

The Legend of Zelda: The Minish Cap FAQ/Walkthrough (Dutch)

by Freeze

Updated to v1.5 on Oct 25, 2006

```
=====
The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA/SP)
Walkthrough (version 1.5)
By: freeze1987
=====
```

```
=====
DISCLAIMER:
=====
```

You can, under no circumstances claim this walkthrough as your own.

This Walkthrough was written by freeze1987 for Neoseeker.com only
This entire Walkthrough was written in Dutch and may only be used with
permission from the author.

If you want to post this walkthrough on another website you may contact me (see
bottom of this document).

```
=====
Inhoud:
```

1. Introductie
2. Besturing
3. Walkthrough

1. Aarde element
 - 1.1 Het begin [HTBGN]
 - 1.2 Minish Woods [MNSHW]
 - 1.3 Deepwood Shrine [DPWDS]
2. Vuur element
 - 2.1 Hyrule Town [HRLTW]
 - 2.2 Mount Crenel [MNTCR]
 - 2.3 Cave of Flames [CVFLM]
3. Water element
 - 3.1 Elemental Sanctuary [LMNTL]
 - 3.2 Pegasus Laarzen [PGSSL]
 - 3.3 Castor Wilds [CSTRW]
 - 3.4 Wind Ruins [WNDRN]
 - 3.5 Fortress of Winds [FRTRS]
 - 3.6 Boeken en Armbanden [BKNNNA]
 - 3.7 Temple of Droplets [TMPLD]
4. Wind element
 - 4.1 Royal Valley [RYLVL]
 - 4.2 Royal Crypt [RYLCR]
 - 4.3 Waterval en Wolken [WTRVL]
 - 4.4 Palace of Winds [PLCWN]
 - 4.5 Dark Hyrule Castle [DRKHR]
5. Gevecht met Vaati [GVCHT]
6. Extra's na het uitspelen [XTRSN]

- 4. Codes
- 5. Met Dank Aan...
- 6. Contact

=====

 1. Introductie:

Lang, heel lang geleden, toen de wereld op het punt stond om verzvolgen te worden door schaduw...
 Verscheen de kleine picori aan de hemel en bracht de held van het mensdom een zwaard en een gouden licht.
 Met wijsheid en moed, verdreef de held de duisternis.
 En toen de vrede was wedergekeerd, borgen de mensen het zwaard zorgvuldig op.

=====

=====

 2. Besturing:

- Pijltjes bewegen, duwen van objecten, cursor bewegen of naar beneden springen toetsen
- A-knop gebruik een item, praten of bevestigen
- B-knop gebruik een item of cancel
- L-knop fuseer kin stones of verwissel subscherm
- R-knop doe een actie of verwissel subscherm
- start of bekijk subscherm, map of save
- pause-knop
- select-knop praat met elzo voor advies

=====

=====

 3. Walkthrough:

```

/|   /\   /\   \| \|  _  _  _  _  \| \|  _  _  _  _  _
 |.  /--\ /--\ \| | /  _  _  _  _  | | | |  _  _  _  _

```

 1.1 Het begin - [HTBGN]

Prinses Zelda loopt naar het huis van Link, waar ze met de Meestersmid praat over het Picori Festival. Link is nog vast in slaap, als zijn vader de Smid hem roept.
 Sta op en ga naar beneden, waar je met de Smid en Zelda praat. De Smid geeft je een zwaard en vraagt je om dat af te leveren op Hyrule Castle. Je kunt het Zwaard zelf nog niet gebruiken. Zelda loopt dan naar buiten en jij krijgt de controle over Link.
 Open de kist in de kamer om een rood 20 rupees stuk te vinden. Til links de kruik omhoog. Er ligt een blauw 5 rupees stuk onder. Ga dan ook naar buiten.

Volg Prinses Zelda naar Hyrule Town. In de stad spreek je haar aan. Ze loopt vervolgens weer verder en jij volgt haar weer. Spreek haar weer aan en volg haar weer. Als ze voor de vierde keer stil staat, zal Zelda een spelletje spelen en

een prijs winnen. Ze kiest een Klein Schild en geeft je dat cadeau. Het wordt automatisch aan je inventaris toegevoegd (A knop).
Nu is de weg naar het Noorden, richting kasteel, open.

Loop achter Zelda aan, over het North Hyrule Field. Ze wordt tegengehouden door een Business Scrub (in sommige spellen heet hij Deku-scrub). Ga op een afstandje recht voor de Business Scrub staan en houd je Schild omhoog. Zo kaats je de Seed terug en de Scrubb verdwijnt. Nu kun je verder lopen naar het kasteel.

Ga in de Hyrule Castle garden naar de Minister, die bij de deur staat. Geef hem het zwaard dat je van je vader kreeg. Er volgt een filmpje, waarin je kunt zien hoe de schatkist met het Picori Zwaard naar de binnenplaats gebracht wordt. Hier staat de winnaar van het toernooi, Vaati, te wachten tot hij het Zwaard mag aanraken. Maar Vaati verslaat de wachter, opent de kist, zodat het Zwaard breekt en laat een bende Monsters ontsnappen. Voor hij verdwijnt, verandert hij Zelda in steen en slaat hij Link bewusteloos.

In de volgende scene zie je hoe Link in het kasteel in een bed ligt. Sta op en ga naar links, naar de Troonzaal. De Koning en de Smid wachten al op je. Je krijgt het gebroken Picori Zwaard met de opdracht het weer te repareren. Ook moet je Zelda weer normaal zien te krijgen. Maar als eerste moet Link op zoek naar de Piccori (het volk van de Minish), omdat zij zich alleen aan kinderen laten zien.

Om je te helpen krijg je het Zwaard van de Smid, dat je nu eindelijk kunt gebruiken als je voornaamste wapen. Ook krijg je een Hyrule Map, waarop steeds gebieden worden toegevoegd terwijl je speelt. Gebruik deze map veel, want je kunt inzoomen en een heel gebied tegelijk bekijken, zodat je je route kunt uitstippelen. Op dit ogenblik is er alleen je volgende bestemming: de Minish Woods (bossen waar de Minish wonen). Verlaat het kasteel.

Ga naar de North Hyrule Field. Nu je een wapen hebt, zie je overal monsterlijke Octoroks. Versla ze om wat rupees te verzamelen. Je kunt ook struiken en hoog gras afhakken om verborgen schatten te vinden. Zwemmen kun je nog niet, dus spring niet in het water.

Loop rond en ga verder naar het oosten. Hak het rijtje bomen om verder naar het oosten te kunnen, naar de Lon Lon Ranch.

Ga vanaf hier verder naar het zuiden, voorbij de Ranch, door de Eastern Hills, totdat je aan je rechterkant een brug ziet. Dat is de ingang naar de Minish Woods.

1.2 Minish Woods - [MNSHW]

Ga in het bos eerst helemaal naar rechts en dan naar beneden. Het wordt hier een beetje nevelig. Loop bij de boomstam naar links en dan omhoog. Je krijgt nu een filmpje, waarin je ziet hoe een vreemde hoed door twee Octoroks aangevallen wordt. Voordat je gaat kijken wat er aan de hand is, loop je eerst even naar links. Je vindt hier je eerste Hart-stukje.

Loop dan terug en versla de twee Octoroks. De vreemde hoed begint tegen je te praten en je ontdekt dat het een Minish Cap is, met de naam Ezlo. Ezlo is je dankbaar en sluit zich bij je aan.

Loop naar het zuiden. Ezlo blijft praten en zeggen dat je te snel gaat. Trek je er niks van aan en loop verder naar het zuiden. Uiteindelijk krijgt Ezlo een geweldig idee. Als je een hoed bent kun je net zo goed bij iemand op zijn hoofd gaan zitten, nietwaar?

Met de Minish Cap op je hoofd, kun je nu verder lopen. En, wat heel fijn is, door op "Select" te duwen, kun je altijd en overal hints van hem krijgen.

Loop naar beneden, totdat je bij een boomstronk komt. De Minish Cap zal je nu uitleggen hoe je kleiner kunt worden. Ga op de boomstronk staan, duw op "R" en.....je wordt zó klein dat je door de tunnel aan je linkerkant kunt lopen. (Om weer groot te worden, klim je weer op de stronk en duw je weer op "R"). Aan de andere kant van de tunnel, kun je via de waterlelie bladeren naar de overkant van de vijver lopen.

Loop aan de overkant verder over het pad, totdat je in het Minish Village (dorp) komt. Een hele groep Minish (Picori) verwelkomt je. Jammer genoeg versta je nog niks van wat ze zeggen.

Als de Minish weer weglopen, ben je vrij om overal in het dorp rond te kijken. er zijn nog niet veel gebouwen waar je in kunt. Ga dus maar als eerste naar rechts en omhoog, tot bij een klein meertje met houten bruggen.

Neem eerst even de rechter brug. Je komt dan bij een tweede Hart-stukje.

Loop dan terug en neem nu de brug naar het midden van het meertje, naar het gebouw met het blauwe dak. Het is de abdij. Praat binnen met de man. Hij heet Festari en bewaakt de Shrine (heiligdom). Hij vertelt je dat je een Jabber Nut (een kletsnoot) nodig hebt om de Minish in het dorp te kunnen verstaan.

Loop nu terug en ga naar het gebouw dat eruit ziet als een ton. Klim de ladder af naar binnen en schuif de middelste kist opzij. Er ligt een rode Jabber Nut onder. Link eet hem meteen op en kan nu de Minish verstaan!

Ga naar het noorden van het dorp, links van de abdij, het huis in met het gele dak. Praat hier met de Elders (Dorpsoudsten). Ze vertellen je over de Elementen, die je moet zoeken. Deze Elementen heb je nodig om het zwaard te repareren. De Oudste markeert de vindplaats van de Elementen op je Map. Als eerste ga je naar het Aarde-Element, dat zich in de Deepwood Shrine (Bos-Heiligdom) ten noorden van het dorp bevindt. Link krijgt toestemming de Shrine (Heiligdom) te betreden.

Ga daarna terug naar Festari in de Abdij. Praat met hem en hij zal je doorlaten, op weg naar Deepwood Shrine (Bos-Heiligdom).

1.3 Deepwood Shrine - [DPWDS]

Loop totdat je bij drie standbeelden komt.

Schuif het middelste standbeeld opzij en ga door de deur. Versla al dat kruipende ongedierte. In de kamer zie je vier toortsen en naast elke toorts is een schakelaar, om de toorts aan te maken. Ga op de schakelaar staan. Als alle vier de toortsen aan zijn, verschijnt er een kist. Open de kist en je vindt een sleuteltje. gebruik het sleuteltje om de deur bovenaan open te maken.

Kijk uit voor vijanden die boven op je vallen en loop om het water heen. Je ziet een hendel uit de muur steken. De Minish Cap vertelt je hoe je eran moet trekken. Ga er naar toe en houd "R + Down" net zolang vast, totdat hij niet verder gaat. Er verschijnt een brug naar het middelste eilandje.

Hier vind je een blauwe paddestoel.

Pak de paddestoel rechts vast. Trek eraan, laat de "D knop" los en duw op de "D-pad" in tegenovergestelde richting. Je wordt gelanceerd en landt aan de andere kant van de kamer. Ga hier de bovenste kamer in.

Ga naar rechts, de trappen op. Ga op de schakelaar staan, die je hier ziet. Daardoor verbranden de lianen die dat grote vat vasthouden. Ga vervolgens de trappen weer af en door het vat. Binnen loop je de de deur links boven. Volg het pad rond en de trappen op. Loop om de schakelaars heen en schuif het standbeeld naar links op de schakelaar. Ga dan zelf op de andere schakelaar staan. De lianen die het vat nog vasthouden, verbranden nu ook en het vat ligt nu vrij. Ga het vat in en loop naar links en naar onder. Het vat rolt mee. Dan zie je

links onderaan een gat en trapjes. Ren er naar toe en je valt door de deur die voorbij komt.

Ga dan naar links naar de volgende ruimte.

Versla de rode vijand en ga dan naar de paddestoel links.

Trek hem helemaal terug en lanceer jezelf naar de achterste muur bovenaan.

Beklim de trap en open de grote kist. Je vindt een Dungeon Map (kerker map).

Ga naar beneden en terug naar de paddestoel.

Trek de paddestoel nu tot aan het midden (je ziet vanzelf hoever) en lanceer jezelf naar de middelste richel. Ga door de linker deur de volgende ruimte in.

Help alle monsters om zeep. Ga vervolgens naar de kruik en duw die op de schakelaar. Er verschijnt een brug. Loop over de brug naar de kamer met twee standbeelden.

Duw hier één van de standbeelden naar achteren, zodat je ertussen kunt staan.

Duw dan dat standbeeld terug op de schakelaar. Duw dan ook het andere standbeeld op een schakelaar. In het midden verschijnt een kist. Open hem om een kleine sleutel te vinden. Ga nu terug naar de kamer met het grote vat.

Rol in het vat net zo lang, totdat je een uitgang rechtsboven in de hoek ziet. Ga erdoor. Open de deur met je sleuteltje. Loop naar de paddestoel en trek eraan. Niet helemaal, want dan land je in het water. Trek net zover, dat je op het volgende platform landt.

Druk links op de schakelaar om de brug te maken. Gebruik dan de tweede paddestoel om je te lanceren naar de zuidelijke uitgang. Ga de volgende ruimte in.

Versla alle vijanden en loop naar de rechter kant. Trek hier aan het rechter standbeeld. Duw daarna het linker standbeeld op de schakelaar. Ga dan door de deur boven.

Versla alle vijanden en je krijgt een kleine sleutel. Ga dan door de deur links en je bent weer terug bij de paddestoelen. Beklim de trap en ga naar boven. Spring naar beneden in de alkoof en ren door de tunnel naar beneden. Rechts zie je twee blokken. Duw de rechter blok omhoog en de linker blok naar links. Open dan de kist en je hebt een kompas.

