei allen aktivierten Türmen und Schreinen. Stelle dich auf die Fahrstuhlplattform am Gebäudeeingang und untersuche sie, um den Schrein zu betreten. Vorher würde sich allerdings noch ein kurzer Abstecher zu irgendeinem Teich in der Nähe anbieten, um dort einen Hyrulebarsch zu fangen, und in den nahe gelegenen Wald der Seelen, um dort von einem Fuchs oder Eber die Kochzutat Wild zu erbeuten. Beides wird in Kürze von Nutzen sein.

### — SCHREINE —

Schreine sind Mini-Dungeons, in denen du unterschiedlichste Puzzles und Logikrätsel lösen musst. Ähnlich wie Türme solltest du auch Schreine bei der Erkundung der Welt als bevorzugte Zielorte betrachten, da sie wertvolle Belohnungen enthalten und schon bei der ersten Interaktion zu nützlichen Schnellreisezielen werden. Es gibt über 100 Schreine im Spiel, die im Laufe der Zeit ein umfassendes Reisezielnetzwerk bilden.

Dein Ziel in einem Schrein ist immer der Altar. Wenn du ihn untersuchst, beendest du den Schrein und kehrst zum Eingang zurück. Die ersten vier Schreine des Spiels auf dem Vergessenen Plateau musst du im Rahmen der Handlung besuchen; alle anderen Schreine sind im Prinzip optional. Trotzdem ist es wichtig, so viele wie möglich aufzustöbern, da du an den Altären Zeichen der Bewährung erhältst, die du gegen zusätzliche Herzcontainer (also eine Erweiterung von Links „Lebensenergie“) oder Ausdauercontainer (die Links Ausdauerertrag um ein Segment erweitern) eintauschen kannst.

## MAH-OUNU-SCHREIN



6

Im Mah-Ounu-Schrein erhältst du am Terminal auf der linken Seite dein erstes Modul, das **Magnetmodul**. Damit kannst du Objekte aus Metall bewegen. Diese neue Fähigkeit solltest du gleich an den Gegenständen im Raum ausprobieren: Aktiviere mit **L** das Magnetmodul, richte das Fadenkreuz auf eine der Metallplatten aus und drücke **A**. Wenn du die Platte mit den Magnetkräften erfasst hast, kannst du sie mit **LT** und **RT** umherbewegen und mit **+** die Entfernung zu Link verändern. Hier genügt es, eine der beiden Platten zur Seite zu bewegen, um ein Loch im Boden freizulegen, das zur anderen Seite des Gitters führt.



7

Auf der anderen Seite schnappst du dir mithilfe des Magnetmoduls den großen Metallwürfel in der Wand und benutzt diesen als Ramme, um die aufgestapelten Blöcke aus dem Weg zu stoßen und den Durchgang zu öffnen. Im nächsten Raum kannst du mit deiner Ramme den Nano-Wächter zerstören. Bei Links gegenwärtigem Entwicklungsstand können ihm diese Gegner durchaus gefährlich werden. Falls du einen Schild ausgerüstet hast, lassen sich die Laserstrahlen von Wächtern durch perfektes Blocken reflektieren, was für den Angreifer tödlich endet. Allerdings erfordert die Ausführung einige Übung. Daher ist es hier ratsamer, den Gegner auf andere Weise zu bekämpfen.



8

Im nächsten Abschnitt gibt es drei Plattformen. Gehe zur mittleren und erfasse dort per Magnetmodul die Metallplatte, die die Lücke zwischen den ersten beiden Plattformen überbrückt. Lege sie auf der nächsten Lücke ab, um eine Verbindung zwischen der zweiten und dritten Plattform zu schaffen.



9

Auf der dritten Plattform holst du mit dem Magnetmodul die Truhe von dem Vorsprung auf der linken Seite herunter. Dann kannst du die große Flügeltür aus Metall öffnen, indem du sie magnetisch in deine Richtung ziehst.



10

Abschließend untersuchst du den Altar, um dein erstes Zeichen der Bewährung zu erhalten. Vier solcher Zeichen kannst du in Kürze gegen einen zusätzlichen Herz- oder Ausdauercontainer eintauschen.



SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

● LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

LEGENDE

KURZ GEFASST

● PROLOG

IMPA

VERMÄCHTNIS & FOTOS

AUFGABEN DER ZORAS

WASSERTITAN VAH RUTA

AUFGABEN DER GERUDO

DONNERTITAN VAH NABORIS

AUFGABEN DER ORNI

WINDTITAN VAH MEDOH

AUFGABEN DER GORONEN

FEUERTITAN VAH RUDANIA

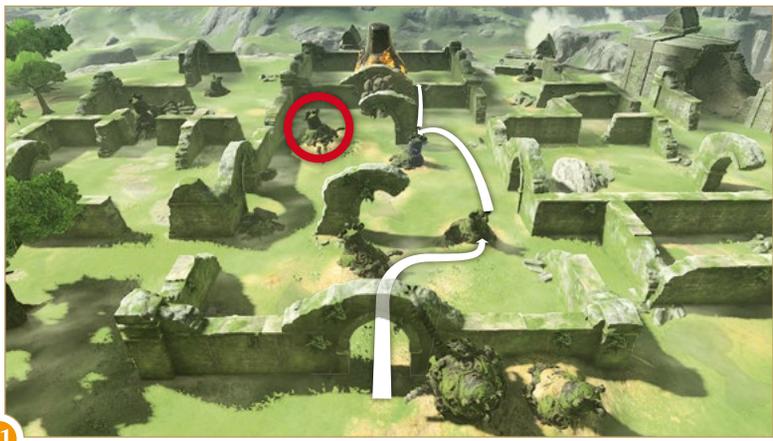
ZWISCHENSPIEL

ERINNERUNGS-FOTOS

DAS SCHWERT DES HELDEN

SCHLOSS HYRULE

## JA-BASHIF-SCHREIN



11

Vom Mah-Ounu-Schrein aus gehst du nach Südosten zu den Östlichen Tempelruinen. Hinter dem Haupteingang im Westen der Ruinen erwacht ein sogenanntes Wächter-Wrack aus seinem Schlummer. Diese Gegnerart erfasst dich zuerst mit einem Zielstrahl, bevor sie nach ein paar Sekunden das Feuer eröffnet. Treffer wären zum jetzigen Zeitpunkt tödlich für Link; also musst du dich vorsehen. Sprinte von einer Deckung zur nächsten, bis du die Wand mit den rissigen Steinen erreichst. Im Schutze der Ruinen hinter dir kannst du über die Mauer zum Ja-Bashif-Schrein klettern.



12

Im Schrein erhältst du an dem Terminal auf der linken Seite ein neues Modul: das **Bombenmodul**. Die Hauptfunktion der Bomben besteht darin, gewisse Objekte zu zerstören. Es gibt kugel- und würfelförmige Bomben. Die runden Bomben rollen auf unebenen Flächen oder wenn sie dem Wind ausgesetzt sind, während die eckigen Bomben in der Regel dort bleiben, wo du sie abgelegt hast. Halte **+** gedrückt und verwende **Ⓢ**, um eine Bombenvariante auszuwählen. Dann drückst du **L**, damit Link eine Bombe hervorzieht und über seinem Kopf hochhält. Drücke **A**, um sie vor seinen Füßen zu platzieren, oder **R**, um sie zu werfen (oder aber **B**, um sie wieder wegzustecken). Die Bombe explodiert erst, wenn du erneut **L** drückst. Beachte dabei, dass Link durch eine Explosion in direkter Nähe verletzt werden kann. Probiere diese neue Funktion gleich einmal an den brüchigen Steinen aus. Im Gang dahinter sprengst du zwei weitere brüchige Steine. Die Öffnung auf der rechten Seite führt zu einer Schatzkiste, die linke in den nächsten Raum.



13

Bei der beweglichen Plattform wartest du, bis sie nahe genug herangekommen ist, legst dann eine Würfelbombe darauf ab und gehst zurück auf festen Boden. Spreng die Bombe, wenn die Plattform die brüchige Wand erreicht. Anschließend steigst du auf die Plattform und fährst damit in den letzten Raum.



14

Stelle Link auf das Katapult auf der linken Seite, damit er zur Schatzkiste auf die gegenüberliegende Plattform geschleudert wird.



15

Gehe dann zum Katapult auf der rechten Seite des Raumes. Lege eine runde Bombe in den Trichter, damit sie auf das Katapult rollt und hinüber zu den brüchigen Steinen geschleudert wird. Spreng sie dort, um den Weg freizumachen.



16

Nun kannst du die Leiter hinaufklettern und zum Altar laufen. Untersuche ihn, um den Schrein zu beenden.



17

Zum Verlassen der Östlichen Tempelruinen kannst du die brüchige Wand vor dem Schrein mithilfe des Bombenmoduls sprengen. Gehe dann zu der im Bild markierten Position westlich von der Zitadelle der Zeit. Neben dem Torbogen hast du Gelegenheit, Chilis zu pflücken, die sich schon bald als nützlich erweisen werden. Anschließend gehst du nach Südosten. Denke daran, dass du immer auf unsere Übersichtskarte der Region auf Seite 36 zurückgreifen kannst, falls du einmal die Orientierung verlierst oder mehr über die Umgebung erfahren möchtest.



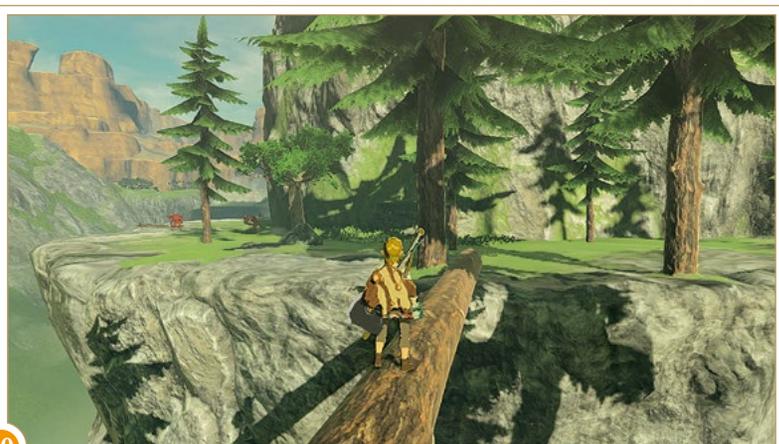
18

Ganz im Südosten des Vergessenen Plateaus triffst du bei einer Hütte den alten Mann. Es gibt einige Fundsachen in der Umgebung, darunter sehr interessante Pilze namens Ausdauerling. Der Name kommt nicht von ungefähr, denn gekocht regenerieren sie etwas Ausdauer während des Verbrauchs. Koche am besten gleich mehrere, da die Pilzspieße dir bei einer bevorstehenden langen und gefährlichen Kletterpartie helfen können. Der eigentliche Kochvorgang ist ganz simpel: Du wählst einfach eine Zutat im Inventar aus, um sie in die Hand zu nehmen, und fügst noch weitere Exemplare oder andere Zutaten hinzu. Dann verlässt du das Menü mit **B** und drückst **A**, um mit den ausgewählten Zutaten eine Mahlzeit zu bereiten.



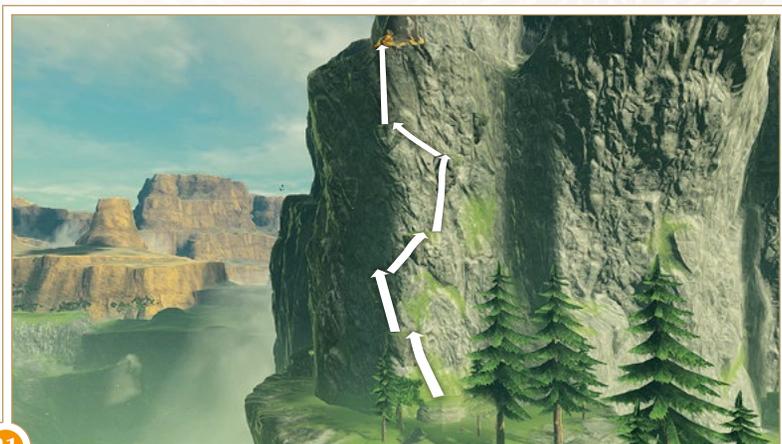
19

Als Nächstes solltest du versuchen, einen scharfen Grillteller zu kochen – ein Gericht, das der alte Mann mag, der sich aber leider nicht an das Rezept erinnern kann. Das Tagebuch in der Hütte gibt dir Hinweise. Du benötigst Chili (schau in der Hütte nach oder siehe Schritt 17), Wild (von einem erlegten größeren Tier wie einem Schwein oder einem Fuchs) und einen Hyrulebarsch (aus dem Teich südöstlich des Mah-Ounu-Schreins; siehe Schritt 5). Wenn du diese drei Zutaten zusammen kochst, ergibt das einen scharfen Grillteller. Sprich dann mit dem alten Mann am Lagerfeuer und er wird dir zum Dank ein Winterwams anbieten. Dieses Rüstungsteil bewirkt Kälte-Resistenz, eine Eigenschaft, die dir schon bald gelegen kommen wird.