Ga terug naar boven en de ruimte links in. Duw op de schakelaar om de deur beneden te openen. Ga links en gebruik je sleutel op de afgesloten deur. Hier ontmoet je je eerste Mini-Boss: Madderpillar, een rupsachtig ding. Sla hem een paar maal op zijn kop. Als hij even stil zit, door die klappen op zijn kop, kun je zijn zwakke plek aanvallen. Namelijk het puntje van zijn staart. Sla daarop totdat hij weer bij zijn verstand komt en spring dan snel opzij. Want het monster is nu eventjes zeer snel en onschendbaar. Als hij weer normaal doet en blauw wordt, sla je hem weer op zijn kop.

Ga zo door totdat je hem verslagen hebt (na een keer of 3).

Als je Madderpillar verslagen hebt, kun je de kist openen. Hierin vind je de Gust Jar (magische kruik). Met de Gust Jar kun je dingen naar je toe zuigen en ook vijanden. Gebruik de Gust Jar meteen op de spinnenwebben op de onderste muur. Je ontdekt een doorgang. Ga naar binnen en haal een Hart-stukje.

Ga terug en zuig de webben van de rechter muur af. Loop verder naar de volgende kamer en de kamer daarachter. Hier mag je het stof van de vloer zuigen met je Gust Jar. Onder al dat stof blijken schakelaars verborgen te zijn. Duw een krat opzij, zuig stof, ga op de schakelaars staan en er verschijnen kisten waarin je in totaal 40 Mysterious Shells (geheimzinnige schelpen) vindt.

Onder één schakelaar zit een blauwe Teleport verborgen, maar daar kom je dadelijk wel.

Ga eerst terug naar beneden, naar het grote vat. Zuig het spinnenweg in het midden weg en spring dan naar beneden. Hier vind je een gigantisch lelieblad. Gebruik je Gust Jar om het dichterbij te trekken. Spring er dan bovenop. Nu kun je de Gust Jar gebruiken om over het water te bewegen. Blaas gewoon wat lucht in de tegenovergestelde richting als waar je heen wilt. Ga de waterval af en verder.

Ga bij de eerste splitsing naar rechts.

Drijf verder tot bij de ladder. Klim erop en duw hier de pot op de schakelaar. Er gaat verderop een poort open. Ga terug op je lelieblad en ga verder naar het noorden.

Helemaal aan het einde kun je een pot op de middelste schakelaar duwen. Ga er om heen, open de kist en je vindt weer een klein sleuteltje. Als je dat nog niet eerder gedaan hebt, kun je vanaf hier ook de blokken verschuiven om je kompas te vinden.

Ga nu met het lelieblad terug naar de splitsing.

Ga ditmaal naar boven en naar links tot bij de gesloten deur. Gebruik je sleuteltje om hem te openen.

Gebruik hier de paddestoelen om naar de overkant te komen. Als de paddestoel te ver weg is, kun je hem met je Gust Jar dichterbij halen.

Open aan de overkant de grote kist en je vindt een grote sleutel.

duw dan op de schakelaar en er verschijnt een rode Teleport.

Stap erin en je wordt terug naar de ingang van de kerker geteleporteerd.

Stap nu in de blauwe Teleport, die je eerder liet verschijnen. Je kunt je volgende Hart-stukje oprapen.

Ga terug naar de ingang en verwijder met de Gust Jar de spinnewebben voor de twee trappen aan de linker kant van de ruimte.

Ga eerst de linker trap af. Schuif het blok opzij en haal 20 rupees uit de kist. Ga terug en neem nu de rechter trap.

Gebruik je Gust Jar op de paddestoelen om over het water te komen. Loop naar de Grote Deur.

Open de deur met je grote sleutel en betreed de laatste ruimte, waar de Big Boss op je wacht.

Deze grote Big Green Chuchu (grote groene slijmbal) zul je moeten verslaan.

De Slijmbal beweegt door de kamer. Als je te ver weg staat, springt hij naar de plek waar je staat, dus rol op tijd weg om niet geraakt te worden. Om hem te verslaan, moet je je Gust Jar gebruiken op zijn 'voet', nou ja..de blubber waar hij op steunt dus. Zuig aan hem tot hij omvalt. Sla hem dan op zijn gezicht met je zwaard. Hij zal niet meteen dood zijn en weer overeind komen.

Maar blijf zuigen en slaan. Pas op als hij de vierde keer overeind komt. Hij zal dan vaker dan 1 keer naar je toe springen.

Uiteindelijk win je natuurlijk en krijg je als beloning het Earth Element (Aarde Element) en een Hartcontainer.

Gebruik de groene Teleport om uit de kerker weg te komen.

Ga buiten terug naar het Minish dorp. Ga terug naar de Elder (Oudsten).

Hij zal je vertellen dat je het volgende Element in de bergen kunt vinden. Ook zegt hij dat je een man genaamd Melari op Mount Crenel moet bezoeken. Dan opent hij een deur aan de linker kant. Ga erdoor en loop het eerste huisje in dat je tegenkomt.

Praat met de Minish Belari, die hier woont. Hij zal je een Bomb Bag (bommenzak) geven, waar 10 bommen in zitten. Verlaat daarna het huis.

=====
=====

/\ \ / | | | | \ | _ | | _ | \ / | | _ | \ | | |
/_ . \ / | _ | | _ | \ | _ | _ | | | | _ | \ | | |

2.1 Hyrule Town - [HRLTW]

Ga naar de boomstronk. Maak jezelf hier weer groot.
Loop dan naar boven naar de grafsteen. Lees het opschrift en hij zal exploderen.
Op de grond zie je nu een teken. Dit is een Windteken. Wat je ermee kunt leer je wel later.

Loop verder naar links en naar het zuiden. De muur die je tegenkomt blaas je op met een bom, zodat je verder kunt lopen. Ga verder het bos uit.
Loop wat verder door de omgeving en blaas hier en daar wat muren op om een kist met 20 Shells te vinden in een grot.

Als je klaar bent met verkennen, ga je terug naar Hyrule Town. Als je de stad binnenkomt verschijnt de Hurdy-Gurdy man, de muzikant met zijn kindervolgelingen. Hij geeft je een Kinstone Bag en een halve Kinstone. Hij leert je hoe je die Kinstones (geluksstenen) moet gebruiken. Allereerst met die van hemzelf. Duw op "L" om de blauwe Kinstones samen te laten smelten. Steeds als je dit doet, gebeurt er iets wonderbaarlijks. In dit geval gaat er een grot open op de Hyrule Plains (vlaktes). Als je snel teruggaat, vind je hier een Hart-stukje.

Nadat de muzikant vertrokken is, kun je vrij door de stad lopen. Het is verstandig om naar de winkel te gaan en een Rupee Bag (portemonnee) te kopen. Zo kun je meer Rupees dragen. Als het je lukt, koop dan ook de Boomerang. Of koop hem een volgende keer als je nu nog niet genoeg geld hebt.
Je kunt ook het Koekkoek spel spelen in het zuidoosten van de stad. Je wint hier Shells en Rupees en je kunt het vaker spelen.

Ga in ieder geval naar het huis van Swifblade. Dat ligt links naast de brug. Laat Swifblade je de Spin Attack leren. Je krijgt hier ook je 1ste Tiger Scroll.

Terwijl je hier in de buurt bent, kun je ook meteen de hoop stof wegzuigen, die in het centrum van het dorp ligt. Dit opent iets, wat je later nog zult ontdekken.

Verken verder de stad om Kinstoneste vinden en die te laten samensmelten.
Ga naar het huis van de burgemeester, in het noordoosten van de stad, vlak bij de school. Ga naar binnen en verlaat het huis weer door de achterdeur. Ga de trap af. Hier is een kerker waar je nog niet in kunt. Je kunt wel de kist openen en een halve rode Kinstone meenemen. Ga terug het huis in en versmelt die steen meteen met de burgemeester. Op de Lon LoN Farm verschijnt nu een opening. Daar kun je dan later naar toe.

Als je klaar bent met rondkijken in de stad, ga je naar het noordwesten. Praat hier met de stadswacht. Draai je dan van hem af, laad je Spin Attack op en laat los. De stadswacht laat je passeren en je mag de Trilby Highlands verkennen.

Zorg wel dat je 20 rupees bij je hebt, voordat je de Trilby Highlands in gaat. Als je die hebt, ga je de ladder af, die vlak bij de ingang naar de Highlands zit. In de grot blaas je met een bom de rechter muur op. Hier staat een Business Scrub (Deku-scrub). Reflecteer zijn Seed en betaal hem dan 20 rupees voor een lege fles. Je hebt deze fles nodig!

Verlaat de grot en loop verder naar links, naar de bergen, naar Mount Crenel (in

sommige versies heet hij Mount Gongol).

2.2 Mount Crenel - [MNTCR]

Aan de voet van de Berg, vul je je lege fles met water uit de diepe poel. Klim dan in de uiterst linker liaan om 20 rupees te vinden. Klim weer naar beneden. Gebruik nu het water in je fles op het blauwe Zaad. Het kleine plantje aan de voet van de rots groeit tot een liaan, die sterk genoeg is om je te dragen. Klim naar boven.

Ga bovenaan een stukje naar boven. Kijk uit voor vallende rotsblokken als je met je vijanden vecht. In de noordelijke rotswand zit een scheur. Bombardeer hem hier en je vindt een grot waar 20 rupees en elfjes zitten. Elfjes kún je in een lege fles stoppen, maar doe dat nu maar niet.

Loop verder over het pad en zuig zo nodig de stofballen op, want je verliest gezondheid als je ze aanraakt. Loop verder en ga naar links en dan naar beneden. Vanaf hier kun je naar links en naar rechts. Kies ervoor naar links te gaan, totdat je op een punt komt dat zo ongeveer boven de plek ligt waar je de berg beklom. Je ziet een ladder op een richel boven je en een grote liaan aan je rechterkant. Het lijkt alsof je niet verder kunt.

Zet een bom tegen de wand, tussen de houten palen en je zult een geheime ingang vinden.

ga door de grot en klim de ladder op.

Je bent nu op die richel boven je. Kijk naar de kleine steen met de breuk naast je. Blaas hem op.

Ga op de grote grijze steen staan en duw op de "R" knop. Je wordt weer zo klein als een Minish.

Volg het smalle Minish pad, win van je vijanden en loop tot aan de Heetwater Bron. Vul je fles met dit Groene Water. Loop vervolgens terug en maak jezelf weer normaal groot.

Spring van de richel af en ga naar rechts. Je komt bij een splitsing. Links is een grot waar je voor 30 rupees 10 bommen kunt kopen van een Business Scrub (Deku-scrub).

Ten noorden van je , bij de wervelstormen, zit weer een wand die je op kunt blazen. Doe dat en loop de grot in. Binnen vind je een paddestoel waarmee je naar de overkant van de spleet kunt komen. Ga daarna naar boven en zuig onderweg de ijzeren maskers van je vijanden weg. Verlaat dan de grot.

Spring in de wervelstorm en zweef naar links tot je op een richel landt. Loop hier verder over het pad naar links en naar boven totdat je weer bij een wand komt, tussen twee bomen, die je kunt opblazen. Ga hier de geheime grot in. Gebruik bommen om de blokken op te blazen en raap dan je beloning op: een blauwe halve Kinstone, een Hart-stukje en 50 rupees.

Verlaat de grot weer.

Beklim de ladder die je hier in de buurt zag.

Zuig dan alle webben weg. Je vindt een klein gat in de grond en ook een verkleiningssteen. Ga op de verkleiningssteen staan en maak jezelf weer zo klein als een Minish. Spring dan in het gat in de grond.

Beneden open je de kist om nog een rode Kinstone te vinden. Klim dan weer uit het gat.

Ga naar rechts. Aan het einde is een liaan, die je naar een grot met een blauwe Kinstone voert.

Nog steeds zo klein als een Minish, ga je helemaal naar links, over het pad bij de groene plantjes. Aan het einde van het pad vind je een hele grote Seed. Versla de vliegende vijanden. Til dan de Seed op en breng hem naar buiten. Gooi de Seed hier in het gat aan de voet van de rots. Loop dan naar de verkleiningssteen en maak jezelf weer normaal groot.

Loop naar de Seed, die lang zo groot niet meer lijkt, en gooi je groene water erover. De liaan groeit en je kunt nu omhoog klimmen. Je bent nu op de berg zelf.

Klim de eerste ladder op die je tegenkomt en ga dan naar links. Hier zie je een vreemde wand. Dat is Crenel Wall. Je kunt hier nog niet omhoog klimmen. Kijk naar de muur, rechts van het bordje. Kijk uit voor vallende rotsblokken en bombardeer hier een gat in de muur. Je vindt een rots waarin zich een Hart-stukje en elfjes bevinden. Stop ditmaal wel een elfje in je fles en verlaat de grot.

Klim de ladder weer af en ga naar links. Versla de spinnen en loop over een kleine brug. Aan de overkant is een massieve muur. Zet er dus een bom bij en blaas hem op. Ga daaraan de grot in, open de kist en haal er een blauwe Kinstone uit.

Loop dan naar boven. Versla je metalen vijanden met bommen. Bombardeer dan de blok met de scheur en schuif de andere twee naar boven. Nu heb je de weg naar buiten vrijgemaakt.

Loop naar buiten en gebruik de wervelstormen om naar de richel links te zweven. Beklim de ladder en je komt op het bovenste gedeelte van de Berg.

Ga hier naar rechts en gebruik een bom om de ingang naar een grot te openen. Je vindt hier een Business Scrub (Deku-scrub), die je voor 40 rupees een Grip Ring (een Klimring) wil verkopen. Je hebt hem nodig, dus koop hem.

Je kunt buiten de grot alvast proberen of de Grip Ring werkt, door tegen de wand op te klimmen.

Ga daarna helemaal terug naar die vreemde wand, de Crenel Wall. Klim omhoog, links naast de grot waar je je Hart-stukje vond. Klim dan een stukje naar rechts. Je ziet hier een bordje met : "Verboden bommen te gooien". Ga naar de richel waar dat bordje staat. En dan gebruik je een bom om de wand op te blazen! Ga de grot in. Je ziet hier een fontein. Leg een bom op de grond. Raap hem op met je R-knop en gooi dan de bom in de fontein. Natuurlijk komt er dan iemand kijken wat je allemaal aan het uitspoken bent. De grote elf vraagt of je een gouden of een zilveren bom gegooid hebt. Antwoord met "Neither" (Geen van beide = het derde antwoord).

Je krijgt dan als beloning voor je eerlijke antwoord een Big Bomb Bag (Grote Bommenzak). Hierin kun je 30 bommen opbergen. Verlaat de grot weer.

Klim verder omhoog, tot helemaal boven op de Berg.

Ga hier naar rechts en gebruik de paddestoel om over de spleet te komen. Het begint nu te regenen. Gebruik de verkleiningssteen die je hier ziet. Loop dan over het kleine paadje naar beneden en naar rechts, terwijl je goed oplet dat de regendruppels, die nu erg groot zijn, je niet verpletteren. Aan het einde ga je naar boven en maak je jezelf weer groot.

Ga naar links en duw de rots in het gat.

Ga dan terug naar rechts en naar het zuiden. Hier vind je nog een rots. Deze rots moet je in het gat naast de eerste verkleiningssteen (links boven) zien te krijgen. Duw dus de rots 1x naar links, 2x naar voren, 1x naar links, 2x naar voren, 4x naar links, 1x naar beneden, 10x naar links, 4x naar voren en tenslotte 1x naar rechts. Hij rolt nu in het gat.

Duw nu de laatste blok aan de kant en klim de ladder af naar de grot. Neem het meest linker pad naar beneden en naar links. Versla je vijanden.

Daarna wordt het even een ingewikkeld geschuif.

Duw eerst de bovenste blok naar links en duw dan de onderste blok ook naar links.

Daarna die in het midden naar links en die erboven zit naar voren en die eronder zit naar onderen.

Nu duw je bij de twee blokken links, de onderste naar rechts.

Dan bij die hele hoop blokken beneden, de bovenste naar rechts en de blok eronder naar beneden.

Tenslotte de linker blok naar beneden en die in het midden naar links.

Nu kun je eindelijk verder lopen en zo de grot verlaten.

Buiten ga je meteen naar rechts weer een grot in, waar je wat vijanden moet verslaan.

Je ziet hier weer een paddestoel. Gebruik hem niet. Gebruik je Gust Jar om de kruiken aan de overkant van de spleet weg te zuigen. Lanceer jezelf dan naar de overkant en ga verder.

Je vindt hier een te korte brug bij een spleet. Leg een bom op de grond. Raap hem op met de R-knop en gooi nu de bom over de spleet. Als hij ontploft, activeert hij de schakelaar voor de brug. Nu kun je naar de overkant.

Als je geen bommen meer hebt, kun je die vinden in de kruiken. Schuif om bij die kruiken te komen, de buitenste blok naar voren en de middelste naar links.

Verlaat deze grot.

Ga meteen links weer de volgende grot in. Hier moet je weer een blok in een gat zien te rollen.

Schuif het blok 1x naar beneden, 2x naar links, 2x naar beneden, 3x naar links, 1x naar voren, 1x naar links, 1x keer naar voren en tenslotte 1x naar links.

Schuif het standbeeld opzij en ga door de deur.

Om bij de kist te komen, schuif je onderste blok naar links. De blok erboven, naar voren en de linker steen naar links. Raap de blauwe Kinstone op en verlaat de grot weer.

Gebruik buiten de verkleiningssteen. Volg dan de lange bochtige gang. Onderaan vind je de ingang naar de Melari Mines (mijnen).

Praat met de Smid Melari. Hij verwachtte je al en zal je gebroken Piccori Zwaard repareren. Terwijl hij daarmee bezig is, mag je naar het volgende Element zoeken.

Loop een stukje terug en praat met de man die voor een deuropening staat.

Nu zal hij voor je opzij gaan.

Vergroot jezelf tot normaal. Lees de inscriptie. Hij ontploft en de toegang tot de Cave of Flames is open.

2.3 Cave of Flames - [DVFLM]

Ga in de Cave of Flames (Vlammengrot) naar rechts. Hier vind je Bob-ombs. Ze ontploffen dus.

Je wilt graag de noordelijke muur opblazen en dat kun je op twee manieren doen. Versla de Bom-ombs en gebruik daarna één van je eigen bommen. Of sla een Bob-omb twee keer om hem te verlammen. Raap hem dan op en zet hem voor de noordelijke muur neer, waar hij kan ontploffen.

Ga vervolgens door het gat in de muur naar de volgende kamer. Versla hier de kevers door ze met je schild op hun rug te kantelen en ze dan aan mootjes te hakken.

Open dan de kist en je krijgt een Kompas.

Ga naar de linker kamer. Raap hier de echte 5 rupees op, maar let op dat je niet in de Namaak Rupee val trapt. Versla hem en ga daarna naar beneden.

Loop vervolgens naar links, door wat tunnels en uiteindelijk een ladder op. Ga verder omhoog totdat je in een kamer komt waar een mijn-karretje staat. Spring erin en blijf tot het einde van de rit zitten. Ga dan helemaal naar links en gebruik een bom om een gat te maken in de muur naar de volgende kamer.

Versla hier alle gehelmde tegenstanders en er zal een Verkleiningssteen verschijnt. Gebruik de steen en dan kun je door het gat rechtsboven.

Loop verder door de tunnels en dan naar het zuiden. Volg het pad naar links en naar onder. Spring naar beneden en maak je jezelf weer normaal groot op de steen.

Nu kun je je zwaard gebruiken om de vlammen, net als je dat bij bosjes doet, aan de kant te meppen. Loop dan de trappen op en haal de Kerkermap uit de grote kist.

Ga terug naar beneden en loop voorzichtig op de stenen over de lava heen. Blijf niet te lang op de stenen staan, want dan breken ze. Loop verder en stop even bij de kist om een blauwe Kinstone eruit te halen. Gebruik dan de schakelaar om de deur open te maken.

Ga verder naar rechts over de instabiele platforms.

In de volgende ruimte ga je met het platform naar de andere kant. Mep dan de metalen tegenstanders tot ze zich oprollen tot een balletje. Gooi ze dan in de gaten in de grond. Probeer het gat voor de kist op te vullen, zodat je hier 50 rupees uit kunt halen. Om verder te kunnen moet je het gat bovenaan bij de kruiken vullen.

Ga dan naar boven en spring in de wervelstorm. Zweef naar beneden, naar de tweede wervelstorm en zweef dan naar boven, naar de hoek rechtsboven. Beklim de ladder duw hier op de schakelaar om de deur te openen.

Schuif hier het rose blok naar voren. Duw de zuil met de kist naar links, totdat hij in een gat zinkt. Nu kun je bij de kist om er een klein sleuteltje uit te halen. Verlaat de kamer door de bovenste deur.

Ga naar rechts, naar je karretje en spring erin. Aan het einde van de rit gebruik je de kleine sleutel in de deur. Ga erdoor en verder naar links. Zet hier met je zwaard de spoorwissel om. Spring dan in je karretje om verder te rijden. Als hij stopt, versla je de vijanden.

Loop dan naar de bovenste kamer. Hier vind je een omvergegooid karretje. Je kunt er niet mee rijden. Loop dus over de rails naar rechts en bombardeer hier de muur waar al die kruiken staan. Ga door het gat naar binnen en raap je Hart-stukje op.

Kom weer uit het gat en verlaat de kamer door de bovenste uitgang.

Spring in de afgrond. Meteen vallen er 8 van die stekelige Blobs van het plafond. Versla ze met bommen en je zwaard. Als ze allemaal weg zijn, verschijnt een kist. Open hem en je krijgt de Cane of Pacci (Wervelstaf). Hiermee kun je blokken omdraaien, zodat je erop kunt lopen. Of gaten gebruiken om te springen.

Ga naar links. Ga op de eerste blok staan en gebruik je Wervelstaf om de tweede blok naar links te draaien. Ren dan naar de overkant.

Gebruik hier je Wervelstaf op het gat onderaan de muur. Ga het gat in. Duw op "Down" op het D-pad en je veert omhoog tot bovenop de muur. Ga hier op de schakelaar staan. Er verschijnt een blauwe Teleport. Ook gaat beneden een deur open. Ga door die deur.

Nu kun je de wervelstaf gebruiken om het karretje weer recht te zetten. Spring erin en rij naar de volgende ruimte. Als de kar stopt, schuif je zuil met de kist in een gat. Open de kist en je krijgt weer een kleine sleutel

Ga dan terug naar de kamer met de blauwe Teleport en open met de sleutel de bovenste deur. ga verder naar beneden.

Gebruik de verkleiningssteen. Ga daarna naar links, door het gat. Vermijd de vallen en volg het pad tot bij de volgende steen, waar je weer normaal groot kunt worden.

Ga nu weer terug naar waar je vandaan kwam. Pas op voor de draaiende messen die je activeert als je op hetzelfde pad bent. Schiet gewoon een zijweg in.

Gebruik je wervelstaf om het karretje om te draaien en rij weer naar rechts. Duw op de spoorwissel en rij verder.

Versla in de volgende ruimte de vijanden en smijt ze in de vier gaten rechts. Trek dan de blok naar het gat linksboven. Nu kun je aan de schakelaar om de poort te openen.

Ga de ladder op en naar de volgende ruimte. Ga verder naar boven en spring dan naar beneden, naar de kist. Je vindt een blauwe Kinstone

Duw de blokken aan de kant en gebruik je Wervelstaf op het gat. Spring omhoog naar de kist en haal er een groene Kinstone

Ga dan naar rechts.

Gebruik je Wervelstaf om het bewegende platform om te draaien. Stap erop en ga mee naar boven. Activeer hier de rode Teleport. Ga dan weer naar beneden.

Onderweg draai je steeds platformen om, zodat je verder kunt. Als je rechts van de kist bent, ga je weer naar boven, draai het platform op en ga naar rechts.

Hier kun je bij de kruiken op een eilandje staan. Wacht op het volgende platform en ga naar de richel rechts boven. Ga dan de volgende ruimte in, beklim de ladder en laat je aan de andere kant van de richel naar beneden zakken. Pas op voor de vallen en ga naar de kist. Haal er een groene Kinstone uit.

Ga nu terug naar links. Gebruik je Wervelstaf op het gat bovenaan. Spring zo bovenop de muur. Spring er aan de andere kant af en gebruik de wervelstaf weer in het nieuwe gat.

Spring in de Wervelstorm en zweef naar de richel boven. Loop hier naar rechts en je ziet een tweede Wervelstorm. Ook zie je op de vloer beneden je een pad van tegels. Gebruik dan de tweede Wervelstorm om in de richting van dat pad naar linksonder te zweven. Vanaf hier gebruik je de Wervelstorm om bij de kist rechtsonder te komen. Er zitten 100 rupees in.

Via het gat kom je weer terug in de Wervelstorm. Zweef naar het eilandje links. Spring hier via het gat naar boven. Spring weer in een Wervelstorm en links naar de volgende Wervelstorm. Verder naar links tot op het eilandje waar je een kist met een groene Kinstone vindt.

Gebruik dan verder de Wervelstormen om op de richel in het midden van de kamer te komen. Hier staat een kist met een grote sleutel.

Ga aan de bovenkant van de richel af en gebruik je Wervelstaf op het bewegende platform rechts. Rij ermee naar de grote deur. Hierachter zit je volgende Big Boss.

Ga door de deur. Haal nog wat energie uit de kruiken. Je ziet een groot gat. Spring erin.

Je moet tegen de draak Glerok vechten. Glerok draait met zijn hoofd om jou te volgen. Hij spuugt vuur dat blijft branden als het de grond raakt. Cirkel snel om hem heen en gebruik je wervelstaf op zijn lijf. Zijn nek zal dan instorten en die kun je dan gebruiken als brug om boven op hem te komen. Sla hem dan met je zwaard. Na een paar meppen, zal Glerok weer bijkomen en onder de lava verdwijnen. Rotsen vallen om je heen en de lavapoel wordt groter. Maar er blijft een smalle strook grond waar je op kunt lopen. Blijf zoveel mogelijk op 1 plek staan en schuif alleen wat naar links en rechts om de vallende rotsen te ontwijken. Op een gegeven ogenblik komt Glerok weer omhoog uit de lava om vuur te spugen. Ren weg en probeer weer aan zijn zijkant te komen om je Wervelstaf te

gebruiken en dan weer op zijn nek te klimmen. Na een paar keer lukt het je om Glerok helemaal te verslaan. Hij heeft ongeveer 20 meppen met je zwaard nodig.

Als je gewonnen hebt, krijg je het Fire Element (Vuur Element) en weer een Hartcontainer.

Ga naar buiten en volg de suggestie van je Minish Cap. Maak jezelf klein en terug naar de Melari Mines en praat met de Smid Melari. Hij heeft het gebroken zwaard gerepareerd en geeft je het Witte Zwaard. Ook zegt de smid iets over een Elemental Sanctuary (heiligdom voor een element) in Hyrule Castle.

Je bent hier nu helemaal klaar. Verlaat de Smid en maak jezelf buiten weer groot.

=====

```

_ \ \    / /\  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
_/. \ \ / /--\ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

```

3.1 Elemental Sanctuary - [LMNTL]

Als je weer groot bent, klim je die hele Mount Crenel weer af, langs wanden en lianen, tot aan de basis. Dan ga je terug naar het rechts, naar de Trilby Highlands.

Ga dan over alle bruggen en om alle rotsen verder naar het oosten. Als je bij de spitsing komt, ga je naar het zuiden en dan weer naar het oosten. Je komt uiteindelijk dus weer in Hyrule Stad aan.

Ga in het zuidelijke gedeelte van de stad, naar het huis met het houten dak. Hier woont Swiftblade. Leer van hem hoe je rotsen en potten moet breken. Je krijgt er dan ook een Tiger Scroll voor. En als je dat nog niet eerder hebt gedaan, koop je nu ook voor 300 rupees een Boomerang in de winkel. Dan ben je voorlopig even klaar in de stad. Verlaat hem en ga het North Hyrule Field in.