20

Sobald du alles erledigt hast, gehst du nach Südwesten und fällst mit einer Holzfälleraxt (die du bei der Hütte des alten Mannes bekommst) einen Baum. Den Stamm kannst du als Behelfsbrücke benutzen, um den Abgrund zu überqueren. Auf der anderen Seite beseitigst du die Bokblins, die dir begegnen.



21

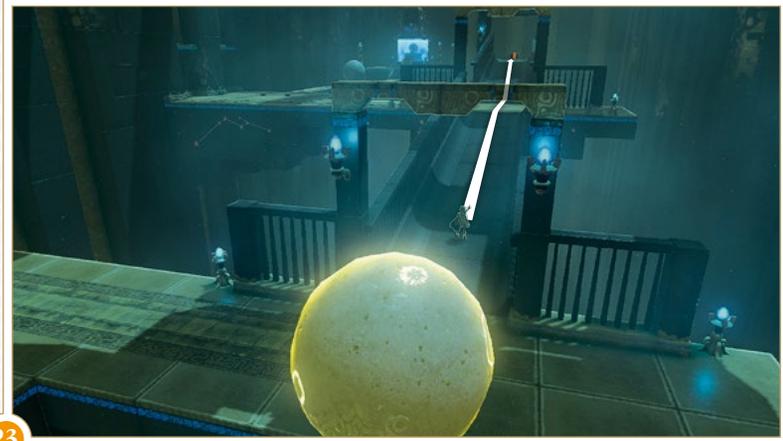
Der nächste Schrein liegt hoch oben an der Klippe, vor der du jetzt stehst. Beim Hinaufklettern musst du stets Pausen auf den flachen Felsvorsprüngen einlegen, damit sich die Ausdauer regenerieren kann (drücke **B**, wenn du über einem Vorsprung bist). In dieser frühen Phase des Spiels besitzt Link nur wenig Ausdauer; also solltest du den nächsten Vorsprung immer auf direktem Wege ansteuern. Auf Sprünge beim Klettern verzichtest du besser, da sie ein großes Stück der Ausdaueranzeige kosten. Verzehre das Ausdauersteigernde Essen, das du bei der Hütte gekocht hast, falls du beim Aufstieg zum Wa-Modai-Schrein in der Klemme steckst.

## WA-MODAI-SCHREIN



22

Im Schrein erhältst du am Terminal auf der linken Seite das **Stasismodul**. Es stoppt für ein Zielobjekt einige Sekunden lang die Zeit. Damit kannst du zum Beispiel eine bewegliche Plattform anhalten. Ein Nebeneffekt besteht darin, dass das fixierte Objekt jegliche kinetische Energie speichert, der es während der Stase ausgesetzt ist. Anschließend wird die aufgestaute Energie auf einen Schlag freigesetzt. Schlägst du beispielsweise mehrfach einen per Stasismodul fixierten Felsbrocken mit einem Eisenhammer, erscheint ein Pfeil im Bild. Er zeigt die Richtung an, in die der Felsen am Ende seiner Stase katapultiert wird. Nach einer Anwendung steht das Stasismodul erst nach einer Wartezeit wieder zur Verfügung. Probiere das neue Modul gleich einmal an dem großen Zahnrad aus: Fixiere es mit dem Stasismodul, während die Plattform waagrecht ausgerichtet ist, damit du den Abgrund überqueren kannst.



23

Als Nächstes gehst du zu der Rampe und beobachtest die großen Kugeln, die herabrollen und in den Abgrund fallen. Halte eine mit dem Stasismodul an, wenn sie an dir vorbeikommt. Solange sie fixiert ist, sprintest du die Rampe hinauf bis ganz nach oben (wobei du unterwegs ein Mal die Ausdauer regenerieren lässt). Solltest du es nicht rechtzeitig schaffen, kannst du auch auf der mittleren Plattform einen Zwischenstopp einlegen und dort die Kugel stoppen, sobald sie an dir vorbeikommt.



24

An der Schatzkiste wartest du, bis eine neue Steinkugel losrollt, und sprintest die Rampe hinunter. Auf der mittleren Plattform biegst du rechts ab und sammelst den Eisenhammer an der hinteren Wand ein.



25

Stelle dich vor die Steinkugel, die den Weg blockiert, und fixiere sie mit dem Stasismodul. Während die Zeit für sie stillsteht, schlägst du ein Mal mit dem Eisenhammer dagegen. Sobald die Stase endet, rollt die Kugel in den Abgrund und der Weg zum Altar steht dir offen.



26

Zurück an der frischen Luft kletterst du an der Felswand westlich des Wa-Modai-Schreins hinauf. Auf halber Strecke lädt ein ebener Vorsprung zur Verschnaufpause ein. Oben herrschen eisige Temperaturen. Link nimmt dort nach und nach immer mehr Schaden, der ohne Kälte-Resistenz-Bonus schließlich tödlich sein wird. Lege ihm daher das Winterwams an, falls du es vom alten Mann an der Hütte bekommen hast. Auch gekochte Chilis (die Zutat findest du am Torbogen westlich der Zitadelle der Zeit) bewirken Kälte-Resistenz. Sogar eine brennende Fackel würde Link etwas Wärme spenden, aber das ist nur eine kurzfristige Lösung, zumal Link mit einer Fackel nicht sprinten kann. Von Dauer ist jedenfalls nur die Wirkung des Wärmewamses. Falls du hingegen auf den Nahrungseffekt setzen willst, solltest du zur Sicherheit gleich vier Chilis kochen, da der Weg bis zum nächsten Schrein einige Minuten in Anspruch nehmen wird.



27

Der vierte Schrein liegt im Nordwesten des Hylia-Bergs, oberhalb eines Sees. Der Weg verläuft recht ereignislos; nur wenige Feinde stellen sich dir entgegen. Untersuche das Terminal am Eingang, um den Schrein zu betreten.

## TOUMI-SOKE-SCHREIN



28

Am Terminal auf der linken Seite erhältst du das **Cryomodul**. Damit lassen sich auf Wasserflächen Eisblöcke erzeugen, die als Behelfsplattformen dienen und an denen Link auch hochklettern kann. Selbst an Wasserfällen ist es möglich, diese Blöcke entstehen zu lassen. Bis zu drei Cryoblöcke können gleichzeitig existieren. Sobald du einen vierten erzeugst, verschwindet der erste. Du kannst auch Blöcke selbst wieder auflösen, indem du auf sie zielst und **A** drückst. Das Cryomodul bietet noch eine andere interessante Anwendungsmöglichkeit: Du kannst einen Eisblock auch unter einem Objekt erzeugen, um es anzuheben. Das wirkt sogar bei Link selbst, aber in der Praxis wirst du diese Option eher verwenden, um eine Schatzkiste im Wasser anzuheben oder ein Fallgitter, das bis auf die Wasseroberfläche herabreicht, hochzudrücken. Beim ersten Einsatz des Cryomoduls hier im Schrein lässt du einen Eisblock auf der kleinen Wasserfläche entstehen, um daran hochzuklettern und so die folgende Ebene zu erreichen.



29

Im nächsten Raum erzeugst du einen Eisblock unter dem Tor, um den Durchgang zu öffnen. Dies ist ein Trick, den man leicht wieder vergisst, der aber im späteren Spielverlauf noch häufiger nützlich sein wird.



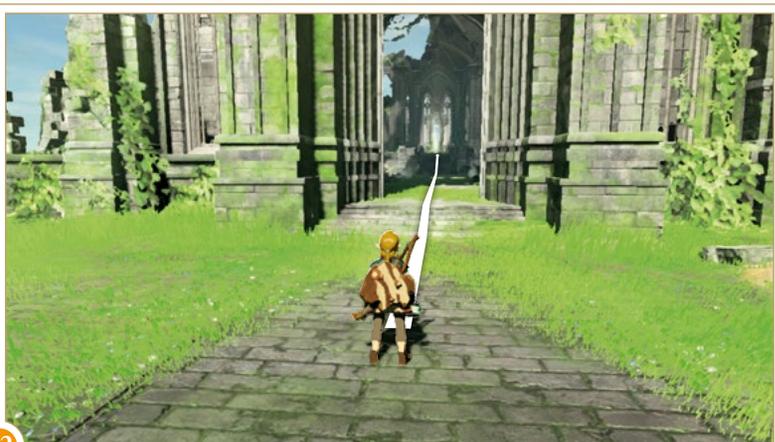
30

Hinter dem Tor stößt du auf einen Nano-Wächter. Ein paar Treffer mit deiner besten Waffe sollten genügen, um ihn zu besiegen. Du könntest auch einen Eisblock erzeugen, um dahinter vor seinen Laserstrahlen Schutz zu suchen. Nach dem Kampf lässt du einen Eisblock hinten bei der Plattform entstehen, wodurch du zu der darauf befindlichen Schatzkiste gelangst.



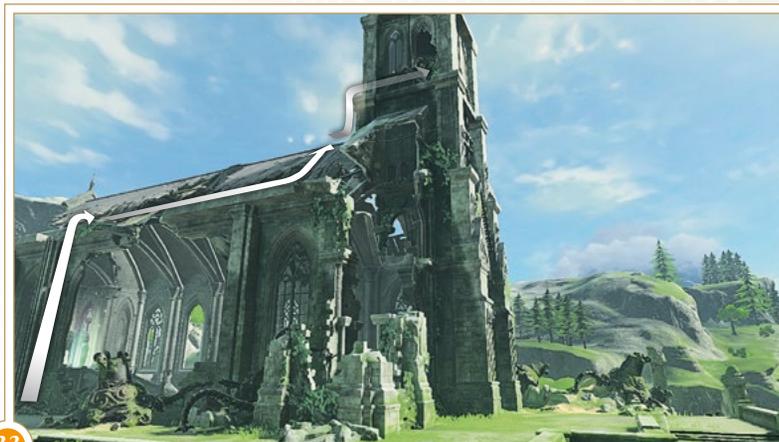
31

Abschließend erzeugst du einen Eisblock unter einem Ende der Platte, damit du sie als Rampe hinauf zum Altar benutzen kannst.



32

Nach der Zwischensequenz beim Verlassen des Schreins gehst du zu deinem nächsten Ziel. Wenn du auf die Karte schaust und in Gedanken zwei Linien ziehst, eine horizontale zwischen dem Toumi-Soke-Schrein und dem Ja-Bashif-Schrein sowie eine vertikale zwischen den anderen beiden Schreinen, dann liegt die Zitadelle der Zeit genau im Schnittpunkt der Linien. Teleportiere zum Schrein des Lebens, falls du die Reisezeit verkürzen möchtest. Im Inneren der Zitadelle der Zeit betest du daraufhin vor der großen Statue der Göttin. Dies ist deine erste Gelegenheit, um vier Zeichen der Bewährung aus den Schreinen einzutauschen. Du musst dich entscheiden, ob du jetzt lieber einen Herzcontainer oder einen Ausdauercontainer haben möchtest. Der Vorteil eines zusätzlichen Herzens ist offensichtlich, aber auch mehr Ausdauer ist bei der Erkundung der Welt von Vorteil.



33

Nun kletterst du auf den Turm der Zitadelle, um dort den alten Mann zu treffen. Du kannst die Leiter an der Ostseite des Gebäudes benutzen. Damit endet „Eine vergessene Welt“ und Link erhält das Parasegel. Dieser unentbehrliche Ausrüstungsgegenstand ermöglicht es, durch die Luft zu gleiten. Drücke dazu in der Luft **X**, um das Segel hervorzuholen, und **B**, um es wieder wegzustecken. Gleiten verbraucht Ausdauer. Diese Einschränkung musst du berücksichtigen, wenn du große Entfernungen im Gleitflug zurücklegen möchtest.

SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

LEGENDE

KURZ GEFASST

PROLOG

IMPA

VERMÄCHTNIS & FOTOS

AUFGABEN DER ZORAS

WASSERTITAN VAH RUTA

AUFGABEN DER GERUDO

DONNERTITAN VAH NABORIS

AUFGABEN DER ORNI

WINDTITAN VAH MEDOH

AUFGABEN DER GORONEN

FEUERTITAN VAH RUDANIA

ZWISCHENSPIEL

ERINNERUNGS-FOTOS

DAS SCHWERT DES HELDEN

SCHLOSS HYRULE

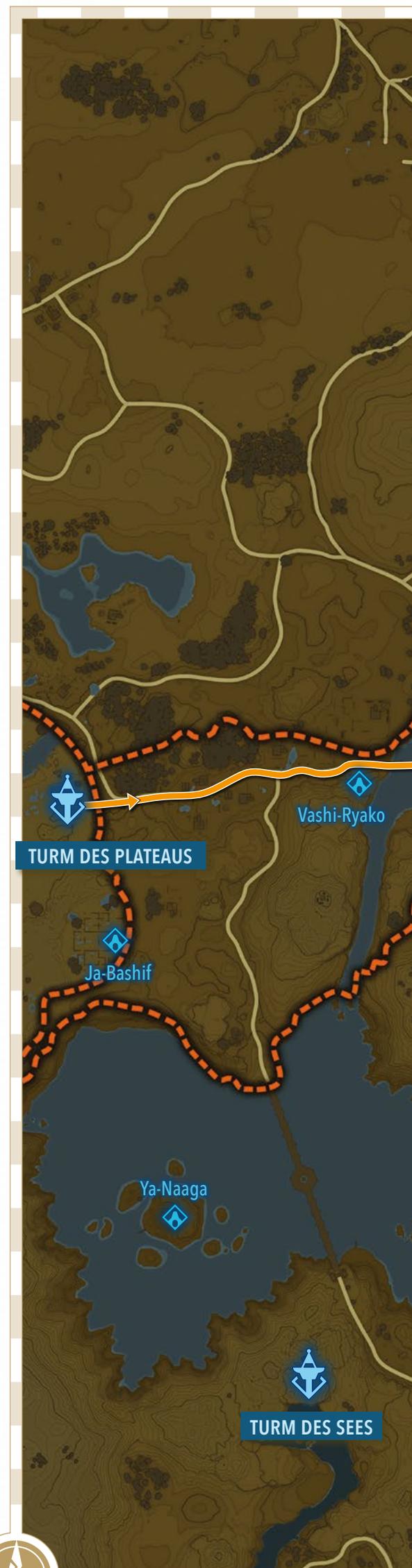
# IMPA, DIE WEISE

## LÖSUNGSWEG IM ÜBERBLICK (DETAILS AUF DER NÄCHSTEN DOPPELSEITE)

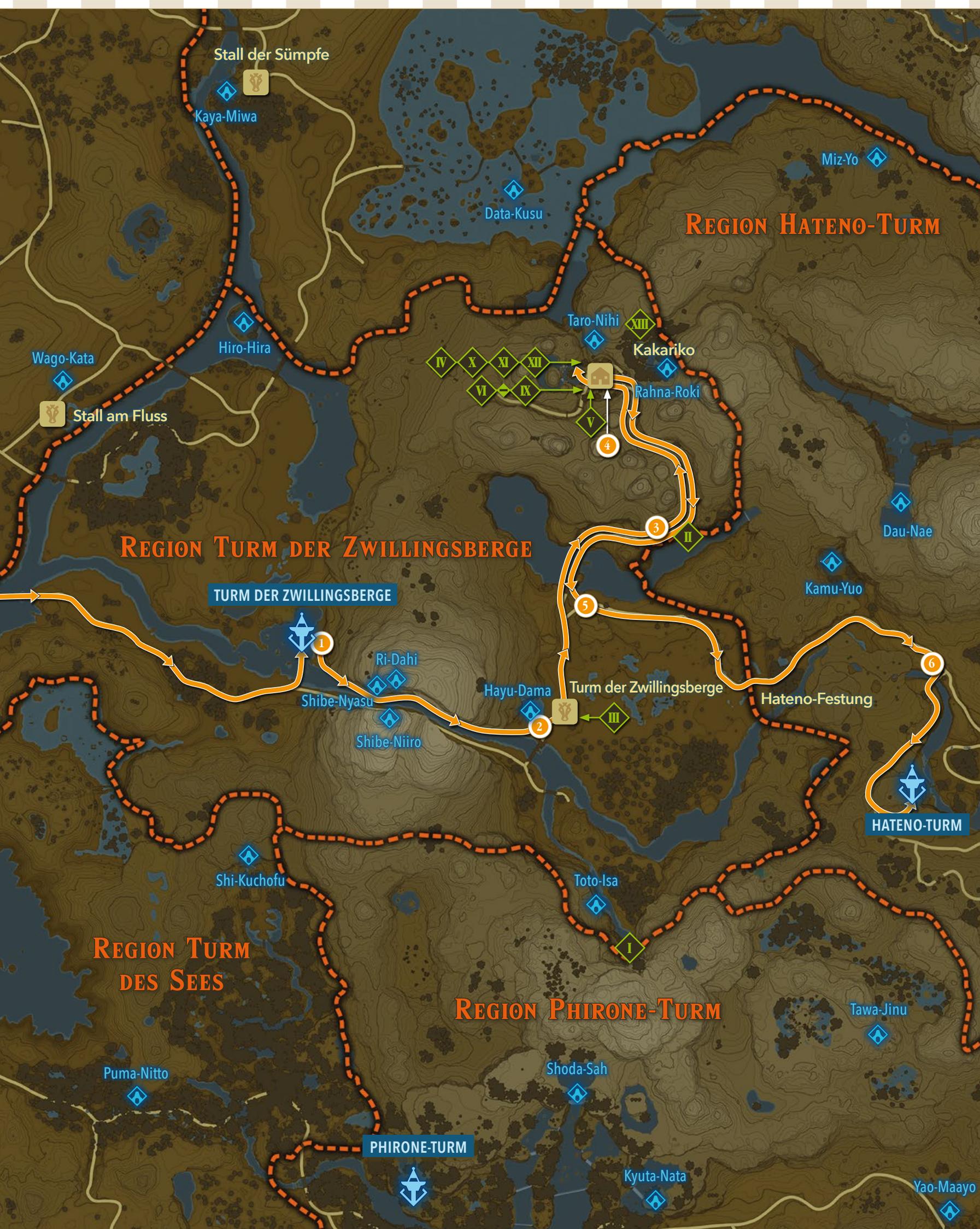
SCHRITT	INHALT
1 → 4	Suche das Dorf Kakariko auf und sprich mit Impa.
5 → 6	Gehe in die Ortschaft Hateno.

## OPTIONALE AKTIVITÄTEN

SYMBOL	BEDEUTUNG	HINWEISE
	<b>SCHREINE &amp; SCHREIN-AUFGABEN</b>	Ausführliche Schritt-für-Schritt-Lösungen zu allen Schreinen und Schrein-Aufgaben bietet dir das entsprechende Kapitel dieses Buches. Die Schreine aus der Region des Turms der Zwillingberge findest du auf Seite 118.
	<b>NEBENAUFGABE: DER GROSSE RÄUBERKÖNIG</b> (siehe Seite 220)	Wenn du am Stall der Zwillingberge mit Domidak sprichst und ihm 100 Rubine gibst, wird diese Nebenaufgabe gestartet. Die Höhle mit dem Schatz, um den es dabei geht, kannst du allerdings auch ohne diese Aufgabe erreichen. Sie liegt versteckt hinter brüchigen Felsen an der Klippe am südlichen Rand der Hickori-Wälder.
	<b>NEBENAUFGABE: DIE EINZIG WAHREN RASSELN</b> (siehe Seite 220)	Auf dem Weg nach Kakariko hast du Gelegenheit, mit einem Wesen namens Maronus zu sprechen. Beschaffe in dem Stützpunkt im Osten seine Rasseln und bringe sie zu ihm. Anschließend kannst du bei ihm im Austausch für Krog-Samen zusätzliche Inventar-Felder für Waffen, Bögen oder Schilde freischalten.
	<b>NEBENAUFGABE: DER WILDFANG</b> (siehe Seite 220)	Rede beim Stall der Zwillingberge mit Fussaren. Er fordert dich auf, ihm innerhalb von zwei Minuten ein Wildpferd zu bringen. Wie das funktioniert, erfährst du auf Seite 17.
	<b>NEBENAUFGABE: ENTWISCHTE HÜHNER</b> (siehe Seite 221)	In Kakariko kannst du tagsüber bei Cado gegenüber vom Rüstungsladen diese Aufgabe starten, bei der du sieben Hühner fangen sollst. Zwei davon stehen meist auf Dächern und eins auf der Ebene oberhalb des Rüstungsladens. Bringe sie alle ins Gehege zurück, um diese Aufgabe zu beenden.
	<b>NEBENAUFGABE: DER BRENNENDE PFEIL</b> (siehe Seite 221)	Unterhalte dich nach dem Abschluss der Hauptaufgabe „Impa, die Weise“ mit Cerola, der Besitzerin des Krämerladens von Kakariko (in dem du Pfeile kaufen kannst). Sie möchte, dass du die vier Fackeln hinter der örtlichen Göttinnen-Statue anzündest. Das geht mit Feuerpfeilen, mit normalen Pfeilen, die du am nahe gelegenen Lagerfeuer in Brand gesteckt hast, oder auch mit einer feuelementaren Nahkampfwaffe.
	<b>NEBENAUFGABE: KOKOS KÜCHE</b> (siehe Seite 222)	Sprich mit Koko, einem Kind, das sich in Kakariko nachmittags an der Kochstelle beim Krämerladen aufhält. Kaufe dem Mädchen im Laden eine Spurtkarotte, um diese kurze Aufgabe zu beenden.
	<b>NEBENAUFGABE: KOKOS KÜCHE 2</b> (siehe Seite 222)	Rede nach dem Abschluss der ersten Aufgabe erneut mit Koko. Diesmal möchte sie Ziegenbutter haben, die du ebenfalls im Krämerladen kaufen kannst.
	<b>NEBENAUFGABE: KOKOS KÜCHE 3</b> (siehe Seite 222)	Sprich nach dem Abschluss von „Kokos Küche 2“ abermals mit ihr. Diesmal verlangt sie nach Wild – eine Kochzutat, die du erhältst, sobald du ein Tier wie einen Fuchs, ein Wildschwein oder einen Wolf erlegst.
	<b>NEBENAUFGABE: KOKOS KÜCHE 4</b> (siehe Seite 223)	Rede nach dem Abschluss von „Kokos Küche 3“ wiederum mit ihr. Diesmal kannst du ihr mit Ausdauerhonig helfen, den du bekommst, wenn du auf einen Bienenstock schießt.
	<b>NEBENAUFGABE: EIN SPIELKAMERAD FÜR PRIKO</b> (siehe Seite 223)	Sprich zwischen 12 und 16 Uhr mit Priko. Normalerweise läuft sie in der Nähe des Rüstungsladens herum. Sage ihr, dass du Nachlaufen spielen möchtest. Sobald das Spiel beginnt, sprintest du hinter Priko her, dann solltest du sie in kürzester Zeit gefangen haben.
	<b>HAUPTZIEL: DIE LEGENDÄRE FEENQUELLE</b> (siehe Seite 223)	Diese Aufgabe zählt zwar als Hauptziel, ist aber vollkommen optional. Sprich mit Kangis, nachdem du das Fotomodul erhalten hast. Bringe ihm ein Foto von der Quelle der Großen Fee, die im Nordosten des Dorfes liegt.
	<b>NEBENAUFGABE: TANZENDE LICHTER</b> (siehe Seite 223)	Nach dem Abschluss von „Die legendäre Feenquelle“ und „Entwischte Hühner“ steht diese Aufgabe zur Verfügung. Du bekommst sie bei Himba, der Frau, die tagsüber vor dem Rüstungsladen von Kakariko steht, aber abends zu ihrem Haus in der südöstlichen Ecke des Dorfes geht. Sprich dort nach 22 Uhr mit ihr. Sie möchte, dass du in der Gegend fünf Schleichwürmchen fängst. Diese lässt du dann in Himbas Haus frei, indem du sie in der Tasche auswählst und in den Händen hältst.
	<b>QUELLE DER GROSSEN FEE</b>	Ein kurzes Stück nordöstlich von Kakariko entdeckst du deine erste Quelle der Großen Fee. Du musst immer eine bestimmte Menge Rubine ausgeben, um eine solche Quelle freizuschalten. Hier sind es 100 Rubine. Diese Investitionen machen sich jedoch bezahlt, denn an den Quellen kannst du Rüstungsteile aufwerten lassen, wenn du in der Wildnis die benötigten Materialien gesammelt hast.



REGION TURM DER ZWILLINGSBERGE



## LÖSUNGSWEG: SCHRITT FÜR SCHRITT



1

Theoretisch könntest du gleich zum Schloss Hyrule ziehen, um Ganon gegenüberzutreten, aber das wäre Selbstmord. Zuerst musst du Links Ausrüstung und Fähigkeiten entscheidend verbessern. Der erste Schritt auf dem Weg zu diesem fernen Ziel ist der Abschluss der Hauptaufgabe „**Impa, die Weise**“. Von der Startposition aus gleitest du mit dem Parasegel nach Osten und setzt deinen Weg in diese Richtung fort, bis du den Turm der Zwillingsberge erreichst. Bei der Aktivierung dieses Turms erhält dein Shiekah-Stein eine neue Funktion: den Shiekah-Sensor, der dir beim Aufstöbern von Schreinen hilft. Sobald sich ein Schrein in der Reichweite des Sensors befindet, leuchtet das Antennensymbol im Bild. Wenn sich Link auf den Schrein zubewegt, leuchten auch die Kreise rund um die Antenne – je genauer die Ausrichtung, desto mehr Kreise.



2

Gehe zwischen den beiden Zwillingsbergen hindurch, um deinen ersten Stall zu entdecken. Dort kannst du Wildpferde registrieren lassen, die du gefangen hast. Wie das funktioniert, erfährst du auf Seite 17. Es gibt hier auch eine lukrative Nebenaufgabe (siehe „**Der große Räuberking**“ auf der vorangegangenen Doppelseite). Wenn du bereit bist, dein Abenteuer fortzusetzen, begibst du dich nach Norden und überquerst die Brücke.