Ga hier eerst naar het noorden en dan naar het westen. Je komt een rots tegen die je kunt bombarderen. Doe dit en ga dan de ladder af, een ondergrondse grot in. Hier vind je het volgende Hart-stukje. Klim weer naar buiten en ga verder naar het noorden, naar de kasteel tuin.

Vanuit de tuin, ga je naar Hyrule Castle zelf. Loop het kasteel in. Ga naar de volgende kamer, volg de hal en ga dan de troonzaal in. Hier vind je de koning. Praat met hem. Hij zegt dat hij niks weet van een Sanctuary. Maar zijn hulpje heeft wel wat informatie. Verlaat de troonzaal en neem één van de trappen die naar beneden gaan. Volg de rode loper en je zult een deur vinden, waardoor je zonlicht ziet schijnen. Ga hier doorheen en je komt op een binnenplaats. Loop verder en je vindt de deur naar de Elemental Sanctuary (heiligdom).

Ga naar binnen de centrale kamer in. De deur valt achter je dicht. Ren naar het voetstuk en zet je zwaard erin. Je ziet hoe het gevuld wordt met de Energie van de Aarde en Vuur Elementen, die je al hebt gevonden. Ook verschijnt er een plaat waarop staat wat je nu moet doen. Als je weer controle hebt, ga je op één van de gloeiende tegels staan. Duw dan op je zwaardknop. Blijf hem nu ingedrukt houden, laat niet los!!! De groene meter met je levensenergie loopt helemaal vol. Blijf de zwaardknop ingedrukt houden!!! en loop naar de andere gloeiende tegel. Als je dit goed gedaan hebt, verdubbelt je lichaam en verschijnt er nu een Kloon van jezelf. Dit is een heel handig trucje dat je overal waar je gloeiende tegels ziet, kunt

gebruiken.

Loop nu naar beneden en ga voor de deur staan. Je ziet hier 4 gloeiende tegels. Verdubbel jezelf op de twee middelste tegels, loop naar de schakelaars en gebruik ze samen om de deur te openen.

Als je wilt, kun je even terug gaan, naar de troonzaal. Praat met de koning en ineens doen ze heel anders tegen je, nu je in het Sanctuary geweest bent. Smelt ook een Kinstone samen met de koning.

Verlaat dan het kasteel en ga naar het North Hyrule Field.

Als je hier aankomt, verschijnt Vaati. Hij zal je opsluiten in een vierkant hok en 2 monsters op je afsturen. Natuurlijk versla je die, zodat de muren verdwijnen en je verder kunt lopen. Ezlo vertelt je nu ook zijn hele verhaal. Voordat je op zoek gaat naar het derde element, zijn er nog heel veel andere dingen die je kunt doen.

Ga naar Hyrule Town. Nu je de Wervelstaf hebt, kun je in de huizen de blauwe vazen omdraaien en gebruiken als Verkleiningssteen. Verken de stad als je zo klein bent als een Minish en verzamel schatten. Je kunt bijvoorbeeld gaan praten met de hond die in het westelijk gedeelte van de stad ligt. Hij zal opzij gaan. Als je dan later weer groot bent, kun je hier langslopen en dit stuk ook verkennen.

Als Minish kun je ook een Hart-stukje oprapen en je versmelten met dieren, met de Kinstones.

Ga ook terug naar Mount Crenel, naar de grot waar je de Grip Ring kocht. Vlakbij is een wand die je kunt beklimmen. Ga de grot in die je dan ziet. Binnen verdubbel je jezelf en duwen jullie op de schakelaars. Zo kom je bij Grayblade. Hij kan je de Roll Attack leren en een Tigerscroll geven. Ook vind je hier 100 rupees en een Hart-stukje.

Maak ook zoveel mogelijk versmeltingen met de Kinstones. In totaal kun je in het hele spel 100 versmeltingen doen en daar een beker mee winnen. Versmeltingen zijn belangrijk, want je zult belangrijke voorwerpen vinden, zoals stukjes Hart en flessen. Ook worden bepaalde gebieden dan toegankelijk.

Als je bv versmolten bent met de Heremiet in de bergen, ligt er bij je huis een schat op je te wachten. Kijk op je map. In de kist zitten 200 Mysterious Shells.

Maak ook een versmelting met de vreemdeling die in de stad bij het postkantoor rondhangt. Er verschijnt dan een Teleport in het South Hyrule Field. Gebruik dan in het South Hyrule Field de teleport om naar het huis in de wolken te gaan. Hier kun je met je Gust Jar de geest opzuigen. Dit is alvast handig voor straks als je in de wolken bent. Nu kun je als beloning voor het wegjagen van de geest, alvast 100 Mysterious Shells krijgen van de man in het bed.

Ga ook naar de Eastern Hill, ten noorden van de brug die naar de Minish Woods gaat. Je ziet hier een gat in de grond. gebruik je Wervelstaf en spring op de richel. Ga naar rechts. In een boom, vind je een fontein. Hier leeft een grote elf. Loop naar de fontein en ze komt op je af. Ze vraagt of je haar rupees wilt geven. Geef ze ook, iedere keer als ze erom vraagt. Als beloning voor je vrijgevigheid geeft zij jou een Big Wallet, een portemonnee, waarin je 500 rupees kunt bewaren.

Ga dan naar het North Hyrule Field. Gebruik je Wervelstaf om op een hogere richel te komen. Gebruik dan de schakelaar en de brug wordt begaanbaar. Dit is handig om makkelijker naar andere gebieden te komen.

3.2 De Pegasus Laarzen - [PGSSL]

Ga naar de Trilby Highlands. Ga naar de grot waar je de lege fles kocht. Je zult hier nu 2 gloeiende tegels zien. Verdubbel jezelf en duw dan het grote blok weg. Nu kun je de grot aan de andere kant verlaten.

Blaas buiten de muur op. Je vindt een kist waar een rode Kinstone in zit.

Ga nu van hieruit naar het zuiden, naar de Western Woods.

Als je erin gaat, bemerkt je Minish Cap dat er iets gaande is in Hyrule Castle. Vaati is doorgedrongen in de troonzaal. Hij ruilt van plaats met de koning. Dan geeft hij de soldaten opdracht te zoeken naar de "Light Force". Dat is dus hetzelfde Element als waar jij naar op zoek bent.

Ga naar beneden, naar het zuiden. Duw hier de rots in het gat. Op deze manier maak je een kortere weg vrij naar South Hyrule Field. Ga hier nog niet naar toe, maar ga eerst even naar links en naar boven, naar Castor Wilds.

Dit is een moerassige omgeving. Loop erin en je Minsih cap zal tegen je praten. Loop het water in en weer uit. De Cap vertelt je dan dat je hier nog niet kunt lopen. Je hebt dus duidelijk iets nodig waardoor je het wel kunt. Iets om snel mee te kunnen rennen bijvoorbeeld. Ga dus terug naar Hyrule Town.

In de Stad ga je naar de schoenwinkel. Die herken je aan het bordje boven de winkel. Als je naar binnen gaat, zal Rem, de winkelier in slaap vallen. Hij stoot daarbij een paar schoenen van de toonbank af.

Gebruik de kruik in de hoek om jezelf te verkleinen. Loop dan via de kleine ladder naar de toonbank. Praat hier met de Picori. Ze willen je Pegasus Boots (laarzen) geven, als jij de winkelier wakker kunt maken. Hiervoor heb je wel een drankje nodig van Syrup, in de Minish Woods. De hut van Syrup staat nu ook op je Map.

Maar ga eerst in de richting van de Lon Lon Ranch. Linksboven in dat gebied zie je een gat in de grond, onderaan een muur. Gebruik je Wervelstaf in het gat en ga zo naar Veil Falls. Hier vind je een Hart-stukje.

Ga nu terug naar de Ranch. Kruip door de opening in het hek en loop naar het huis. Je ontmoet hier Malon en Talon. Talon heeft zichzelf buitengesloten en zijn sleutel ligt nog binnen.

Loop naar de achterkant van het huis en verklein jezelf op de boomstronk. Ga dan het huis in door het kleine gat. Maak jezelf weer groot en breek de kruiken om de Lon Lon Ranch Sleutel te vinden. Vanaf dit moment kun je ook melk kopen bij Malon in Hyrule Town.

Ga nu op de zelfde manier naar buiten, als je naar binnen kwam. Praat met Talon en geef hem zijn sleutel. Hij zal je bedanken en toestemming geven om door zijn huis heen, naar Lake Tylia (Tylia Meer) te gaan.

Ga dus het huis weer in en verlaat het door de rechter uitgang. Ga verder naar rechtsboven en volg dan bij de wegwijzer, de weg naar linksboven. Volg het pad tot bij een gat onderaan een wand. Gebruik je wervelstaf, spring naar boven en verklein jezelf. Ga over het smalle bruggetje naar een grot waar een Kinstone in een kist op je ligt te wachten.

Vergroot dan jezelf weer en spring in de Wervelstorm.

Zweef naar onderen. Loop naar de volgende wervelstorm en zweef dan over het meertje. Je kunt nog even naar rechts, beneden en links gaan. Hier ligt een steen die je in een gat kunt schuiven, zodat de weg voortaan altijd vrij is.

Loop terug en ga rechts door het Lake Tylia gebied. Dan verder naar het zuiden, naar de Minish Woods.

Volg hier het pad naar Syrup's Hut. Koop van de heks Syrup voor 60 rupees de Wake-Up Mushroom (wakkerworden paddestoel).

Kijk dan goed in dit gebied rond. Er ligt ergens ten zuidwesten van de Hut een Hart-stukje. Vergeet ook niet een samensmelting met een arbeider. Hij zal een muur voor je inslaan.

Ga vervolgens met je paddestoel helemaal terug naar Hyrule Stad.
Ga naar de schoenmaker en gebruik de paddestoel om hem wakker te maken. Als beloning krijg je de Pegasus Boots (Pegasus Laarzen).

Ga weer even langs bij Swiftblade. Hij zal je de Dash Attack leren en je de volgende Tigerscroll geven. Verlaat hierna de stad.

3.3 Castor Wilds - [CSTRW]

Verlaat de Stad en ga terug naar het Moeras (Castor Wilds). Nu je de Pegasus Boots hebt, kun je over het drijfzand heenrennen naar de andere kant. ren naar links en dan naar onderen om de eerste twee stukken over te steken. Ga dan naar links en omhoog tot je bij een grot komt.

Ga de grot in en zoek naar de kist. Als je dichterbij komt, zal er een zwaarvechter verschijnen. Je kunt hem alleen aan de achterkant raken. Wacht dus totdat hij je aanvalt, en ren dan snel om hem heen en sla hem met je zwaard. Als je hem na 4 slagen verslagen hebt, verschijnt de kist weer en kun je een Gouden Kinstone oprapen.

Verlaat de grot. Links van de grot zie je een liaan. Klim omhoog. Ga dan boven aangekomen naar rechts, over de bruggen en via een andere liaan weer naar beneden.

Ga dan naar links en ren over het drijfzand naar een boomstronk. Verklein je hier.

Loop nu via de tunnel naar links. Je kunt daarna de Gust Jar gebruiken om met het waterlelieblad naar de andere oever te komen. Laat je hier in een gat vallen.

Dood alle vijanden en haal als beloning uit de kist een Boog.

Verlaat de grot, ga naar de boomstronk en maak jezelf weer op normale grootte. Ren over het drijfzand naar rechts en klim weer in de liaan. Nu neem de je brug die naar rechts gaat. Daal via de liaan af en schiet dan het Eyegore standbeeld in haar ene oog. Ze wordt levend. Schiet nog een paar pijlen in het oog en ze is verslagen.

Volg dan het pad naar een grot waar een volgende Gouden Kinstone ligt.

Klim weer via een liaan omhoog. Gebruik de bruggen om van de ene naar de andere richel te komen en je komt weer bij een andere Eyegore Standbeeld. Dood deze ook en zoek naar de kist met de groene Kinstone. Spring dan links naar beneden.

Ga verder naar beneden en aan je linkerkant zie je een grafsteen. Mep de struiken aan de kant en duw de grafsteen omver.
Je bent dan in de grot van de geest van Swiftblade, maar hij wil je pas iets leren als je 7 Tigerscrolls hebt. Raap je Hart-stukje op en verlaat de grot weer.

Ren over het drijfzand, duw een rotsblok in een gat en help het Eyegore Standbeeld om zeep. Klim in de liaan die achter het standbeeld hangt. Loop over de brug en spring in de wervelstorm.

Zweef naar links beneden over het water. Je landt bij een grot waar je in de kist een derde Gouden Kinstone vindt. Verlaat dan de grot en duw de rots in het gat om een afkorting te maken.

Ren dan helemaal naar de linker onderkant van het moeras. Hier vind je 3 Grote Standbeelden.

Met elk van de standbeelden moet je Samensmelten met behulp van een Gouden Kinstone.

Als je dat gedaan hebt, zal het grote rotsblok verkrumelen en de weg open maken naar de Wind Ruins (Wind Ruines).

3.4 Wind Ruins - [WNDRN]

Beklim de ladder. Bombardeer de gammele muur, ga naar binnen en raap een blauwe Kinstone op.

Ga vanaf hier naar het zuiden en je komt je eerste Armos Statue tegen. Raak het standbeeld aan. Het wordt levend en nu kun je hem verslaan met je zwaard.

Loop verder tot bij een boomstronk, waar je jezelf kunt verkleinen. Laat je dan even in het gat vallen om een rode Kinstone uit de kist te halen. Praat ook even met de Picori die hier in dat huis woont. Hij vertelt je hoe je verder moet gaan.

Klim uit het gat en loop naar achterkant van de Armos. Kruip in de Armos, zoals je dat ook doet bij een Minish weg. Je vindt een schakelaar, die je met je zwaard kunt omzetten. Kruip dan weer uit de Armos en maak jezelf weer normaal groot. Nu kun je hem verslaan.

Duw het blok naar links en ga dan verder naar rechts.

Je ontmoet nu 3 spinnen. Versla ze en de rots voor de ladder verdwijnt.