3

Nun musst du nur noch dem Weg durch eine Schlucht folgen, um das Dorf Kakariko zu erreichen. Eine interessante Begegnung erwartet dich jedoch noch am Wegesrand: Bei einem Wesen namens Maronus kannst du gesammelte Krog-Samen gegen zusätzliche Inventar-Felder eintauschen. (Auf der vorigen Seite erfährst du mehr darüber.)



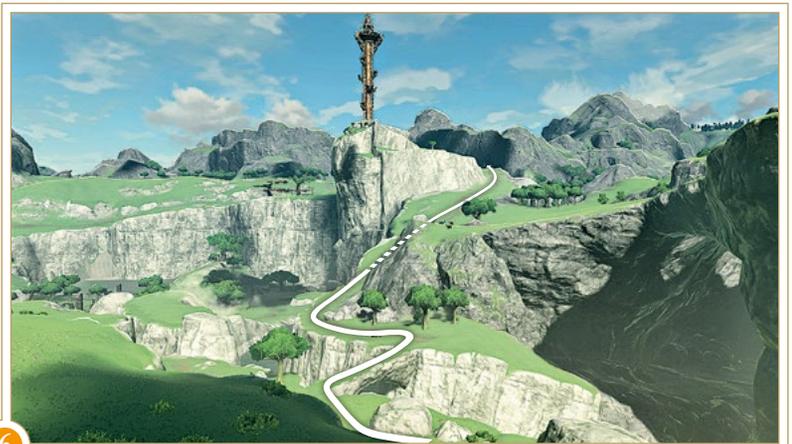
4

Im Kakariko solltest du auf jeden Fall den örtlichen Schrein oberhalb des Dorfes aktivieren. Er wird dadurch zu einem Schnellreiseziel, sodass du jederzeit rasch nach Kakariko zurückkehren kannst. (Grundsätzlich empfiehlt es sich, beim Besuch neuer Regionen immer Schnellreiseziele zu aktivieren.) Dann betrittst du das größte Gebäude des Ortes und sprichst mit Impa. Damit endet die Hauptaufgabe „**Impa, die Weise**“ und zwei neue werden freigeschaltet: „**Die vier Titanen**“ und „**Zeldas Vermächtnis**“. Die erste ist eine langfristige Angelegenheit, die du schon bald in Angriff nehmen wirst. Zuerst solltest du dich auf die zweite Aufgabe konzentrieren, bei der es darum geht, das Hateno-Institut zu finden.



5

Kehre durch die lange Schlucht bis zur Kakariko-Brücke zurück. Auf der anderen Seite wendest du dich nach Osten und folgst dem Weg in Richtung Hateno. Unterwegs wirst du die Hateno-Festung durchqueren, in der es eine Kochstelle gibt, an der du deinen Vorrat an Stärkungsmitteln aufstocken kannst.



6

Folge dem Weg, bis du die hier abgebildete natürliche Felsenbrücke erreichst. Überquere sie und gehe ein Stück nach Süden, bis du schließlich den Hateno-Turm erklimmen kannst.

## GRUNDLAGEN IM ÜBERBLICK

Der Prolog des Spiels liegt hinter dir; jetzt kannst du jederzeit vom vorgesehenen Weg abweichen. Wenn du stets der Handlung folgst, wirst du wahrscheinlich den Eindruck gewinnen, dass von Gegnern keine große Gefahr ausgeht. Nun, in der Anfangsphase ist das tatsächlich so, aber schon bald wirst du dich größeren Herausforderungen stellen müssen.

Falls du unser Grundlagen-Kapitel gelesen hast, dann besitzt du ja bereits eine ungefähre Vorstellung davon, was dich noch so alles erwartet. Wir möchten aber an dieser Stelle erneut unterstreichen, wie hilfreich und nützlich es ist, gewisse Dinge zu beachten und anspruchsvollere Kampftechniken schon frühzeitig zu üben, damit man sie aus dem Effeff beherrscht, wenn es später darauf ankommt. Hier noch einmal eine kurze Auflistung wichtiger Punkte:

### DIE WELT ENTDECKEN (SIEHE SEITE 15)

- ▶ **Türme:** Türme sollten beim Besuch einer neuen Region immer deine erste Anlaufstelle sein. Denn eine Gegend ohne Karte zu erforschen ist unpraktisch und schlimmstenfalls sogar sehr gefährlich, da man natürliche Gefahren nicht so einfach erkennt. Die hohen Türme sind auch nachts durch ihr oranges Leuchten gut zu sehen. An der Spitze eines Turms kannst du die Karte der Region aufdecken. Markante Orte wie zum Beispiel Schreine sind von dort aus leicht auffindig zu machen. Im Gleitflug von der Spitze eines Turms aus lassen sich Gebiete besonders gut erschließen, zumal du jederzeit zur Spitze eines aktivierten Turms zurückteleportieren kannst, um ein anderes Ziel anzusteuern.
- ▶ **Schreine:** Nach dem Turm sollten Schreine ganz oben auf deiner Liste besuchenswerter Orte stehen. Sie bilden im Laufe der Zeit ein Netz aus Reisezielen, das deine Reisezeiten bei der Rückkehr an bereits entdeckte Orte erheblich verkürzt. Außerdem findest du in Schreinen Schatzkisten, die manchmal sehr wertvolle Dinge enthalten. Und für den Abschluss eines Schreins erhältst du als Belohnung Zeichen der Bewährung, die du im Viererpack gegen eine Erweiterung der Herzen- oder Ausdaueranzeige tauschen kannst. Derartige Verbesserungen machen sich besonders in der Anfangsphase des Spiels positiv bemerkbar. Es bietet sich daher an, immer so viele Schreine wie möglich zu besuchen.

- ▶ **Krog-Samen:** Das Sammeln von Krog-Samen erscheint eher nebensächlich, aber man sollte die Bedeutung nicht unterschätzen. Denn jedes im Austausch erhältliche zusätzliche Auswahlfeld kommt dir sehr gelegen, wenn du über eine Vielzahl von Waffen verfügst: Mehr Auswahl bedeutet auch immer mehr taktische Möglichkeiten im Kampf.

### KAMPF (SIEHE SEITE 18)

- ▶ **Seitwärtsbewegung:** Ausweichmanöver sind eine sehr effektive Methode, um gegnerischen Attacken zu entgehen. Behalte deinen Feind dabei immer im Blick, indem du **ZL** gedrückt hältst. In dieser Haltung kannst du einen Sprung zur Seite oder einen Rückwärtssalto vom Widersacher weg ausführen. Diese Aktionen sind nicht nur nützlich zum Ausweichen, sondern auch, um Link schnell an eine vorteilhaftere Position zu bewegen.
- ▶ **Perfektes Ausweichen und Angriff:** Wenn dir ein Seitwärtssprung oder Rückwärtssalto einen Sekundenbruchteil vor einem feindlichen Treffer gelingt, wird ein perfektes Ausweichmanöver ausgeführt. Die Folge ist eine kurze Zeitlupenphase, in der die Zeit für deinen Gegner praktisch stillsteht, sodass du ungehindert einen Konterangriff durchführen kannst. Dies ist die wohl wichtigste Kampftechnik des Spiels. Auch wenn sie momentan noch nicht benötigt wird, solltest du sie frühzeitig üben – das wird sich später auszahlen, denn die Perfektes-Ausweichen-/Zeitlupenangriff-Kombination ist bei vielen gefährlichen Gegnern der Schlüssel zum Sieg.
- ▶ **Perfekter Block und Konter:** Perfektes Blocken ist praktisch das gezielte Zurückschlagen einer Attacke. Ähnlich wie das perfekte Ausweichen stellt auch dies eine schwierige, aber unverzichtbare Kampftechnik dar. Dazu musst du mit **ZL** deinen Schild hochhalten und dann unmittelbar vor dem Auftreffen einer feindlichen Attacke **A** drücken. Die Aktion ist nicht nur defensiv, sondern auch gleichzeitig offensiv und zudem die einzige Möglichkeit, bestimmte gefährliche Aktionen abzuwehren, ohne Schaden zu nehmen. Nach einer erfolgreichen Ausführung ist der Gegner für einen kurzen Augenblick benommen, sodass du einen wirkungsvollen Konter anbringen kannst.
- ▶ **Aufgeladene Attacken mit Zweihandwaffen:** Wenn es sich darum handelt, beim Feind viel Schaden anzurichten, dann geht nichts über aufgeladene Attacken zweihändiger Waffen. Link wirbelt herum, trifft Kontrahenten in unmittelbarer Nähe mehrfach und löst abschließend eine Schockwelle aus, indem er die Waffe zu Boden schmettert. Bei einer erweiterten Ausdaueranzeige sind so innerhalb weniger Sekunden über ein Dutzend Treffer möglich, was nur die härtesten Gegner überstehen. Besonders bei langsamen Wesen wie den Nano-Wächtern hinterlässt diese Aktion einen bleibenden Eindruck.
- ▶ **Boss-Gegner:** Diese überdimensionalen Feinde findet man an den verschiedensten Orten in freier Wildbahn. Sie stellen eine ähnlich große Herausforderung wie die Endgegner der Hauptmissionen dar. Oft ist es erforderlich, die oben beschriebenen Kampftechniken einzusetzen. Jede Boss-Art hat ihre eigenen Angriffs- und Verhaltensmuster. Einzelheiten verrät dir das Gegner-Kapitel dieses Buches. Ganz allgemein sind Boss-Gegner der Mühe durchaus wert, da sie oft wertvolle Gegenstände hinterlassen – von Edelsteinen bis hin zu den verschiedensten Waffen.
- ▶ **Strategie:** Falls du mit einem Gegner echte Probleme hast, solltest du dir die Zeit nehmen und seine Bewegungsmuster sowie das Timing seiner Attacken genau analysieren. Wenn du erst einmal weißt, wie man angemessen darauf reagiert, kannst du selbst dem fürchterlichsten Monster voller Zuversicht gegenüberreten. Der entscheidende Punkt ist: Besondere Kampftechniken, die dir nicht so leicht von der Hand gehen, solltest du nicht vernachlässigen, sondern üben. Je früher du damit anfängst, desto weniger Kopfzerbrechen werden dir die anspruchsvollen Endgegner bereiten.



SCHNELLSTART

GRUNDLAGEN

LÖSUNGSWEG

SCHREINE

NEBENAUFGABEN

INVENTAR

GEGNER

EXTRAS

INDEX

EINLEITUNG

LEGENDE

KURZ GEFASST

PROLOG

IMPA

VERMÄCHTNIS & FOTOS

AUFGABEN DER ZORAS

WASSERTITAN VAH RUTA

AUFGABEN DER GERUDO

DONNERTITAN VAH NABORIS

AUFGABEN DER ORNI

WINDTITAN VAH MEDOH

AUFGABEN DER GORONEN

FEUERTITAN VAH RUDANIA

ZWISCHENSPIEL

ERINNERUNGS-FOTOS

DAS SCHWERT DES HELDEN

SCHLOSS HYRULE

# ZELDAS VERMÄCHTNIS & ERINNERUNGSFOTOS

## LÖSWEG IM ÜBERBLICK (DETAILS AUF DER NÄCHSTEN DOPPELSEITE)

SCHRITT	INHALT
7 → 8	Begib dich zum Institut von Hateno.
9	Sprich im Institut mit Symin und Purah und entfache dann draußen mit einer blauen Flamme die Feuerschale.
10	Mache ein Foto von Purah und zeige es ihr. Dann kehrst du zu Impa nach Kakariko zurück.
11	Finde den Ort eines Erinnerungsfotos, um zu erfahren, was sich dort zugetragen hat. Danach gehst du wieder zu Impa.
12	Entscheide dich, welchem Titan du dich zuerst stellen möchtest.

## OPTIONALE AKTIVITÄTEN

SYMBOL	BEDEUTUNG	HINWEISE
	<b>SCHREINE &amp; SCHREIN-AUFGABEN</b>	Ausführliche Schritt-für-Schritt-Lösungen zu den Schreinen und Schrein-Aufgaben aus der Region des Hateno-Turms findest du im Schrein-Kapitel dieses Buches ab Seite 124.
	<b>NEBENAUFGABE: DUNKLE GESCHÄFTE</b> (siehe Seite 226)	Sprich in Hateno mit einem Kind namens Tibo. Der Junge wird dich zu einer seltsamen Statue am Glywurm-Teich bringen. Rede mit der Statue, um diese Aufgabe zu starten, und sprich dann erneut mit ihr, um wiederzubekommen, was sie dir genommen hat. (Damit wird dir lediglich die Option vorgestellt, für 20 Rubine Herzcontainer gegen Ausdauercontainer und umgekehrt einzutauschen.)
	<b>NEBENAUFGABE: DER WAFFENNARR</b> (siehe Seite 226)	Unterhalte dich mit Nebbo, einem der Kinder, das tagsüber in den Straßen von Hateno umherläuft. Der Junge möchte ein Reiseschwert sehen. Du kannst eines in dem Tal finden, das zum Dorf der Zoras führt. Anschließend hat er noch andere, ähnliche Wünsche, was dies zu einer langfristigen Aufgabe macht, die du im Verlauf deines Abenteuers nebenbei abarbeitest.
	<b>NEBENAUFGABE: EIN AUSDAUERNDER VEREHRER</b> (siehe Seite 228)	Sprich mit Mansa, den du für gewöhnlich zwischen der Färberei und dem Gasthaus von Hateno findest. Als Nächstes gehst du hinter die Theke des Gasthauses und befragst von dort aus Primella. Berichte Mansa, was du von ihr erfahren hast. Anschließend sollst du zehn Ausdauererschrecken für ihn sammeln.
	<b>NEBENAUFGABE: SCHABERNACK MIT SCHAFEN</b> (siehe Seite 228)	Sprich mit Koyin, die bei der Farm zwischen Hateno und dem Institut über ihre Herde wacht. Sie möchte, dass du Monster erlegst, die sich südöstlich des Dorfes am Hateno-Strand tummeln. Sobald du das erledigt hast, erstattest du Koyin Bericht.
	<b>NEBENAUFGABE: DER ANDERE FORSCHER</b> (siehe Seite 229)	Nachdem du Purah ein Foto von ihr gezeigt hast, sprichst du abermals mit ihr, um diese Aufgabe zu starten. Als Erstes sollst du dann Robelo im Akkala-Institut finden, das ganz im Nordosten von Hyrule liegt. Sprich mit Robelo, lege all deine Rüstungsteile ab und rede dann abermals mit ihm. Nun nimmst du die Fackel, die an den Regalen lehnt, und entzündest sie an der blauen Flamme, die du gleich westlich des Instituts auf dem Welke-Plateau findest. Nachdem du die Feuerschale mit der blauen Flamme entfacht hast, sprichst du wieder mit Robelo, um diese Aufgabe abzuschließen.
	<b>NEBENAUFGABE: VERBORGENE KRÄFTE</b> (siehe Seite 229)	Nachdem du das Fotomodul von Purah im Hateno-Institut erhalten hast, sprichst du erneut mit ihr, um diese Aufgabe zu starten. Sie kann drei deiner Ausrüstungsgegenstände verbessern, wenn du ihr bestimmte Materialien bringst. Für den Shiekah-Sensor benötigst du drei Antike Schrauben, für das Bombenmodul drei Antike Achsen und für das Stasismodul drei Antike Reaktorkerne. Die gesuchten Objekte erbeutest du bei Wächtern in Schreinen und im Schloss Hyrule.
	<b>NEBENAUFGABE: FOTOGRAFISCHES GEDÄCHTNIS</b> (siehe Seite 230)	Sprich mit Symin, sobald du den verbesserten „Shiekah-Sensor +“ besitzt. Zeige ihm ein Foto von dem Glutling-Pilz, der hinter dem Institut wächst. Dann sollst du drei Glutlinge für ihn finden. Es gibt sie im Expa-Wald, gleich nördlich des Instituts.
	<b>NEBENAUFGABE: DER SCHATZ DES HELDEN</b> (siehe Seite 230)	Rede mit Kashiwa auf dem hohen Felsen inmitten der Nordbucht. Sein Hinweis bezieht sich auf eine Uhrzeit. Betrachte die aus dem Wasser ragenden Felsen als Zifferblatt und gehe zu denen unten rechts – wo ein Stundenzeiger um fünf Uhr nachmittags hinzeigen würde. Versteckt zwischen den Felsen findest du dort eine Schatzkiste.
	<b>NEBENAUFGABE: DEIN EIGENES TRAUMHAUS</b> (siehe Seite 231)	Sprich in Hateno mit Landa. Er und seine Leute arbeiten an einem Haus gleich südlich des Glywurm-Teichs. Für 3.000 Rubine und 30 Bündel Holz verkauft er dir das Haus. Anschließend müsstest du noch weitere Rubine in Möbel und andere Dinge investieren. Dies ist eine langfristige Angelegenheit, aber die ursprünglichen Anforderungen kannst du relativ schnell erfüllen, indem du Edelsteine verkaufst und mit Bomben Bäume fällst.
	<b>NEBENAUFGABE: AUF EXPANSIONSKURS</b> (siehe Seite 232)	Unterhalte dich mit Landa und Dumsda, sobald du im Rahmen der Nebenaufgabe „Dein eigenes Traumhaus“ ein Haus erworben hast. Nachdem Dumsda nach Akkala aufgebrochen ist, kannst du ihn auf der kleinen Insel im Akkala-See antreffen. Er benötigt deine Hilfe, um mehr Holz zu sammeln und Bewohner für seine neue Siedlung Taburasa zu finden.



REGION HATENO-TURM



REGION PHIRONE-TURM

## LÖSUNGSWEG: SCHRITT FÜR SCHRITT



7

Der Hateno-Turm ist von Ranken überwuchert. Die können im Prinzip zwar verbrannt werden, aber das ist der Mühe nicht wert. Sinnvoller ist es, die gefährlichen Stellen einfach vorsichtig zu meiden. An der südöstlichen Seite kannst du deinen Aufstieg beginnen. Lege auf jedem Vorsprung eine Pause ein, um die Ausdauer zu regenerieren. Etwa auf halber Strecke nach oben musst du bei einer Plattform nach links ein Stückchen wieder hinunterklettern (siehe Abbildung). Oben aktivierst du den Turm und gleitest dann direkt zum Ortseingang von Hateno.



8

Das Institut liegt ganz am anderen Ende des Dorfes, oben auf einem markanten Felsen. Auch im Dorf selbst gibt es einige interessante Anlaufstationen, nicht zuletzt einen Schrein. Sieh dich zuerst ruhig nach Nebenaufgaben oder Ausrüstungsgegenständen um.



9

Sprich im Institut mit Symin und dann mit Purah. Sie bittet darum, die Feuerschale außen am Gebäude mit einer blauen Flamme zu entzünden. Dafür musst du die blaue Flamme aus dem sogenannten Flammenborn holen, der sich ein kleines Stück westlich des Instituts befindet. Nimm die Fackel mit; sie wird dir die Aufgabe erleichtern. Entzünde die Fackel an der blauen Flamme des Flammenborns und mache dich dann auf den Rückweg zum Institut. Zünde jede Lampe an, an der du unterwegs vorbeikommst, denn dort kannst du dir die Flamme auch holen, falls deine Fackel kaputtgeht oder es zu regnen beginnt. Sobald die blaue Flamme in der Feuerschale des Instituts (links vom Haupteingang) brennt, sprichst du mit Purah, um den Leitstein zu aktivieren.



10

Wähle dein neu erworbenes Kameramodul aus und knipse ein Foto von Purah. Dann redest du abermals mit ihr. Nach einer Zwischensequenz erhältst du einen neuen Auftrag; Sprich mit Impa. Falls du den Schrein von Kakariko (den Taro-Nihi-Schrein) als Schnellreiseziel aktiviert hast, kannst du bis fast vor ihre Haustür teleportieren. Damit endet die Hauptaufgabe „Zeldas Vermächtnis“ und eine neue beginnt: „Erinnerungsfotos“. Dein Ziel lautet jetzt, zu einem der Orte auf den zwölf Fotos zu reisen, die in deinem Shiekah-Stein-Album gespeichert sind.



11

Am einfachsten ist wohl der zweite Ort von links in der obersten Reihe zu erreichen. Teleportiere zum Mah-Ounu-Schrein auf dem Vergessenen Plateau (dein erster Schrein, in dem du das Magnetmodul erhalten hattest). Von dort aus springst du über den Rand des Plateaus und gleitest nach Norden. Am Westufer des Sees findest du im Wald den oben im Bild markierten Interaktionspunkt. Drücke **A**, um dich zu erinnern, was sich an jenem Ort zugetragen hat. Nach der Szene teleportierst du nach Kakariko zu Impa zurück.



12

Impa belohnt dich mit dem Reckengewand, einem sehr nützlichen Rüstungsteil, das die Anzahl der feindlichen Lebenspunkte aufdeckt. Sprich danach noch einmal mit ihr und frage nach den vier Titanen. Jeder steht für eine eigene Hauptaufgaben-Reihe, die dich in einen bestimmten Teil der Welt führt, wo du dann einen schwierigen Dungeon meistern musst. Die Reihenfolge bleibt dir überlassen, denn der Schwierigkeitsgrad der Endgegner wird jeweils an deinen Entwicklungsstand angepasst. Mit anderen Worten, falls du den „Wassertitan Vah Ruta“-Dungeon zuerst besuchst, wird sein Endgegner den leichtesten Schwierigkeitsgrad haben. Die anderen werden dann schwieriger zu besiegen sein. Nach einem weiteren besiegt Titan werden die restlichen beiden noch gefährlicher werden, und der letzte wird dir dann in seiner gnadenlosesten Variante gegenüberreten. Wir würden dir empfehlen, mit Wassertitan Vah Ruta zu beginnen (siehe nächste Doppelseite), dann mit Donnertitan Vah Naboris weiterzumachen (siehe Seite 68), gefolgt von Windtitan Vah Medoh (siehe Seite 80) und schließlich Feuertitan Vah Rudania (siehe Seite 92). Unser Lösungsweg folgt dieser Reihenfolge, aber du musst dich keinesfalls daran halten. Schlage bei Bedarf einfach die hier genannten Seiten auf, um die entsprechenden Informationen zu finden.

## GRUNDLAGEN IM ÜBERBLICK (FORTSETZUNG)

Auf deiner Reise durch Hyrule wirst du immer mehr Ausrüstungsgegenstände finden. Schon bald kommst du an den Punkt, an dem du keine neuen Waffen, Bögen oder Schilde mitnehmen kannst, weil Links Taschen voll sind. Die folgenden Informationen werden dir dabei helfen, fundierte Entscheidungen zu treffen, wenn du Dinge zurücklassen musst.

### AUSRÜSTUNGSMANAGEMENT (SIEHE SEITE 22)

- ▶ **Haltbarkeit:** Die Haltbarkeit ist eine verborgene Eigenschaft von Ausrüstungsgegenständen. Sie bestimmt, wie oft du etwas benutzen kannst, bevor es kaputtgeht. Das macht die Haltbarkeit zu einem wesentlichen Faktor, wenn es um die Auswahl der Ausrüstung geht. Hast du zum Beispiel dein Schwert schon eine ganze Weile lang benutzt, wird es wahrscheinlich nicht mehr lange halten. Sobald du ein anderes Schwert findest, bietet es sich an, das bisher verwendete zu ersetzen, selbst wenn das neue Schwert eine geringfügig geringere Angriffskraft haben sollte. Ist ein Gegenstand kurz vor dem Zerbrennen, wird ein Warnhinweis eingeblendet und das Symbol im Inventar blinkt rot.
- ▶ **Besondere Eigenschaften:** Im Verlauf des Abenteuers wirst du Ausrüstung mit besonderen Eigenschaften finden, mit erhöhter Haltbarkeit, Angriffskraft, kritischer Trefferrate oder Ähnlichem. Anfangs ist das nur ganz selten der Fall; später kommt es häufiger vor. Ein solcher Bonus, der durch ein kleines Symbol in der linken oberen Ecke des Objektfensters angezeigt wird, kann recht beträchtlich sein. Im Allgemeinen sind Gegenstände mit einem Bonus fast immer denen ohne besondere Eigenschaft vorzuziehen.
- ▶ **Waffen:** Es gibt viele verschiedene Waffenarten, die unterschiedliche Vor- und Nachteile bieten. Im Idealfall solltest du eine breite Auswahl verfügbar haben. Daher ist es sehr wichtig, Krog-Samen zu sammeln, weil es für zusätzlichen taktischen Spielraum sorgt.
  - **Einhandwaffen** besitzen in der Regel eine eher geringe Angriffskraft. Der Vorteil ist, dass Link gleichzeitig einen Schild führen kann. Damit bist du recht flexibel und im Kampf gegen unbekannte oder ungemütliche Gegner gut aufgestellt.
  - **Zweihandwaffen** richten im direkten Vergleich beeindruckenden Schaden an. Aber du musst sie erst wegstecken, falls du auf einen schützenden Schild zurückgreifen möchtest. Außerdem ist die Angriffsgeschwindigkeit geringer, sodass du mehr Erfahrung brauchst, um sie präzise zu führen und das Optimum aus ihnen herauszuholen.
  - **Lanzen** haben generell eine relativ geringe Angriffskraft, aber das machen sie durch ihre große Reichweite und die hohe Angriffsfrequenz wett. Die Möglichkeit, Feinde aus größerer Entfernung zu treffen, beeinträchtigt deren Möglichkeiten, sich zu revanchieren. Außerdem sind Lanzen nützlich gegen große oder fliegende Angreifer. Wenn du einen Schild benutzen möchtest, musst du die Lanze erst wegstecken.
  - **Elementwaffen** verursachen Feuer-, Eis- oder Elektrizitätsschaden. Selbst wenn die reinen Angriffswerte nicht besonders beeindruckend sind, lohnt es sich oft, eine derartige Waffe zu führen. Feuerwaffen können Dinge in Brand setzen und Eiselement-Gegner sofort töten.