Beklim dan de ladder en ga rechts naar een volgende boomstronk. Maak jezelf klein en ga terug naar waar je vandaan kwam. In dat vorige scherm spring je van de richel af. Dan gebruik je de liaan aan de linkerkant om naar het onderste scherm te gaan. Hier kun je via de middelste liaan naar beneden, naar een grot gaan. Doorzoek de grot om een Hart-stukje te vinden. Ga daarna helemaal terug naar de boomstronk.

Ga nu naar het zuiden, terwijl je de Slangen (Ropes) ontwijkt. Activeer weer een Armos die je ziet. Ga vervolgens terug naar de boomstronk en maak jezelf weer groot. versla de Armos.

Loop dan verder over het pad.

Nu kom je vier Armos tegen. Versla drie van die Armos en de je krijgt uit de ene kist 100 rupees en uit de andere 50 Mysterious Shells. Die vierde Armos smeert het hem telkens. Dus maak jezelf klein en zet hem gewoon uit aan de achterkant bij de schakelaar. Maak jezelf weer groot en je kunt nu eindelijk doorlopen. Sla onderweg de stenen kapot. Er liggen vijanden onder. Versla ze en de weg naar het Fortress of Winds (Windfort) is vrij. Daar vind je je derde Element.

3.5 Fortress of Winds - [FRTRS]

In het Windfort zie je van die aarden muren, waar je nog niet doorheen kunt. Ga daarom maar als eerste naar links, door de achterste linker deur. Hier ga je de trappen op naar de volgende verdieping. Versla je vijanden en ga verder.

Schiet dan met een pijl in dat rode oog om de deur te openen.

Dood hier de 4 Stalfos (skeletten). Loop verder en pas op voor de electrisch geladen bal. Let ook op dat die twee Nep-rupees (links een groene en rechts een rode) niet al jouw rupees wegzuigen.

Beklim dan de trap naar de bovenste verdieping en ga naar de volgende kamer.

Loop naar het platform dat van links naar rechts beweegt. Schiet op het oog links. Laat je dan door het platform naar rechts brengen en schiet hier ook op het oog. De deur aan de noordkant gaat open.

Ga in deze kamer op de derde gloeiende tegel van links staan. Laad je zwaard op. Loop dan om het eerste standbeeld heen naar de eerste tegel van links. Verdubbel

je hier. Nu kun je de twee schakelaars bedienen. Dan schiet je drie pijlen in het oog van de Cyclops en er verschijnt een kist. Hier haal je een Kompas uit.

Loop dan terug naar het derde bewegende platform en maak de rechter deur open, door op de twee ogen rechts te schieten. Versla de Slangen en de schedels, zodat de vier gloeiende tegels verschijnen. Ga dan op de bovenste gloeiende tegel staan. Laad je zwaard op en verdubbel jezelf dan op de onderste tegel. Duw dan samen het bovenste blok naar rechts en het onderste blok naar links.

Nu verdubbel je jezelf weer, maar deze keer opladen op de linker tegel en verdubbelen op de rechter tegel. Duw daarna de blok naar voren.

Nu kun je aan de hendel trekken. Er zal een sleutel naar beneden vallen. Hij valt in het gat links. Spring erachteraan en raap de Sleutel op. Ga vervolgens terug naar de centrale hal en ga de derde deur in. Loop verder naar boven naar de volgende verdieping. In de eerste kamer hier, ruim je alle kruiken op en dood je de Stalfos. Open de kist voor een blauwe Kinstone. Trek dan aan de rechter hendel en er verschijnt nog een kist. Trek daarna aan de linker hendel om de deur te openen en ren de volgende kamer in.

Hier kun je nog even niets doen, dus klim de ladder op naar de volgende kamer. Hier kun je nog niet bij de kist komen, dus loop maar weer verder, naar de bovenste kamer. Hier kun je dan de kruiken links opruimen en een Armos verslaan. Ga dan op die eenzame tegel links staan om je zwaard op te laden. Verdubbel je daarna op de uiterst rechtse tegel. Ga de rechter kamer in en sta op allebei de schakelaars om de deur te openen.

Vanaf hier ga je naar voren en verklein je jezelf op het blok. Ga dan terug naar links. Klim in de Armos en activeer hem. Ga dan door de spleet links terug en maak jezelf weer normaal groot. Duw dan het blok eruit en versla de tweede Armos.

Nu kun je aan de hendel trekken om de tweede sleutel te laten vallen. Maak jezelf eerst even klein en spring de sleutel dan pas achterna. Ga in de rechter kamer, maak jezelf weer groot en neem hier een Hart-stukje mee.

Duw het tweede blok van links naar beneden om de weg naar buiten vrij te maken. Ga door de volgend deur links en raap je tweede Sleutel op. Verlaat dan de kamer

Ga de volgende deur links in. Dat is de deur boven de ingang naar de kerker. Ga hier de trap op. Vernietig de Stalfos. Versla dan de Cyclops en klim naar de kist, waar je een Kerker Map uithaalt.

Voor je zie je twee gesloten deuren. Ga door de linker deur.

Wacht totdat het bewegende platform naar beneden komt. Stap erop en rijd mee naar boven. Stap opzij om niet door de blokken geraakt te worden.

In de volgende kamer schiet je pijlen in de twee ogen. Een brug verschijnt. Let hier heel goed op de Schaduw van de Wall Master op de vloer. Als de hand je te pakken krijgt, wordt je teruggegooid naar de ingang. Dus beweeg als je een schaduw boven je ziet hangen en sla hem zo nodig dood.

In de volgende kamer sla je de kruiken stuk. Er verschijnt een ridder, die je meteen moet aanvallen nadat hij jou aanvalt. Net als in het moeras. Als je hem verslagen hebt verschijnt er een blauwe Teleport en de deur beneden gaat open. Ga de volgende kamer in.

Loop hier door de kamer tegen de richting van de klok in. Zo kun je niet geraakt worden door de zwaarden. Gebruik zo nodig je Pegasus Laarzen om sneller te zijn. Trap dan op de schakelaar en ren door de geopende deur.

Nu ga je verder. Rechts zie je drie mooie tegels. Zet er een bom op en bombardeer rechts een gat in de muur. Ga erdoor en open de kist. Je vindt hier Mole Mitts (Mollen-handschoenen). Daar kun je dus geweldig mee graven, net als een mol. Gebruik ze meteen om rechts naar de kist te graven, waar je 100 rupees

zult vinden.

Verlaat dan de ruimte en ga naar rechts. Spring naar beneden en loop door de deur. Graaf een pad en schuif de zuil dan naar de schakelaar. Open de kist en je krijgt een blauwe Kinstone.

Ga nu terug naar de vorige kamer en open ditmaal de rechter deur met je andere sleutel.

Trek je Pegasus Laarzen aan. Trek dan aan de hendel en ren als een gek over de brug. Want voor je het weet is hij weer verdwenen.

Versla aan de overkant die drie hand-schaduwen. Er zal dan een Teleport verschijnen. Maar ga eerst naar de volgende kamer. Ga dan verder naar beneden en duik in de gaten als die spijkerrollen aankomen.

Als ze voorbij zijn, kun je het pad naar rechts nemen. Je ziet daar 4 schakelaars. Die moeten alle 4 samen ingedrukt worden om de zuidelijke deur te openen. Ook zie je 2 standbeelden en 6 gloeiende tegels verderop.

Zet nu de standbeelden op de schakelaar linksboven en de schakelaar rechtsonder. Versla dan de Slangen. Laad vervolgens je zwaard op. Doe dat op de tegel links onderaan. Verdubbel je dan op de tegel rechtsboven. Loop daarna eerst met je dubbelganger naar beneden, voorzichtig, want als hij de muur raakt, verdwijnt hij weer. Loop daarna met je echte persoon. Ga op de schakelaars staan en raap dan de Kleine Sleutel op, die naar beneden valt. Ga dan naar links en duik weer weg in de gaten. Gebruik de sleutel om de zuidelijke deur te openen.

Ga nu terug naar de kamer met de Teleport. Maak jezelf hier klein en ga terug naar de vorige kamer. Ga nu langs de rechterkant verder. Aan de onderkant loop je voorzichtig tussen de twee spijkerrollen door naar het gat in de muur. Ga erdoor en maak jezelf weer normaal groot. Mep op de schakelaar en er zal een Kleine Sleutel vallen. Gebruik je Mollenhandschoen om hem op te rapen. Voorzichtig met de verborgen elektrische bal. Maak jezelf nu weer klein en verlaat deze ruimte.

Laat jezelf een verdieping lager vallen en maak jezelf dan weer normaal groot. Versla ook de twee handschaduwen. Ga dan naar rechts en naar beneden, naar een kamer waar je met je Mollenhandschoen een weg naar de ladder moet graven. Klim dan de ladder op en versla in de volgende ruimte een paar Stalfos. Ga daarna door de afgesloten deur met je sleuteltje. In de volgende kamer laat je je in het rechter gat vallen en hier open je de kist om je Grote Sleutel te halen. Schuif dan het blok naar links en spring naar beneden om deze ruimte te verlaten.

Ga naar links, de ladder op en weer verder naar links. Laat je dan in de centrale ruimte vallen en ga van hieruit naar het zuiden, de trappen af naar de onderste verdieping. Vanaf hier ga je weer naar het zuiden, naar de lange gang in het begin. Hier waren die aarden muren, waar je dus nu met je Mollenhandschoen helemaal rechts achteraan 50 rupees kunt opgraven.

Ga dan door de tweede deur van rechts, naar boven. Graaf hier een kist met een rode Kinstone uit. Klim de ladder op en graaf nog een kist op. Deze bevat ook een rode Kinstone.

Ga dan terug naar de centrale hal en ga door de tweede deur van links. Ga naar boven totdat je in een kamer komt waar je een schakelaar kunt opgraven. Doe dat en gebruik de schakelaar en je vindt een rode Kinstone.

Ga dan weer terug naar beneden. Graaf naar de linker deur en ga naar binnen. Hier staan 2 Tvenaars op je te wachten. Versla ze en je krijgt als beloning 80 Mysterious Shells.

Tenslotte ga je terug naar de hal en ga je de middelste kamer. Ga naar boven. Ga in de kamer naar het zuiden en beklim de ladder naar de volgende verdieping. Graaf hier naar een doorgang aan de bovenkant.

Hier vind je eindelijk de deur waar je je grote Sleutel op kunt gebruiken. Ga de kamer in en duw het blok naar rechts. Er verschijnt een rode Teleport. Dat is wel handig als je dood gaat en hier terug wilt komen. Breek even de kruiken om pijlen en hartjes te vinden.

Ga dan naar de bovenste deur, helemaal klaar om de Big Boss Mazaal te ontmoeten.

Deze Big Boss is niet zo makkelijk als de vorige twee. Zijn beide handen vallen je aan en kunnen je grijpen en fijnknijpen. Schiet met je pijlen 3 keer in dat rode oog in de handpalm. Hak de handen dan eraf met je zwaard. Als je beide handen afgehakt hebt, zal het hoofd op de grond vallen. Maak jezelf klein op een platform en ga het hoofd van het beeld in.

In het hoofd vind je een paar pilaren. Eén van die pilaren heeft oogjes onderaan. Sla hier op totdat de pilaar instort.

Ga dan het hoofd uit en maak jezelf snel weer groot, voordat die handen je weer aanvallen.

Hak die handen weer af, verklein jezelf en ga het hoofd weer in.

Deze keer merk je dat er grond om de pilaren zit. Graaf jezelf erdoor met de Mollenhandschoen en vind zo de zwakke pilaar. Sla er dan op met je zwaard.

Ga weer naar buiten. Je moet nog een derde keer het hoofd in. En deze keer kan het hoofd jou ook aanvallen met een energiestraal. Als je de derde pilaar verwoest hebt, heb je gewonnen van Mazaal. Als beloning krijg je een Hartcontainer.

Loop de trap op en lees de inscriptie op de stenen plaat. Je krijgt de Ocarina of Wind, een muziekinstrument.

3.6 Boeken en Armbanden - [BKNNA]

Als je op de Ocarina blaast, kun je vliegen naar een plek waar je een Windteken heb blootgelegd. Een Windteken is het symbool dat je zag onder de grafstenen die je omgetrokken hebt.

Buiten zegt de Minish Cap dat je naar de kerker in Lake Hylia moet gaan. Gebruik je Ocarina of Wind om naar het Windteken bij Lake Hylia te vliegen.

In de buurt van dit windteken staat ook een boomstronk waar je je kunt verkleinen. Doe dit en ga het Minish Huis in. Praat met de Picori en hij zal je uitleggen dat Elder Library (Ouderling Bibliotheek) je kan helpen naar de Temple of Droplets (Druppeltjes Tempel) te komen.

Je kunt, als je dat nog niet eerder gedaan hebt, even via een Kinstone Samensmelten met de Picori. Daardoor gaat een hol open in het bosje links. Hier vind je een Hart-stukje.

Vlieg dan naar Hyrule Town. Je ontdekt dat er weer meer huizen open staan voor je. Maar de belangrijkste op dit moment is dus de Bibliotheek, links naast de school.

Ga naar binnen en ga naar het dak. Verklein je hier en ga terug naar binnen.

Zoek hier naar het voetspoor op de grond bij de boekenplank. Praat met de Minish die hier staat. Hij vertelt je dat Elder Library niet aanwezig is. Je moet eerst drie uitgeleende boeken terugbrengen eer je hem kunt spreken.

Maak jezelf weer normaal groot en ga met de biebjuf praten.

(Je kunt ook de Top3 lijst lezen op het mededelingenbord. Dat geeft je ook een hint)

Ze vertelt je dat het eerste boek uitgeleend is aan een kattenbezitter. Deze Julietta leeft in het zuidoosten van de stad, in een huis met een blauw dak, rechts naast een huis met een lila dak.

Ga als eerste ergens in de rivier je fles met water vullen.

Ga dan het huis links (met het lila dak) in. Doof het vuur in de haard met je fles water. Maak jezelf dan klein, klim in de open haard en kruip door de

schoorsteen omhoog. Klim dan naar het andere huis. Je ziet het gezochte boek op een plank liggen. Klim ernaartoe en schuif het boek van de plank af naar beneden. Pas op dat de kat je niet te pakken krijgt! Ga dan helemaal terug naar het eerste huis en maak jezelf weer normaal groot. Nu kun je het huis met het blauwe dak gewoon inlopen en het eerste Boek oprapen.