Eiswaffen versetzen dich in die Lage, Widersacher einzufrieren, wobei der nachfolgende Angriff dreifachen Schaden verursacht. Elektrowaffen können anfällige Ziele vorübergehend außer Gefecht setzen.

### ▶ **Bögen:** Es gibt zwei Arten von Bögen:

- **Standardbögen** feuern pro Schuss einen Pfeil ab. Sie besitzen in der Regel hohe Schadenswerte.
- **Mehrfachschussbögen** haben einen geringeren Basisschaden, aber sie schießen mehrere Pfeile gleichzeitig ab (x2 bedeutet zwei Pfeile, x3 drei Pfeile, die jeweils den genannten Schadenswert verursachen), wobei jedoch immer nur ein Pfeil verbraucht wird. Das kann in manchen Situationen von Vorteil sein, zum Beispiel wenn du einen solchen Bogen benutzt, um mehrfach einen Elementeffekt zu verursachen oder um die Chance, ein Ziel zu erwischen, zu erhöhen.

### ▶ **Pfeile:** Im gesamten Spielverlauf sind Pfeile ein wichtiger Teil deines Arsenal. Du solltest jederzeit einen ordentlichen Vorrat (mindestens 20) dabei haben. Bei vielen Rätseln in Schreinen und Dungeons sind Pfeile erforderlich, denn du kannst damit beispielsweise Schalter betätigen oder Halteseile durchtrennen. Standardpfeile lassen sich in großen Mengen auf dem Weg einsammeln, der am Zora-Fluss entlang zum Dorf der Zoras führt. Elementpfeile werden in bestimmten Läden verkauft, man findet sie in Schatzkisten und kann sie von einigen Gegnerarten erbeuten.

### ▶ **Schilde:** Auch Schilde sind praktisch unverzichtbar. Aufgrund ihrer Haltbarkeit zerbrechen sie nur selten beim Blocken von Nahkampfangriffen. Aufgeladene Laserstrahlen von Wächtern hingegen können einen Schild sofort zerstören. Das bedeutet, beim Versuch eines perfekten Blocks besteht das Risiko, den aktuellen Schild zu verlieren, falls die Aktion scheitern sollte. Es wäre also sinnvoll, in solchen Situationen den schwächsten Schild in deinem Besitz anzulegen.

### ▶ **Rüstung:** Es hängt von den angelegten Rüstungsteilen ab, wie gut Link Schäden wegstecken kann. Je höher der gesamte Abwehrwert ist, desto weniger Schaden verursacht eine Attacke. Rüstungen gibt es hauptsächlich in den Rüstungsläden; einige wertvolle Teile sind aber auch in Schatzkisten in Schreinen versteckt. Oft bewirken sie einen wertvollen, zusätzlichen Bonuseffekt, so wie verstärkten Schutz vor einem bestimmten Element oder eine Erhöhung von Links Klettergeschwindigkeit.

### ▶ **Heilmittel:** Viele Früchte können zwar auch roh verzehrt werden, aber die besten Stärkungs- und Heilmittel erhältst du beim Kochen. Bevor du irgendwelche besonderen Herausforderungen in Angriff nimmst, so wie den Besuch eines Dungeons, solltest du genügend wirkungsvolle Gerichte zubereiten, um bei Bedarf Links Gesundheit wiederherzustellen. Mahlzeiten und Medizin sorgen für Bonuseffekte wie zusätzliche (gelb angezeigte) Herzen, erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit oder gesteigerte Abwehrkraft, was bei Endgegnern von großem Vorteil sein kann.

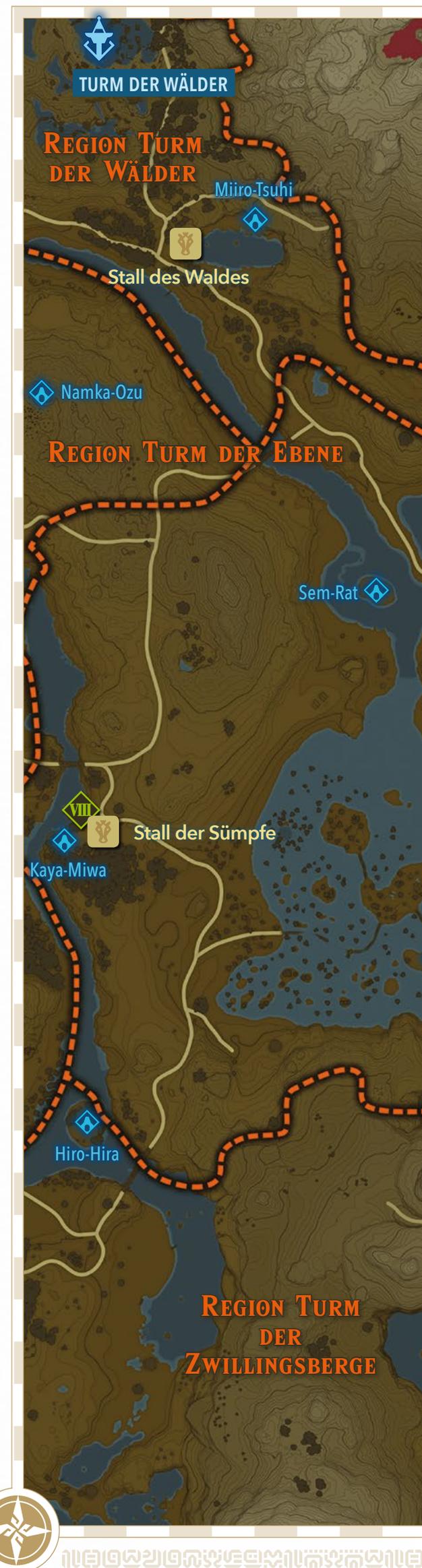
# AUFGABEN DER ZORAS

## LÖSUNGSWEG IM ÜBERBLICK (DETAILS AB DER NÄCHSTEN DOPPELSEITE)

SCHRITT	INHALT
1 → 2	Aktiviere den Ranelle-Turm.
3 → 5	Gehe am Zora-Fluss entlang zum Dorf der Zoras.
6	Sprich mit König Dorephan und mit Muzu.
7 → 9	Sammler 20 Elektropfeile auf dem Donnerhorn, gleite dann zu Sidon am Pier des Östlichen Stausees und sprich mit ihm.
10 → 12	Bezwinde den Titan.
13 → 34	Meistere den Dungeon des Wassertitans Vah Ruta.

## OPTIONALE AKTIVITÄTEN

SYMBOL	BEDEUTUNG	HINWEISE
	<b>SCHREINE &amp; SCHREIN-AUFGABEN</b>	Ausführliche Schritt-für-Schritt-Lösungen zu den Schreinen und Schrein-Aufgaben aus der Region des Ranelle-Turms findest du im Schrein-Kapitel dieses Buches ab Seite 130.
	<b>NEBENAUFGABE: EILZUSTELLUNG</b> (siehe Seite 236)	Nach dem Abschluss des Vah-Ruta-Dungeons sprichst du am Ufer der Träume (in dem Tal, das zum Dorf der Zoras führt) mit Fine. Wenn sie einen Brief ins Wasser wirft, folgst du diesem bis zu einer kleinen Bucht bei der Insel Melka. Rede mit dem dort lagernden Mann namens Sasan und kehre dann ins Dorf der Zoras zurück, wo Fine und Sasan schon warten.
	<b>NEBENAUFGABE: DER KOPFSPRUNG</b> (siehe Seite 237)	Nach dem Start der „Wassertitan Vah Ruta“-Hauptaufgabe unterhältst du dich im Dorf der Zoras bei der Treppe, die zum Thronsaal führt, mit Rytt. Springe vom Rand der Plattform neben ihm und schwimme dann mithilfe der Zora-Rüstung den Wasserfall wieder hinauf.
	<b>NEBENAUFGABE: SUCHE NACH DEM LEUNEN</b> (siehe Seite 237)	Nach dem Start der „Wassertitan Vah Ruta“-Hauptaufgabe sprichst du im Dorf der Zoras mit Amol. Sie steht ein paar Schritte östlich der Treppe, die zum Thronsaal führt, und möchte ein Foto des Leunen vom Donnerberg sehen. Die hiesige Hauptaufgabe führt dich dorthin; also kannst du das Foto auf deinem Weg zum Wassertitanen machen und es dann später bei Amol vorbeibringen.
	<b>NEBENAUFGABE: FRISCHER FROSCHEGEGEN</b> (siehe Seite 237)	Rede tagsüber im Dorf der Zoras mit Tembo – einem Jungen, der um die Statue gegenüber vom Schrein herumläuft. Er möchte, dass du fünf Spurtkröten fängst. Bei Regenwetter gibt es normalerweise reichlich Spurtkröten in der Nähe stehender Gewässer wie dem Ralis-Teich oder dem kleinen Teich südlich der Larth-Brücke.
	<b>NEBENAUFGABE: EIN KLEINES RIESENPROBLEM</b> (siehe Seite 238)	Nach dem Abschluss des Vah-Ruta-Dungeons unterhältst du dich im Dorf der Zoras auf dem Platz unterhalb vom Thronsaal mit Torfeau. Für ihn sollst du am Ralis-Teich im Südwesten einen Hinox erledigen.
	<b>NEBENAUFGABE: DER LEUCHTSTEINBRUCH</b> (siehe Seite 238)	Nach dem Abschluss des Vah-Ruta-Dungeons redest du mit Letogan. Deine Aufgabe besteht darin, zehn Leuchtsteine zu sammeln. Auf den Plateaus oberhalb der nordwestlichen Brücke vom Dorf der Zoras gibt es einige Erzvorkommen, die dieses Mineral enthalten.
	<b>NEBENAUFGABE: DAVONGETRIEBEN</b> (siehe Seite 239)	Nach dem Abschluss des Vah-Ruta-Dungeons sprichst du im Dorf der Zoras mit Fuger. Tagsüber hält er sich auf der runden Plattform ein kleines Stück östlich des Krämerladens auf. Seine Frau findest du in der Turm-des-Sees-Region am Hylia-See, üblicherweise auf dem kleinen Inselchen im Osten der Hylia-Inseln.
	<b>NEBENAUFGABE: VERSUNKENE SCHÄTZE</b> (siehe Seite 239)	Rede beim Stall der Sümpfe am Ufer des Flusses mit Isra. Er benötigt Hilfe beim Bergen einer Schatzkiste. Mit dem Magnetmodul kannst du sie problemlos aus dem Wasser heben.
	<b>NEBENAUFGABE: GEDENKSTEINE</b> (siehe Seite 240)	Nach dem Abschluss des Vah-Ruta-Dungeons unterhältst du dich im Dorf der Zoras auf dem Platz unterhalb des Thronsaals mit Jiato. Er möchte, dass du in der Umgebung nach zehn Gedenksteinen suchst. Auf Seite 240 findest du eine Karte mit den verzeichneten Positionen.



REGION RANELLE-TURM



## LÖSUNGSWEG: SCHRITT FÜR SCHRITT



1

Das Dorf Kakariko liegt nicht weit von der Ranelle-Region entfernt. Gleite vom Schrein aus nach Norden in Richtung der Inselgruppe. Auf der nahe gelegenen Insel steht ein Schrein. Von dort aus begibst du dich nach Nordosten zum Turm.



2

Nähere dich dem Ranelle-Turm von Nordwesten. Klettere die lange Leiter hinauf bis auf die Aussichtsplattform und gleite von dort hinüber zum Turm. Der eigentliche Aufstieg verläuft ohne Besonderheiten. Oben aktivierst du das Terminal, um die Karte der Region aufzudecken. Anschließend gleitest du hinunter nach Osten zur Ingogo-Brücke, um eine Zwischensequenz auszulösen und Sidon zu treffen. Dein neues Hauptziel ist nun „Das Dorf der Zoras“.



3

Anfangs ist der Weg am Zora-Fluss entlang nicht allzu gefährlich, auch wenn du gelegentlich auf Oktoroks triffst. Bekämpfe sie mit Bomben, um Pfeile zu sparen. Oft hinterlassen sie einen Oktorok-Ballon, ein nützlicher Gegenstand, der dir bei manchen Rätseln helfen kann. Es ist daher ratsam, sich einen Vorrat davon anzulegen, wenn sich die Gelegenheit bietet. Am Fuß der Bäume am Wegesrand wachsen Zitterlinge. Davon solltest du auf jeden Fall reichlich einsammeln, denn gekocht schützen diese Pilze vor Elektrizität.



4

Wenn du den Faratz-Wald erreichst, musst du dich auf die Angriffe von Echsalfos-Bogenschützen gefasst machen. Sie schießen mit Elektropfeilen auf dich. Dies wäre eine gute Gelegenheit, um die Elektro-Medizin einzunehmen, die du von Sidon an der Brücke bekommen hast. Nutze bei der Annäherung die Deckungen aus und bekämpfe jeden Echsalfos mit schnellen Nahkampfattacken. Du solltest hier möglichst viele Pfeile einsammeln, da du sie schon bald gebrauchen kannst.



5

Jenseits der Oreen-Brücke musst du Felsen ausweichen, die auf dich zurollen, was keine allzu großen Schwierigkeiten bereiten sollte. Kurz darauf versperrt ein großer Felsen den Weg. Du kannst entweder drüberklettern oder ihn mit dem Stasismodul fixieren, mehrmals schlagen und nach der Stase vorbeisprinten, bevor er zurückrollt. Auf der anderen Seite erwartet dich ein Kampf gegen zahlreiche Echsalfos. Locke sie nach Möglichkeit in kleinen Grüppchen an oder versuche, die Kampfhandlungen mit einer Überfallattacke zu eröffnen. Dies ist das letzte Hindernis vor dem Dorf der Zoras.



6

Im Dorf der Zoras aktivierst du den örtlichen Schrein und machst dann König Dorephan auf der obersten Ebene seines Thronsaals deine Aufwartung. Damit endet die Hauptaufgabe „Das Dorf der Zoras“ und dein neues Ziel ist nun der „Wassertitan Vah Ruta“. Zunächst sollst du auf dem Platz vor dem örtlichen Schrein mit Muzu reden. Nach der ersten Unterhaltung legst du die von Dorephan erhaltene Zora-Rüstung an und sprichst abermals mit Muzu.



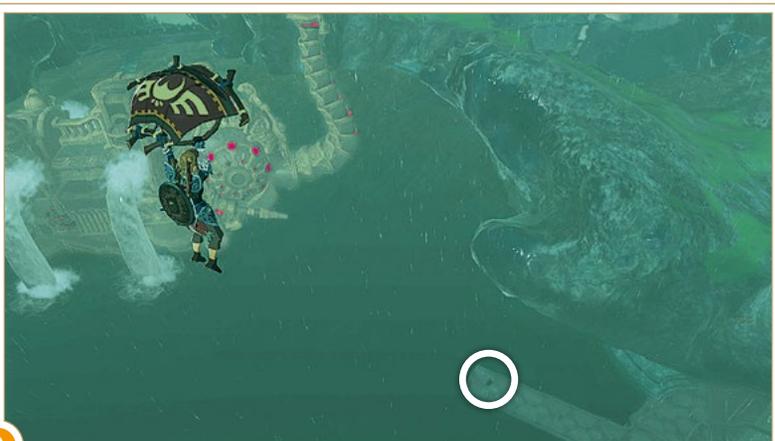
7

Anschließend sollst du 20 Elektropfeile vom Donnerhorn holen. Der östliche Ausgang des Dorfes führt in dieses Gebiet. Mit der angelegten Zora-Rüstung kannst du die Wasserfälle hinaufschwimmen, indem du einfach **A** drückst. Sobald du es bis ganz nach oben geschafft hast, läufst du zum Gipfel hinauf und sammelst die Elektropfeile ein, die entlang des Weges in den Bäumen stecken.



8

Weitere Elektropfeile findest du auf dem Plateau. Für den nächsten Schritt dieser Aufgabe benötigst du 20 Stück, aber je mehr, desto besser. Das Problem bei der Sache ist der gefährliche Leune, der die Gegend unsicher macht. Dieser Gegner ist zwar nicht unbesiegt, aber du benötigst gute Ausrüstung und Fähigkeiten (siehe Seite 320). Solange du kein wahrer Meister des perfekten Blockens bist und keine mächtigen Waffen dein eigen nennst, wäre es ratsam, diese Auseinandersetzung auf einen späteren Zeitpunkt zu verschieben. Der Leune ist überdurchschnittlich aufmerksam; also bleibe außer Sicht und bewege dich am besten geduckt. Falls du die Möglichkeit hast, einen Schleich-Bonus zu aktivieren, solltest du sie nutzen. Und vergiss nicht, ein Foto vom Leunen für die entsprechende Nebenaufgabe zu machen.



9

Nachdem du alles erledigt hast, begibst du dich zum Gipfel des Berges im Südwesten, dem sogenannten Kap der Prüfungen. Von dort kannst du direkt zu Sidons Standort am Östlichen Stausee gleiten. Sage ihm, dass du bereit bist, gegen den Titanen vorzugehen.



10

Während du auf Sidons Rücken sitzt, wird der Wassertitan immer wieder Eisblöcke in deine Richtung schleudern. Am besten zerschmetterst du sie mithilfe des Cryomoduls. Aktiviere das Modul und schaue in die Richtung der Wurfgeschosse. Immer wenn du eins im Fadenkreuz hast, drückst du **A**, um es zu zerstören. Zur Sicherheit kannst du auch die Taste schnell und wiederholt drücken, während du die Kamera schwenkst.



11

Nach jedem überstandenen Eisblockgeballere bringt dich Sidon zu dem Monster. Drücke bei einem Wasserfall **A**, um hinaufzuschwimmen und hoch in die Luft geschleudert zu werden. Am höchsten Punkt des Fluges zielst du mit einem Elektropfeil auf eines der pinkfarbig leuchtenden Dinger an Vah Rutas Rücken. Wenn du schnell bist, kannst du sogar zwei hintereinander erwischen, aber das ist nicht ganz einfach. Konzentriere dich im Zweifelsfall lieber auf ein Ziel pro Durchgang.



12

Insgesamt musst du vier dieser pinkfarbenen Ziele treffen. Nach einem Treffer beginnt der Ablauf wieder von vorn: Erst zerstörst du die geschleuderten Eisblöcke, dann schwimmst du einen Wasserfall hinauf und anschließend schießt du auf ein leuchtendes Ziel. Allerdings wird die Sequenz mit den Eisblöcken von Mal zu Mal schwieriger. Mit jedem Durchgang steigt die Anzahl der Wurfgeschosse; zudem kommen eisige Stachelkugeln dazu, die sich anders verhalten. Bei der Annäherung befindet sich ein Teil unter Wasser, sodass die Zielfläche für dein Cryomodul-Fadenkreuz kleiner ist. Lass dich beim Anvisieren nicht aus der Ruhe bringen und ziele immer knapp über der Wasseroberfläche, dann solltest du spätestens nach ein paar Anläufen auch diese Gefahr im Griff haben. Sobald du alle vier pinkfarbenen Ziele getroffen hast, kannst du schließlich den **Vah-Ruta-Dungeon** betreten.

# VAH-RUTA-DUNGEON



13

Sobald du diesen Dungeon erreichst, wird er zu einem Schnellreiseziel. Das bedeutet, du kannst jederzeit weg- und wieder hierher teleportieren, was sehr praktisch ist, falls dir ein wichtiger Gegenstand oder irgendwelche Vorräte fehlen sollten. Zu den Sachen, die du auf jeden Fall dabei haben musst, gehören Gerichte mit Heilwirkung, starke Waffen (mit einer Angriffskraft von mindestens 15) und Pfeile (mindestens 30 Stück). Wenn du meinst, ausreichend vorbereitet zu sein, schießt du einen Pfeil in das große Auge oben an der Rampe. So entfernst du den Schlamm des Hasses, der den Eingang blockiert. Einige dieser Schleimgebilde haben einen „Schlund“, aus dem schädelartige Fluch-Monster herausfliegen. Wenn du den Augapfel zerstörst, verschwindet auch das Maul. Daher solltest du solchen Hass-Augen möglichst zuerst deine Aufmerksamkeit widmen, wenn sich welche blicken lassen.



14

**ERSTE SCHATZKISTE & KARTEN-TERMINAL:** Im Hauptraum lauert dir unter Wasser in der Ecke des Raumes noch ein zweites Auge auf. Gehe dichter heran und schieße es mit einem Pfeil ab. So befreist du das Tor in der Nähe vom Schlamm und kannst es mithilfe des Cryomoduls öffnen: Drücke das Tor mit einem Eisblock nach oben, gehe hindurch und aktiviere das Terminal, um die Karte des Dungeons zu erhalten. Am Fuße des Wasserfalls findest du zudem die erste Schatzkiste. Sie steht unter Wasser und kann mit dem Magnetmodul geborgen werden.



15

**TITANENSTEUERUNG:** Die Karte des Dungeons ist dreidimensional. Du kannst sie mit **D** drehen. Dein Ziel besteht darin, die fünf Kontrollsiegel-Terminals des Dungeons zu untersuchen, die auf der Karte durch orangene Punkte (●) markiert sind. Dazu musst du eine Besonderheit der Titanen-Dungeons ausnutzen: Es sind Maschinen, die du teilweise bewegen kannst. Bei Vah Ruta lässt sich der Rüssel des Elefanten bewegen. Die violetten Punkte (●) auf der Karte zeigen die möglichen Rüsselstellungen an. Wähle mit **C** und **A** einen Punkt aus und führe das Kommando mit **B** aus. Das ist ein Punkt, den man leicht übersehen kann: *Der Rüssel bewegt sich erst, wenn du **B** drückst.* Es dauert dann ein paar Sekunden, bis der Titan entsprechend reagiert hat. Bei allen Dungeons gibt es eine derartige Funktion.



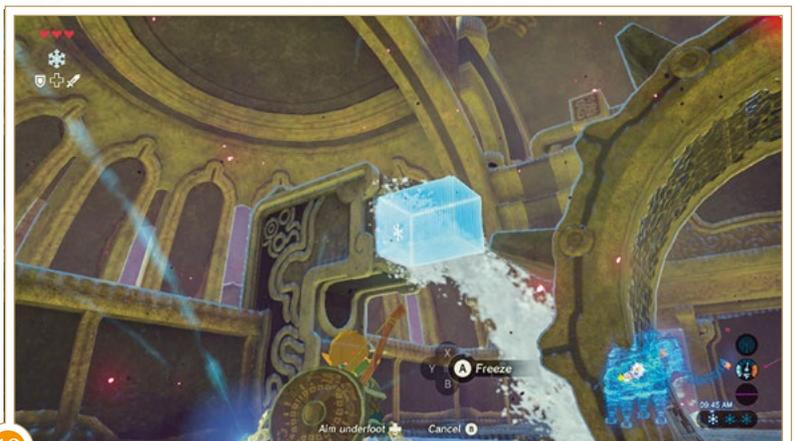
16

**ERSTES TERMINAL:** Kehre in den ersten Raum (wo du die beiden Augen zuge drückt hast) zurück. Dort packst du mithilfe des Magnetmoduls die Zahnradkurbel und drehst sie im Uhrzeigersinn, bis das Terminal vollständig aus dem Wasser ragt. Dann kannst du es aktivieren.



17

Gehe durch das Tor gegenüber vom Dungeon-Eingang und laufe die Rampe hinauf. Oben hältst du dich rechts. In dem Raum mit dem Wasserrad zerstörst du den Nano-Wächter.



18

**ZWEITES TERMINAL:** An der Innenseite des Wasserrades befindet sich ein Terminal. Allerdings kannst du es aufgrund des Wassers am Boden nicht bedienen. Warte, bis das Terminal fast ganz unten ist, und verschließe dann den Wasserzulauf mit einem Cryo-Eisblock. Dadurch stoppst du das Wasserrad und leerst das Wasserbecken, sodass du Zugriff auf das Terminal hast.



19

**ZWEITE SCHATZKISTE:** Beseitige den Eisblock vor dem Zulauf, damit das Wasser wieder fließt und sich das Rad wieder dreht. Stelle dich auf eine der Schaufeln, wobei du darauf achten solltest, dass sie frei von Hass-Schlamm ist. Wenn du oben angekommen bist, gleitest du zu der Mauer hinüber, auf der die zweite Schatzkiste steht.



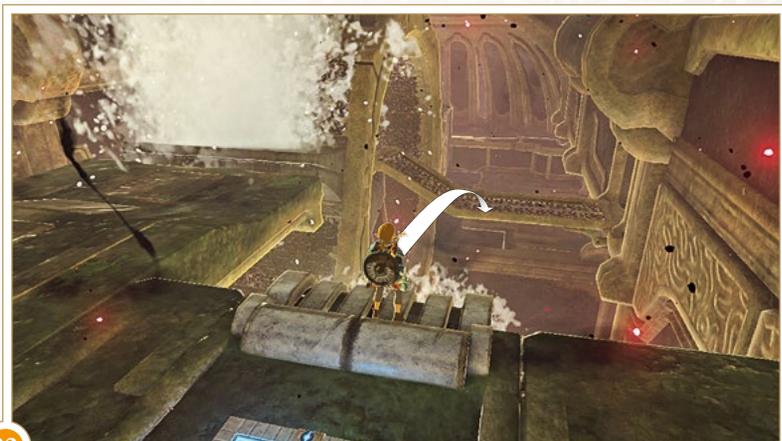
20

Bewege den Rüssel des Titanen auf die vierte Position von oben. Auf diese Weise wird das aus dem Rüssel sprudelnde Wasser das zweite, größere Wasserrad antreiben.