Ga terug naar de biebjuif. Zij zal je vertellen waar je het tweede boek kunt vinden. Het is bij Dr Left, die in het zuidwestelijke gedeelte van de stad woont, in een huis met een geel dak, vlakbij de timmerman. Als je nog niet in dit gedeelte van de stad kunt komen, zul je jezelf even klein moeten maken. Praat dan met de hond totdat hij weggaat en maak jezelf weer groot. Ga dan naar het huis van Dr. Left. Hij zal je binnenlaten. Doof ook in zijn haard het vuur met water uit je fles. Verlaat zijn huis dan.

Ga naar het huis van de timmerman en maak jezelf hier klein. Dan ga je Dr Lefts huis in via de Minish weg. Binnen ga je dan naar de doorgang in de hoek rechts boven. Hier staat een Minish, die je vertelt wat je moet doen. Als je weer terug bent in de huiskamer van Dr Left, kruip je in de open haard en via de schoorsteen ga je naar buiten.

Vanaf hier ga je naar rechts, naar het huis van de Arabier. Ga naar binnen en verlaat het huis aan de achterkant. Loop dan naar rechtsonder, naar de brug en steek hem over. Loop voorbij de katten naar de liaan aan de overkant van het pleintje en klim naar beneden. Loop langs de rand van de fontein en ga de Minish grot in.

In de grot gebruik je de wervelstaf op het gat in de grond. Spring op de muur. ga de volgende ruimte in en versla de vier gele monsters. Maak dan de kist open en je krijgt als beloning Power Bracelets (Kracht-armband). Hiermee kun je ook als je zo klein als een Minish bent, grote zware dingen bewegen.

Ga nu terug naar ht huis van Dr Left. Schuif hier de twee boekenkasten naar links. Klim omhoog en ga door de Minish gang. Bovenin vind je een Minish, die probeert een boek naar beneden te duwen, dat op het randje balanceerd. Maar zelfs als jullie er alletwee op gaan staan, wil het niet lukken. Kijk nu naar die twee Minish die aan het lezen zijn. Vlakbij zie je stof op de grond. Zuig dat met je Gust Jar op. Nu ontdek je dat er gloeiende tegel onder zaten. Gebruik ze om jezelf te verdubbelen. Ga nu samen naar dat boek en ga erop staan. Het hele zootje valt naar beneden. Verlaat het huis, ga naar het andere huis en maak jezelf weer groot. Ga dan terug, raap het tweede Boek op en breng het naar de bibliotheek.

Het derde boek is door Mayor Hagen (Burgemeester Hagen) geleend. Hij leeft net zuidelijk van de school. ga naar hem toe en praat met hem. Praat twee keer met hem. Hij zal je een hint geven over zijn Maskers. Trek dan je Pegasus Laarzen aan en ren tegen de bovenste muur. De maskers vallen naar beneden en je ziet een Minish doorgang. Zorg wel dat alle vier de maskers vallen.

Maak jezelf klein en ga de Minish kamer in.

Praat hier met de Minish. Hij zal je vertellen dat de burgemeester het boek achtergelaten heeft in zijn hut bij het meer. Hij zal de plek op je map aantekenen.

Maak jezelf daarna weer normaal groot en verlaat Hyrule Town.

Ga naar de Lon Lon Ranch. Van hieruit naar Lake Hylia en dan naar de ingang van de Minish Woods. Ga vervolgens in de richting van Heks Syrup's hut. Bij de hut zie je een grotingang die geblokkeerd wordt door aarde. Graaf je weg naar de ingang met je Mollenhandschoen. (dit kun je natuurlijk ook nog gaan doen bij andere geblokkeerde ingangen die je hier en daar tegenkwam) Terwijl je hier bent kun je ook nog rechts naar een Mysterious Wall (Geheimzinnige Muur) graven en ermee Samensmelten. Klim daarna de ladder op naar

Lake Hylia (Hylia Meer).

Rechts zie je de Hut van de Burgemeester liggen. Ga naar binnen en lees het briefje om een hint te krijgen van wat je moet doen. Het boek ligt boven op de oven, staat er. Verlaat dan de Hut, klim de ladder op en ga naar de boom aan de achterkant.

Ren er met je Laarzen tegenaan. en het wordt een stronk. Nu kun je jezelf verkleinen. Ga dan het huis in aan de onderkant. Gebruik dan weer de Gust Jar en duw de kast naar rechts naar rechts. Klim op de ladder en duw het boek naar beneden.

Ga dan weer naar buiten en maak jezelf weer normaal groot. Ga de Hut in en raap het derde Boek op.

Voordat je het boek naar de bieb terugbrengt, kun je hier in Lake Hylia nog iets anders doen. Ga naar het noordelijke gedeelte, naar de hut met eenzame hond. Maak jezelf klein en praat met de hond. Ga daarna terug naar de Stad en ga Mama's Café in. Duw de rechter plank naar rechts en je vindt een Minish ladder. Maak jezelf klein en ga door de Minish gang. Je komt uit op een smalle richel boven de straat. ga verder naar de andere kant, voorbij de monsters en naar de achterkant van Stockwell's winkel. Maak jezelf weer normaal groot en kijk naar de fles op de krat. Zeg dat je bereid bent om Stockwell's hond te voeren (die eenzame hond dus). Je krijgt dan een fles.

Ga nu naar de bibliotheek en geef het derde boek af. Nu je alledrie de boeken teruggebracht hebt, kun je met de Elder praten. Ga naar boven en naar buiten en maak jezelf klein. Ga de bieb weer in en loop naar de boeken die nu terug op hun plek gezet zijn. Praat tegen de eerste Minish en je krijgt als beloning 50 rupees. Klim daarna omhoog en ga naar de plek waar de Elder Library is. Praat met hem. Hij zal je in een ondergrondse kerker laten vallen.

Duw hier de onderste blok van de linker rij naar links. Duw dan de blok die daar onder zat, naar beneden. Nu kun je naar buiten. Versla je vijanden en gebruik daarna de Gust Jar om aan de Paddestoel te trekken. Zo kun je naar de overkant van het water. Ga dan verder totdat je in een ruimte komt waar je aangevallen wordt door twee Schaarkevers. Open dan de kist en je krijgt als beloning Flippers (zwemvliezen). Nu kun je onder water naar de uitgang van de grot zwemmen.

Nu je die zwemvliezen hebt, zijn er weer meer plaatsen waar je kunt komen en waar je kunt Samensmelten. Kijk goed rond en verzamel een hele hoop Hart-stukjes.

Ga dan naar Lake Hylia. Zwem links van de Hut van de Burgemeester naar een ladder. Je vind hier een Hart-stukje en ook een open boom. Ga naar binnen en praat met Waveblade. Als je 10 of meer Hartjes hebt, zal hij je de Peril Beam techniek voor je zwaard leren en je een Tigerscroll geven.

Ga ook terug naar de eenzame Hond. Vul de bak van de hond met het hondevoer dat je in de fles van Stockwell kreeg. De lege Fles mag je daarna ook houden. Als je er klaar voor bent, spring je in het meer. Zwem rond totdat je bij een ring komt, die met ijs bedekt is. In het midden zie je een scheur. Spring in de IJsring. Maak jezelf dan klein en je komt in de Temple of Droplets. (Druppeltjes Tempel).

3.7 Temple of Droplets - [TMPLF]

Ga de Druppeltjes Tempel naar binnen en loop de trappen af. Je bemerkt dat de vloer helemaal van ijs is. Voorzichtig dus met lopen. Duw wat blokken aan de kant en je kunt verder lopen, door de deur.

Ga naar rechts, de trappen af en versla je vijanden. Trek dan de hendel naar links en boven je hoofd gaat er een luik open. Zonlicht valt naar binnen. Ga dan terug naar boven en laat je in de nieuwe opening vallen. Schuif hier het ijzige blok naar beneden en naar rechts, zodat het zonlicht erop kan schijnen. Het ijs smelt en er komt een Kleine Sleutel tevoorschijn. Raap hem op, schuif de steen aan de kant en klim uit het gat naar boven.

Maak de gesloten deur open met je sleutel en ga verder, door eerst in het gat te springen.

Ga naar rechts en je ziet drie blokken. In het middelste blok zit de Grote Sleutel. Schuif eerst het onderste blok naar links, onder en weer naar links. Schuif dan het bovenste blok naar links. En pas daarna schuif je het blok met de sleutel naar links, boven, links, onder, links, boven en naar rechts. Nu staat hij in het zonlicht. Het ijs smelt en je kunt de Grote Sleutel oprapen. Zet nu de schakelaar om, zodat het zonneluik weer sluit. Ga dan terug naar boven, naar de ruimte waar je de tempel binnenkwam.

Open hier de grote deur met de Grote Sleutel. Binnen vind je het Element dat je zoekt, maar het zit nog onbereikbaar vast in het ijs. Verlaat deze kamer door de deur linksonder. Hier is een kist met een Kerkermap. Neem hem mee en ga naar het noorden, naar een gebied waar een zeer stekelige boomstam op het water drijft. Nu je die zwemvliezen hebt, zwem je er dus gewoon onderdoor. Ga aan land verder naar de linker kamer.

Ga hier de trap op naar de volgende verdieping. Hier zwem je naar rechts en naar onder naar het volgende stukje land. Gebruik dan de Gust Jar op de paddestoel om naar de andere kant te komen. Duw vervolgens op de schakelaar en de poort voor de waterval verdwijnt.

Zwem nu de waterval af. Zwem en duik naar beneden, naar een kleine inham. Lees de stenen plaat en duw op de schakelaar die de volgende poort opent. Zwem dan naar links de volgende kamer in.

Zwem naar de wand die op een kruik lijkt. Kijk hier goed rond en je vind ergens een Kleine Sleutel. Zwem dan terug en klim links van de waterval aan wal.

Maak de deur open met je sleutel, volg de weg en duw op de schakelaar om de poort te openen.

Gebruik de Gust Jar om het lelieblad naar je toe te zuigen en vaar dan rechtdoor de waterval af. In de kelder ga je met het lelieblad naar het zuiden. Zwem onder de stekelboom door en ga verder naar rechts. Op een droog platform vind je een schakelaar. Duw erop om de poorten rondom open te maken.

Daarna kom je bij een splitsing.

Ga naar rechts. Je moet hier een grote waorm verslaan, wat nog niet zo simpel is door het ijs heen. Sla eerst op de kop en daarna op de staart. Als hij verslagen is ga je de bovenste kamer in en haal je uit de kist een Kompas.

Ga vervolgens met het lelieblad terug naar de splitsing en neem de andere weg. Op de volgende richel met een schakelaar kun je weer een poort openen. Loop even over het ijs naar boven, naar de kist met de 50 rupees. Ga daarna naar beneden, naar die 5 ijsblokken met de vloerschakelaar.

Je moet hier dus 1 van die blokken op de schakelaar zetten. Duw de rechter blok naar links. Duw dan de bovenste blok naar onder en naar links. Duw daarna de onderste linkerblok naar voren. En tenslotte de bovenste blok naar links en naar voren op de schakelaar. De poort gaat dan open.

Ga terug naar je lelieblad en Ga verder. Aan het einde ga je naar de rechter kamer. Het is hier donker en je kunt maar één kant op. Dus loop, terwijl je dicht bij de linkermuur blijft, naar voren en ga door de deur bovenin.

Je komt weer in een verlichte kamer. Neem de trap naar boven. Hier versla je even de 3 schaarkevers om een blauwe Teleport te activeren. Daarna vervolg je je weg tot bij de eerste grote schakelaar. Verdubbel jezelf op de tegels een stukje

verderop en zet hem dan samen naar links. Zonlicht schijnt naar binnen en smelt het ijsblok voor een pad weg.

Loop verder naar een kist, waar een blauwe Kinstone in zit. Ga dan verder naar rechts. Het is hier spekglad, dus loop voorzichtig naar beneden. Halverwege de kamer vind je nog een kist met een blauwe Kinstone en onder de kruiken ligt nog een groene Kinstone.

Wacht voor een opening tussen de vallen en loop verder.

Beneden aangekomen ga je naar links. Dan omhoog en de beide trappen weer af. Duw hier onderaan op de schakelaar. Ga dan weer naar boven en duw hier op de schakelaar om het zonlicht binnen te laten. Ga dan nogmaals naar beneden en duw weer op de eerste schakelaar om het ijs rond de kist te laten smelten. Open de kist en je krijgt een Kleine Sleutel.

ga naar boven en open met de sleutel de deur waar je zo-even voorbijkwam. Ga de kamer in en duw op de hendel om het zonlicht binnen te laten. Nu verschijnt er ook een Mini-Boss: de blauwe Electroblob.

Behandel hem net zo als de Blob in de eerste kerker. Zuig zijn voet onder hem weg en sla hem dan plat. Natuurlijk kun wel alleen zuigen met de Gust Jar als er geen bliksemflitsen om hem heen hangen.

Als je gewonnen hebt, krijg je de Flame Lantern (Vlamlamp). Hiermee kun je zelf ijs smelten.

Ga naar de vorige ruimte en smelt je een weg naar een paar trappen naar beneden. Links kun je ijs smelten om een kist met 100 rupees te vinden. Rechts ga je de volgende ruimte in. Met je Vlamlamp kun je meteen ook beter zien in het donker. Zet hem aan en versla dan met je zwaard de 3 Schaarkevers. Loop dan naar de volgende ruimte.

Dit is een klein doolhofje en het is er donker, dus houd je Vlamlamp aan. Voor je zie je twee paden. Ga eerst naar rechts en steek aan het einde de fakkel aan. Hierdoor verdwijnt het blok in het andere pad. Ga hier dan naar toe en loop verder naar boven.

Bij de splitsing neem je even het linker pad naar een kist met een rode Kinstone.

Ga dan terug naar het rechter pad en maak de tweede fakkel aan.