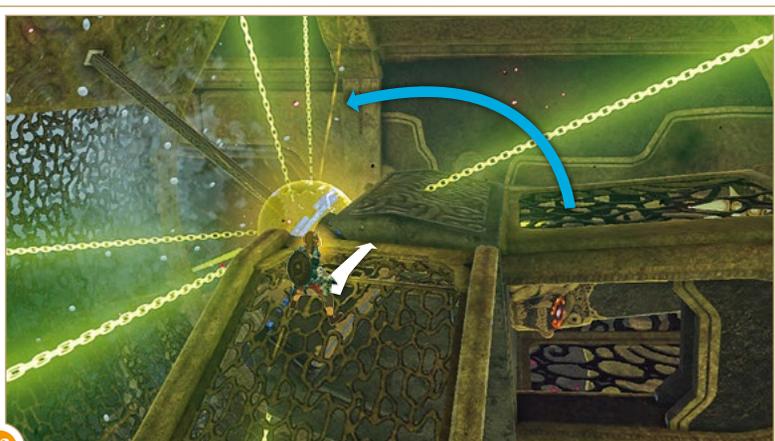
21

**DRITTE SCHATZKISTE:** Stelle dich zwischen die beiden Wasserräder und schaue zum größeren. Wenn du eine Schaufel mit einer Schatzkiste vorbeiziehen siehst, springst du auf die nächste Schaufel und gehst vorwärts, bis Link nicht mehr hinunterfallen kann. Schieße dann einen Pfeil in das Auge, um den Schlamm des Hasses zu entfernen. So gelangst du an die dritte Schatzkiste heran. Warte dann, bis du durch die Drehung des Rades die Plattform auf der anderen Seite erreichen kannst, und springe hinüber. Zerstöre den Nano-Wächter und stelle dich auf den Bodenschalter, der einen Wasserfall aktiviert (an dem du mithilfe der Zora-Rüstung hochschwimmen kannst).



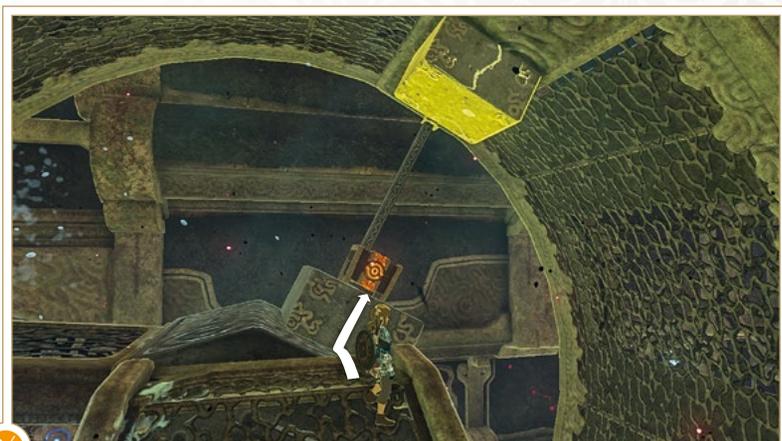
22

Vom Bodenschalter aus gleitest du hinab auf den Laufsteg, der ins Innere des großen Wasserrades führt. Dort wendest du dich dem Wasserrad zu.



23

**DRITTES TERMINAL:** Dieses Terminal liegt hinter einem verschlossenen Tor. Es wird vorübergehend geöffnet, während die Kugel sich in der Mulde befindet. Mit dem Stasismodul kannst du den Zeitraum verlängern, indem du die Kugel fixierst, bevor sie hinunterrutscht – mit anderen Worten, wenn sie links von dir ist. So kannst du warten, bis das Terminal vor dir vorbeikommt, während das Tor immer noch offen steht. Untersuche das Terminal, dann bleibt das Tor dauerhaft geöffnet.

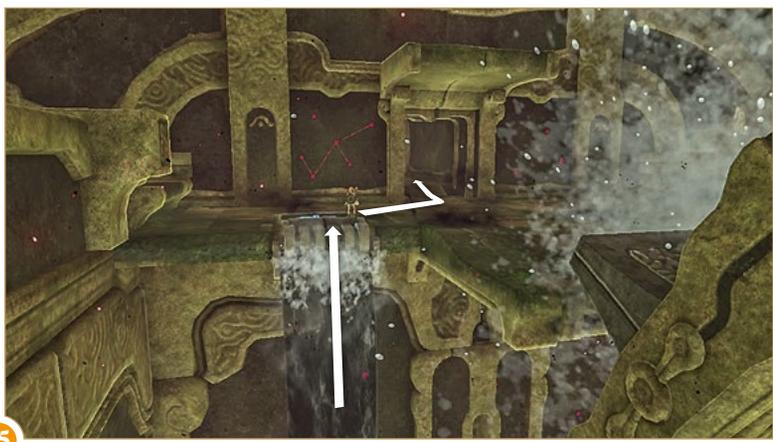


24

**VIERTE SCHATZKISTE:** Bleibe auf dem Steg und beobachte die Schatzkiste, die zwischen zwei Steinblöcken steckt. Die Blöcke bewegen sich unter dem Einfluss der Schwerkraft auf einer Schiene. Wenn du den weiter entfernten Block genau in dem Moment fixierst, wo sich beide auf einer Höhe rechts von dir befinden, wird danach nur ein Block nach unten rutschen. Auf diesen kannst du dann draufspringen und die Kiste öffnen, bevor der Stasis-Effekt endet.

# VAH-RUTA-DUNGEON

(FORTSETZUNG)



25

Gleite zum Becken am Boden der Halle hinunter und schwimme dann am Wasserfall hinauf. Oben gehst du in den Korridor.



26

**FÜNFTHE SCHATZKISTE:** Am Ende des Korridors öffnest du das Kartenmenü und senkst den Rüssel des Titanen auf die niedrigste Position. So kannst du auf dem Rüssel entlanggehen. Schieße das Auge mit einem Pfeil ab, um den Schlamm zu entfernen. Nun lässt sich die Schatzkiste öffnen. Anschließend stellst du den Rüssel wieder nach oben. Sobald er hoch genug ist, gleitest du zum Korridor zurück, durch den du gekommen bist.



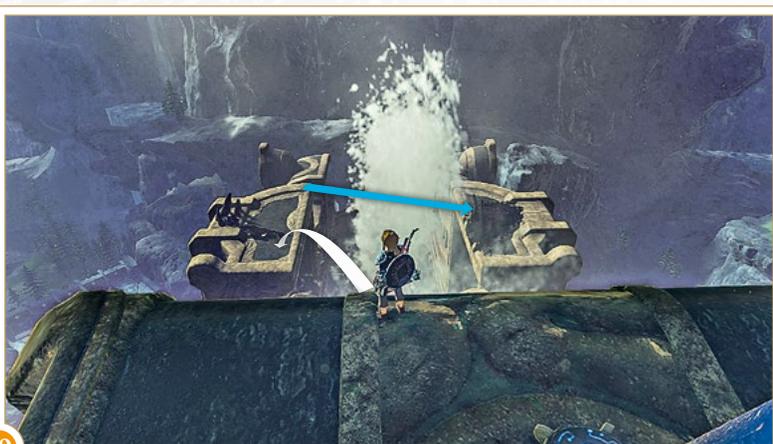
27

Immer noch im Korridor stellst du den Rüssel auf die tiefste Einstellung. Sobald er diese erreicht hat, gleitest du zu der kleinen Plattform auf der Rüsselspitze.



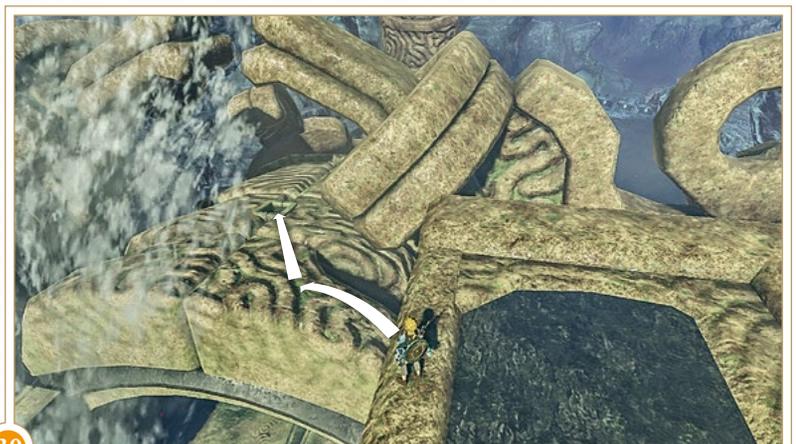
28

**VIERTES TERMINAL:** Auf der Rüsselspitze öffnest du das Kartenmenü und bewegst den Rüssel erneut, diesmal wieder zur vierten Position von oben. Während der Befehl ausgeführt wird, veränderst du Links Position so, dass er oben bleibt und ganz zum Schluss vor dem vierten Terminal steht. Nun kannst du es untersuchen.



29

**SECHSTE SCHATZKISTE:** Vom vierten Terminal aus gleitest du zu der Plattform auf der linken Seite, auf der eine schlammbedeckte Schatzkiste steht. Stelle dich ans hintere Ende der Plattform und schieße einen Pfeil in das Hass-Auge auf der gegenüberliegenden Plattform. Damit entfernst du den Schlamm.



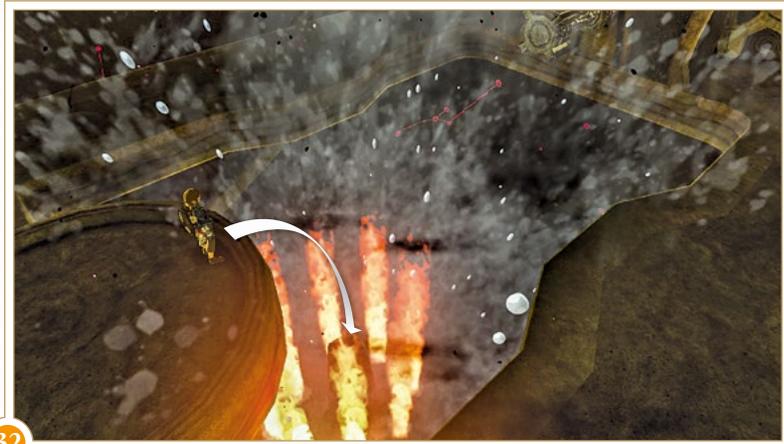
30

Nun kannst du zur nahe gelegenen Plattform gleiten – oben auf den Kopf des Wassertitans. Lass dich in das kleine Loch in der Mitte fallen.



31

Sobald du auf einer halbkreisförmigen Plattform gelandet bist, schießt du sofort einen Pfeil in das Auge unter der Decke. Nachdem der Schlamm verschwunden ist, schnappst du dir mit dem Magnetmodul die Kurbel in der Nähe und drehst sie im Uhrzeigersinn, bis die Luke in der Decke vollständig offen ist.



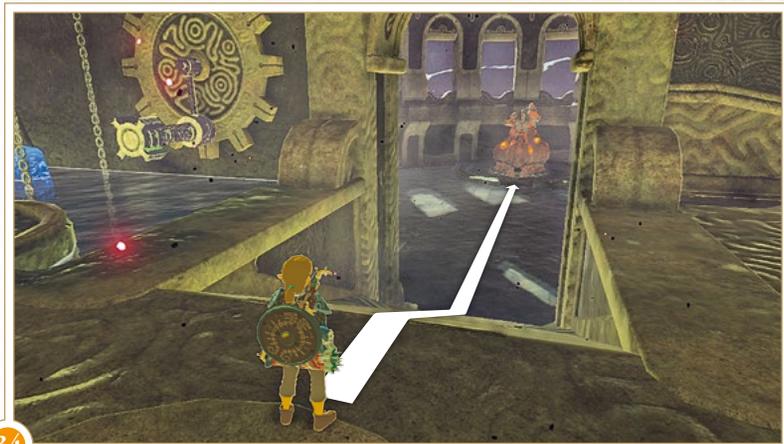
32

**FÜNFTES TERMINAL:** Öffne das Kartenmenü und stelle den Rüssel auf die fünfte Einstellung von oben. Daraufhin wird das Wasser die Flammen rund um das Terminal unter dir löschen. Nun kannst du hinunterspringen und es untersuchen.



33

**SIEBTE SCHATZKISTE:** Vom fünften Terminal aus springst du zur nächsten Ebene hinunter, auf der die letzte Schatzkiste dieses Dungeons steht.



34

**STEUERUNGSEINHEIT:** Zu guter Letzt gleitest du zum Eingangsbereich des Dungeons zurück. Die Steuerungseinheit befindet sich in dem einzigen Raum, den du bislang noch nicht erkundet hast, gegenüber vom Wasserfall. Wenn du sie untersuchst, kommt es zu einem Endkampf; daher solltest du vorher sicherstellen, dass du gut vorbereitet bist. Ein großer Vorrat an Pfeilen und eine Auswahl schlagkräftiger Waffen wären definitiv von Vorteil.