Bij de volgende splitsing ga je eerst even naar links. Beneden vind je een muur die je kunt bombarderen. Er zit een geheime kamer achter. Versla hier alle vijanden en je krijgt een Kleine Sleutel. Loop daarna terug naar de splitsing en neem nu het pad naar boven.

Blijf aan de rechterkant en je vindt nog een kist met een rode Kinstone en ook de volgende fakkel om aan te steken.

Daarna vind je nogmaals een kist met een rode Kinstone en ook de laatste fakkel. Steek hem aan en maak tenslotte de deur open met je sleuteltje.

Loop in de volgende kamer zo snel mogelijk over het ijs naar de andere kant en ontwijk de vuurslangen. Ga vervolgens naar links, de tunnel in naar de volgende ruimte.

Hier kun je jezelf verdubbelen. Verschuif het bovenste blok twee keer naar links en verschuif het tweede blok helemaal naar beneden. Loop dan naar de volgende gloeiende tegels en verdubbel jezelf weer.

Duw dan het dichtsbijzijnde blok 1 plek naar beneden. Verdubbel je dan weer en schuif het eerste blok weg van de deur.

In de volgende kamer zie je aan het einde 3 schakelaars en twee ijsblokken. Ook zijn er 4 gloeiende tegels. Alle schakelaars moeten tegelijk ingeduwd worden om de deur te openen.

Ga als eerste naar links en duw de ijsblok naar beneden en naar links op de onderste schakelaar.

De andere ijsblok laat je met je Vlamlamp smelten.

Gebruik dan de bovenste gloeiende tegel om je op te laden en ga op de derde tegel van boven staan, om je te verdubbelen. Loop dan heel voorzichtig naar links en ga op de beide overgebleven schakelaars staan. De deur gaat open.

In de volgende kamer hoef je alleen maar het blok rechtsboven naar voren te schuiven en de deur gaat open. Daarna moet je even wat vijanden verslaan eer je verder kunt.

Smelt het ijsblok en je ziet gloeiende tegels. Verdubbel jezelf hierop en loop dan naar beneden om het grote blok helemaal naar rechts te schuiven. Nu kun je naar de volgende kamer.

Hier moet je snel zijn. De bedoeling is dat je alle 9 fakkels om de beurt aanmaakt. Maar daarmee moet je wél klaar zijn voordat de eerste fakkel weer uit gaat. En de vloer is hier erg glad!

Is het gelukt, dan kom je in de volgende ruimte Stekelbomen en Kevers tegen. Duik gewoon onder de Stekelbomen door en duw de Kevers in het water. Ga naar de volgende deur rechts onderaan.

Versla hier de vliegende beesten, door ze aan te vallen als ze even landen. Activeer dan met de schakelaar een rode Teleport en bombardeer daarna een gat in de muur.

In de kamer achter het gat versla je de twee grote Madderpillars (wormen). Rechts gaat er dan een deur open. Vervolg je weg totdat je de rtappen op kunt. Hier ga je weer verder en uiteindelijk komt je bij de grote schakelaar. Verdubbel jezelf en trek eraan. Zonlicht valt naar binnen en het grote ijsblok smelt. Je Element is vrij. Maar je kunt het nog niet oprapen, want het wordt door een grote Octorok (die in de bodem zit) opgeslokt. Spring naar beneden, het gat in en volg hem naar het Big Boss-gevecht.

Deze Big Boss is moeilijk te verslaan. In de eerste ronde spuugt hij rotsblokken die in kleine scherpe stukjes splijten als ze de muur raken. Je moet met je zwaard deze rotsblokken afweren en terugmeppen naar de Octorok. Als je dit drie keer gedaan hebt, zal Octorok bevriezen en met hem ook de hele vloer. Nu probeert Octorok je op te zuigen. En als het hem lukt, raak je gezondheid kwijt. Probeer nu de punt van zijn staart met je Vlamlamp te verbranden. Dit kun je het beste doen, door om hem heen te cirkelen. Als zijn bek bijna bij je is, draai je je om en ren je de andere kant uit. Octorok is even stil van verbazing en zo heb je nét de kans om zijn staart te bereiken. Als het je lukt hem te verbranden, vallen er rotsblokken van het plafond, dus blijf in beweging.

Bij de tweede ronde zal Octorok achter je aanrennen. Als hij stopt, kan hij óf beginnen te zuigen, óf rotsblokken spugen. Luister naar de geluiden die hij maakt. Bij één geluid zuigt hij, bij 2 geluiden spuugt hij.

In de derde ronde heeft Octorok twee nieuwe manieren om je aan te vallen. Als hij zijn benen beweegt en een hoog schrill geluid makt, zal hij keihard tegen een muur rennen. Daardoor vallen er rotsblokken van het plafond. En soms spuugt hij zwarte rook uit en zie je niks meer. In het donker ramt Octorok dan nog vaker tegen de muur en zie jij de rotsblokken niet vallen. Ook is het nu moeilijker te voorspellen of hij gaat zuigen of spugen. Doe je best en reflecteer nog drie rotsblokken naar hem en dan is hij verslagen.

Je krijgt als beloning het Water Element en een hartcontainer. Ga via de Teleport naar de ingang van de kerker en daarna maak je jezelf weer groot en ga je naar buiten.

Buiten krijg je bezoek van de Geest van een Koning. Hij vertelt je dat de weg naar voren door hem heen gaat. Je krijgt een nieuwe plek op je map. Ook zal de Minish Cap je vertellen dat je het nieuwe Element in je zwaard moet fuseren.

=====
=====
/
/_| \ / | \ | \ | _ | _ | \ / | _ | \ | _ |
 | . \ \ / | | \ | / | _ | _ | _ | | | _ | \ | |

4.1 Royal Valley - [RYLVL]

Ga met je Water Element naar Hyrule Castle. Je merkt meteen dat er twee soldaten op wacht staan, die je niet naar binnen willen laten.

Ga daarom naar het zuidelijke gedeelte van de Castle Garden (Tuin) en loop hier naar links. Je ziet een soldaat heen en weer lopen. Als hij met zijn rug naar je toe staat, sluip je snel achter hem door en verberg je je in de struiken. Als hij terugkomt, ga je hem voorbij. Er zijn 4 soldaten in dit gedeelte van de tuin. Sluip ze alle vier voorbij zonder dat ze je zien.

Bij de fontein vind je dan een groepje struiken. Hak ze weg en je ontdekt een ladder. Klim naar beneden. Je komt in een geheime ondergrondse gang naar de kerkers van Hyrule Castle. Van hier uit kun je nu gemakkelijk naar de Elemental Sanctuary (heiligdom). Raap ook even een hartstukje op. Steek dan je zwaard in de sokkel in het Sanctuary. Nu krijg je de kracht van het Water Element erbij om jezelf in drieën te kunnen splitsen!

Nu je de Vlamlamp hebt, kun je Grimblade bezoeken. Hij woont onder wat bosjes in het oostelijke deel van Hyrule Garden. Steek de toortsen in zijn huis aan. Grimblade zal je de Sword Beam techniek leren en je een Tigerscroll geven.

Verlaat de Kasteeltuin en het kasteel. Gebruik je Ocarina om je naar Hyrule stad te brengen. Van hier uit ga je naar North Hyrule Field. Ga naar het noorden en oosten en je vindt een ladder. Klim naar beneden en je ziet een groot blok en enkele gloeiende tegels.

Splijt jezelf in drieën en schuif dan het blok aan de kant. Klim vervolgens uit het gat en ga naar het noorden om de Koningsvallei binnen te gaan.

Het is hier spookachtig donker, dus houd je Vlamlamp altijd aan. Ga de trappen en af bombardeer het stuk muur tussen de houten paaltjes van het hekwerk. Loop door het gat de geheime grot in. Binnen vind je een Elven Fontein. Loop dichterbij en een Elf zal je vragen of je wilt vertellen over je reizen. Doe dat en ze zal je ook wat vragen stellen.

Beantwoord haar vragen met Nee, Nee, Ja, Nee, Nee.

Als beloning voor je goede antwoorden, krijg je een Grote Pijlkoker.

Loop verder en versla onderweg Spoken en Raven. Als je bij een splitsing komt, kun je naar het zuiden, naar de Highlands, of naar het noorden, naar de Lost Woods.

Kies ervoor om naar de Lost Woods (Verloren Woud) te gaan.

Vanaf de ingang van het bos is het moeilijk je weg te vinden. Wel staan er overal wegwijzers, die je vertellen waar je heen moet.

Ga naar boven, links, links, boven, rechts en tenslotte naar boven.

Als je de goede weg door het bos gevonden hebt, beland je uiteindelijk bij het kerkhof in de buurt.

Loop naar het huis dat je ziet en praat met Dampé. Hij geeft je de Graveyard Key (de kerkhof-sleutel). Loop naar buiten en deze sleutel wordt meteen gestolen door een kraai.

De kraai gaat met de sleutel in een boom zitten, links onderaan.

Loop met je Vlamlamp naar de boom. Loop niet te dicht naar de boom toe. Als de kraai je ziet, vliegt ze naar een ander boom. Als je de top van de boom kunt zien, trek je je Pegasus Laarzen aan en ren je tegen de boom op. De sleutel valt naar beneden. Raap hem op en ga naar de poort van het kerkhof. Praat met Dampé en hij zal de poort voor je openen.

Op het kerkhof heb je je Vlamlamp niet meer nodig. Versla de Spoken en duw de grafsteen omver.

Ga dan naar links, naar een alleenstaande grafsteen. Duw deze grafsteen opzij. Loop dan de trap af, de grot in. Gebruik de gloeiende tegels om jezelf in drieën te splitsen. Duw dan het grote blok opzij om een Hartstukje op te kunnen rapen. Verlaat dan deze grot weer.

Loop nu rond op het kerkhof en verwoest rotsblokken om 3 gloeiende tegels te vinden.

Schuif eerst de grote grafsteen naar voren. Splijt jezelf dan in drieën en loop links om de grafstenen heen, naar de drie schakelaars. Gebruik ze en je kunt het graf van de Koninklijke Familie in.

4.2 Royal Crypt - [RYLCR]

je komt meteen al twee mummies tegen. De ene draagt bommen en de andere de kleine sleutel. Je kunt ze makkelijk verslaan door ze aan te steken met je Vlamlamp. Raap dan de bommen en de Kleine Sleutel op.

Loop verder naar de volgende kamer. Trek aan de linker padderstoel en slinger jezelf naar de overkant. Open hier de middelste deur met de sleutel. Opgepast, de andere twee deuren zijn nep!

In de volgende ruimte zie je in het midden twee blokken waar je sleutels voor nodig hebt. Dus ga ze halen. Ga eerst naar links. Je ziet drie gloeiende tegels. Ga op 2 tegels staan. Wacht dan totdat het bewegende platform naar je toe komt en stap dan op de derde tegel. Daarna stap je alledrie op het platform en glijd je naar de overkant. Beweeg op je weg naar boven, naar links en rechts, zodat je copietjes niet per ongeluk een muur raken en verdwijnen. Aan de overkant duw je samen op de drie schakelaars om een Kleine Sleutel te krijgen.

Ga terug naar kamer met de blokken en ga ditmaal naar rechts. Je moet weer in drieën splitsen. Maar let op, er beweegt een stekelval langs de muur. Zet je twee copietjes rechts en ga zelfs links staan. Blijf bewegen en zorg dat je copietjes niet geraakt worden. Aan de overkant ga je samen op de schakelaars staan en raap je je tweede Kleine Sleutel op.

Ga daarna weer naar de kamer met de blokken en gebruik beide sleutels erop.

Loop vervolgens verder tot je in een kamer komt met 4 toortsen. Steek ze allemaal aan en versla de mummies. Pas op voor de fakkels. Ze schieten met energieballen.

ga dan naar de volgende ruimte. Loop naar het grote stenen plakaat en je ontmoet Koning Gustaf weer. Hij geeft je een Gouden Kinstone en zegt dat je die in de "source of the flow" (in de bron van de stroom) moet stoppen. Na het gesprek word je terug naar buiten gebracht.

Ga terug naar Hyrule Town en van daaruit naar North Hyrule Field.

Ga hier in de richting van de vier bomen. Vanaf de kasteelbrug ga je naar rechts. Als je twee gescheurde blokken ziet, bombardeer je ze. Nu is de weg vrij naar Veil Falls (Sluier Waterval)

4.3 Veil Falls - [WTRVL]

Loop naar de grote stenen deur. Gebruik je Gouden Kinstone om met de deur te versmelten. Hij gaat open en je kunt de grot in. Maar als je wilt kun je hier ook eerst rondkijken om een Hartstukje te vinden.

In de grot is het nogal donker, dus maak je Lamp aan. Zoek naar de trap en beklim hem naar de volgende kamer. hier bombardeer je de rechter helft van de bovenste muur. Ga het gat in en je vindt een kist met 50 Mysterious Shells. Als

op je Map een teken staat, kun je hier nog doorlopen. Zo niet, dan ga je terug naar beneden en naar buiten.

Klim langs de wand omhoog en gooi boven de grafsteen omver om een Windteken te vinden.

Loop verder naar boven, naar een grot. Binnen vind je op de grond en in het water Rupees. En als je naar boven gaat, ook nog een kist met 100 Rupees. Bombardeer de rechter muur voor nogmaals een kist met 50 Mysterious Shells. Verlaat daarna de ruimte door de opening rechtsonder. Klim buiten langs de rechter wand omhoog en loop tenslotte naar links, naar de Wervelstorm. Spring erin en je belandt boven de wolken.

In deze hele nieuwe wereld begin je natuurlijk met kennis te maken met de mensen die er wonen. De rechter man vertelt je waarom je hier vast zit. Met de linker man kun je Samensmelten. Bij de Waterval opent dan een geheime grot.

Ga daarna naar de Rode Wervelstorm en spring erin om nog hoger in de wolken te komen.

Gebruik hier je Mollenhandschoen om door de aarden muren te graven en open de kist voor een Gouden Kinstone. Spring dan in het gat naast de kist. Op de wolk beneden loop je naar de volgende Rode Wervelstorm. Spring erin.

Nu gebruik je je Mollenhandschoen om een weg te graven door de wolken muur. Spring in het volgende gat. Beneden vind je een Geheimzinnige Wolk met een halve gouden Kinstone. Gebruik je eigen Gouden Kinstone om samen te smelten. De wind begint op de ingang te blazen, maar nog niet genoeg. Ga terug naar het vorige gebied.

Spring hier in de Wervelstorm beneden. Zweef een beetje rond en in andere Wervelstormen en ga uiteindelijk helemaal naar het zuidoosten. Land hier op een stevige wolk. Val in het gat, dood de twee Wolkenhaaien en je krijgt weer een Gouden Kinstone. Ook verschijnt er een Rode Wervelstorm om terug te keren naar boven.

Graaf door de muur en ga naar beneden, naar een volgende Wervelstorm. Spring erin en zweef naar links, naar een stevige wolk. Graaf hier naar twee kisten met samen 100 Mysterious Shells. Graaf dan door de muur meteen zuidelijk en je vind weer een kist met een Gouden Kinstone.

Spring in de Wervelstorm en ga naar beneden. Val op de volgende wolk in het gat. Versla je vijanden met je boomerang of gebruik pijlen. Ga naar dan het noorden en je vindt weer een Geheimzinnige Wolk waarmee je kunt Samensmelten met een Gouden Kinstone. Daarna ga je weer terug naar boven.

Gebruik de volgende twee Wervelstormen om helemaal naar het gebied links onder in de wolken te gaan. Hier vind je een kist met Mysterious Shells. Val dan in het gat, loop naar boven en dood weer vijanden. Achter hen kun je met je derde Gouden Kinstone Samensmelten met een Wolk.

Daarna gebruik je de rode Wervelstorm om naar boven te gaan, waar je weer een Gouden Kinstone vindt. Kom dan hier weer terug en ga naar beneden en naar rechts. Gebruik daar de rode Wervelstorm.

Val in het volgende gat. Dood twee wolkenhaaien en je krijgt weer een 50 Mysterious Shells. Spring dan in de Wervelstorm en ga naar een wolk die een rechtsonder ligt. Graaf hier door de muur en spring in het kleine gat. Gebruik de rode Wervelstorm en spring in het volgende gat. Ga daarna terug omhoog.

Ga naar het noorden, gebruik de Wervelstorm en ga naar links totdat je kunt landen op een wolk. Graaf door de muur en spring in de volgende wervelstorm. Ga naar rechts, en nadat je in de volgende Wervelstorm bent gesprongen, ga je naar

beneden, totdat je bij het eerste gat komt, waardoor je in deze bovenste wolkenverdieping kwam.

Spring naar beneden en ga terug naar de ingang van de Wolkenwereld. Hier kun je met de laatste Geheimzinnige Wolk samensmelten. De wind begint heel hard te blazen en het wolkblok wordt opgeruimd. Er ontstaat nu een hele grote Wervelstorm. Iedereen kan nu terug naar huis. Volg de mensen naar het nieuwe gebied.

Gooi even de grafsteen om, zodat je ook hier een windteken hebt. Ga daarna het huis in. Het is het huis van de oude man die je van de geest bevrijd hebt. Praat met de oude man. Hij heet Siroc en hij geeft je een Lichtboog. Praat binnen met iedereen en open alle kisten. Je vindt 5 Kinstones. Ga dan naar de derde verdieping en praat met de Elder. Hij zal je toestaan om het Windpaleis te bezoeken. Loop dan naar het zuiden en praat met de jongen die voor de trap staat. Hij gaat opzij en nu kun je naar boven, naar het dak. Stap daar in de Wervelstorm en je bent op weg naar het Windpaleis.

4.4 Palace of Winds - [PLCFW]

je komt aan in het Windpaleis. Loop naar de volgende ruimte. Sla tegen de kristallen schakelaar. Hij wordt blauw. Loop dan over de bruggen en sla op de volgende schakelaar om hem rood te maken. Loop dan verder. Duw aan de overkant de middelste van de drie blokken naar voren, Nu kun je de volgende schakelaar omzetten. Loop over de brug en duw de blok aan je linkerkant naar beneden. Schiet daarna met een pijl naar de kristal-schakelaar aan de overkant van het gat. (Je kunt het ook doen met de boomerang of met een zwaardstraal).

Ruim de 4 schedels op en je vindt 4 gloeiende tegels. Splits jezelf in drieën en ga de brug over naar rechts. Duw hier de grote blok naar voren, zodat je door kunt lopen naar de volgende ruimte.

Hier stap je op het bewegende platform. Kijk uit voor de muren en de vijanden met bommen, die ontploffen als je ze aanraakt. Ga boven naar links de trap op en loop verder over het rooster. Bij de wolken ga je naar beneden. Activeer dan de schakelaar met je boomerang of met een pijl Nu kun je over de brug. Kijk uit voor de rollende stekelstam. Loop dan naar links naar de schakelaar en zet hem om. Nu moet je deze zelfde schakelaar weer omzetten, terwijl je aan de andere kant van de brug bent. Het makkelijkste is om een bom bij de schakelaar te plaatsen en dan snel de brug over te rennen, voordat hij ontploft. Maar je kunt ook naar de overkant lopen en de boomerang gebruiken als je die hebt.

Loop over de nieuwe brug naar de laatste ruimte, waar je met 12 Magiers moet vechten. Eerst met 2, dan met 4 en daarna zelfs met 6 tegelijk. Als je gewonnen hebt, verschijnt er een grote kist. Hierin vind je de Roc's Cape. Met deze Mantel kun je heel hoog springen.

Test je mantel meteen en spring over het rechter gat. Je kunt dan hoog door de deur in het rooster springen om een kist te openen. Ga dan terug naar de onderste wolken. Spring omhoog in de wolken boven je, naar de volgende verdieping. Dood de vogel die jou van de wolken af wil gooien en ga dan via het platform naar rechts, de volgende ruimte in.

Schuif hier alle blokken aan de kant, zodat je bij de gloeiende tegels kunt komen. Splits dan jezelf op de onderste tegels in drieën. Loop dan naar beneden, naar de 4 schakelaars. Ga nu met z'n drieën tussen de schakelaars staan. Zwaai met je zwaard en je zult alle 4 de schakelaars tegelijk omzetten! Versla de kevers die verschijnen en ga daarna verder door de deur naar rechts.

In de volgende ruimte staan een stel ventilatoren die je van het platform afwaaien. Loop er dus voorbij als ze even niet blazen. Loop naar voren en spring aan het einde rechts van de rand af. Loop verder naar beneden. Op de bodem zie je een gat onderin een muur, tussen twee ventilatoren. Als het even niet waait, gebruik je de Wervelstaf om via het gat omhoog te springen.

Ga verder over het rooster. Spring op het paneel en het kantelt en je valt naar beneden. Raap hier een paar Rupees op. Pas op voor de rode nep-rupee. Spring dan weer terug omhoog en ga naar links.

Spring op een paneel en val naar beneden als er een platform onder je is. Rijd mee met het platform en spring door het volgende paneel weer omhoog. Ga verder naar het noorden en spring dan omhoog de wolken in naar de volgende verdieping.

Hier verdubbel je jezelf. Dan wacht je tot het platform er is en dan splits je in drieën. Ga alledrie met het platform mee. Aan het einde spring je eraf en ga je links naar het grote blok. Duw het aan de kant en loop dan verder.

Hier duw je de drie blokken die je rechts ziet, naar beneden over de rand. Wacht op de platforms en spring op de rechter. Nu moet je van het ene platform naar het andere springen, zodat je niet door de muren eraf geduwd wordt. En intussen zijn er ook nog vervelende kraaien. Spring aan het einde naar de richel die je beneden ziet. Dan omhoog naar het rooster en dan gewoon verder naar rechts. Laat je hier steeds naar beneden vallen door een paneel op een platform. En spring weer omhoog als er een muur in de weg zit. Aan het einde spring je naar het gebied beneden je en ga je verder naar voren. Je komt bij een gesloten deur. Omdat je de sleutel nog niet hebt, gebruik je maar de Wervelstaf om op de rechter richel te springen.

Bovenop vind je een paar gloeiende tegels. Splijt jezelf in drieën op de drie hoeken. Nu verscheint er een verkleiningsblok. Gebruik hem en ga verder door het gat rechts. Schuif de eerste kruik helemaal naar beneden en schuif met de ander kruiken, zodat je in de linker muur bij het gat komt. Ga erdoor en ren verder als de stekelboom aan je rechterkant zit. Loop verder naar voren en naar rechts en maak dan jezelf weer groot. Loop hierna verder naar onder en gooi met je boomerang naar de schakelaar links (of gebruik een pijl). Er valt een Kleine Sleutel naar beneden. Raap hem op.

Ga verder door de deur rechts. Gebruik je Mantel om over het gat te springen. Ga verder naar onder en naar links en duik weg in de gaten om de stekelboom te ontwijken. Maak dan de deur openen ga erdoor.

Spring in de volgende ruimte omhoog de wolken in naar de volgende verdieping. Let op de ventilatoren en spring over de brug als ze niet waaien. Ga aan het einde de ladder op en je ziet een paar blokken. Duw de middelste van de bovenste rij naar links en daarna de rechter van de middelste rij naar rechts.

Loop verder, spring over de spikes en ga weer een ladder af. Als de ventilator stopt, gebruik je Mantel en begin je naar links te springen. Als dan de ventilator weer begint te blazen, vlieg je helemaal over de afgrond heen.

Ga verder over de platforms. Versla onderweg je vijanden met pijlen of met je Wervelstaf. In de ruimte verderop spring je in de wolken. En bovenaan gebruik je je Mantel om over de brede afgrond te komen. Ga dan de trappen op en versla die pijlen-schieters. Open dan de kist voor een blauwe Kinstone. Ga daarna terug de trappen af en spring naar rechts. spring vervolgens naar de top van de wolken en vlieg over de spleet. Spring nog een paar wolken omhoog en je komt op de bovenste verdieping.

Ga naar de ruimte beneden. Je komt hier twee ridders met een bal aan een ketting tegen. Ze zijn hele sterk. Wacht totdat ze zwaaien met hun wapen, ren er dan dichtbij en sla ze. Als je ze verslagen hebt, krijg je 100 Rupees en een Kleine Sleutel. Gebruik de sleutel om de deur links te openen.

Ga door de deur, versla een paar vijanden, loop naar links en versla een paar ridders. Schuif dan een kruik op de schakelaar rechts onder. Slijt jezelf in

drieën. Zet je copietjes op de twee bovenstetegels en ga zelf op de onderste linker tegel staan.

Loop door de geopende deur. Duw hier op de schakelaar om de ventilator aan te zetten. Gebruik de wind om naar benden te vliegen. Als je op het verste platform landt, zul je eerst de vijanden moeten verslaan eer de deur open gaat. Loop door de volgende ruimtes naar een volgende schakelaar bij een ventilator. Vlieg met de wind naar boven. Verschuif hier het blok naar links en haal uit de kist een Kleine Sleutel.

Schuif nu de blok naar rechts en de blok erboven, naar voren. Open de deur en haal in de volgende ruimte uit de grote kist de Grote Sleutel. Ga daarna terug naar de kamer met de twee ridders en open hier de grote deur.

Binnen verzamel je onder de schedels de Hartstukjes en spring je naar de kamer beneden. Versla de blauwe ridder door hem bijvoorbeeld van het platform af te schuiven. Een blauwe Teleport en een brug verschijnen. Steek de brug over en gebruik je Vlamlamp in de donkere kamer. Je komt nu pas in het eigenlijke Paleis.

Ga rechts de trap op en haal uit de kist het Kompas.

Ga dan links de trap op naar de volgende etage. Ga verder naar voren en rechts, naar de kamer met de gaten in de vloer. Spring in het middelste gat. Open hier de kist en haal er een Kleine Sleutel uit. Spring naar beneden en ga terug de trap op.

Ga nu door de zuidelijke doorgang. Makkelijk is, als je de 3 vliegende vijanden verslaat met je boomerang (of met de Gust Jar), de kamer verlaat en meteen weer binnengaat. Breek de schedels en je vindt de vijf gloeiende tegels. Splits jezelf in drieën op de linker, middelste en rechter tegel. Loop dan naar de vier schakelaars en ga er weer tussenin staan om ze allemaal tegelijk te kunnen omzetten met je zwaard.

Ga door de geopende deur naar de volgende kamer en haal hier uit de kist een Kleine Sleutel. Loop dan terug naar de vorige kamer en maak de deur rechtsboven open.

Spring in de dichtsbijzijnde Wervelstorm en ga dan van de ene naar de andere Wervelstorm om bij de uitgang rechts te komen. Kijk uit voor de vliegende bommen.

Ga de trap op naar de volgende verdieping. Zet hier met een Spin Attack de schakelaar om, zodat de deur open is als je ergens afvalt en terug moet komen. Ga dan naar boven en naar links. Dood de 3 Magiërs en haal daarna de Map uit de kist. Versla dan in de linker kamer je schaduw-vijanden en trek aan de hendel om de deur te openen. Ga dan verder naar de volgende verdieping.

Duw hier de blokken in het gat en spring naar de deur. Haal een Hartstukje en kom dan terug om in het gat te springen. In de rechter-onderhoek zie je een bom zweven boven een gat. Als de bom in de buurt is van de gescheurde blokken, gooi je je boomerang. De bom zal ontploffen en de blokken opruimen. Spring dan over het gat en versla wat vijanden. Steek de twee toortsen aan en een rode Teleport verschijnt. Ga dan terug, maak de deur open en ga naar boven.

Hier boven versla je de mummies en bombardeer je de rechter muur. Versla hier je vijanden en bombardeer je de bovenste muur. Ga via het nieuwe gat de vorige kamer in en bombardeer de gescheurde blokken om in de volgende kamer te komen. Hier vind je veel bommen en in het midden een schakelaar. Als je tegen een bom aanloopt, zal de schakelaar omgezet worden en de deur boven gaat dicht. Dus loop zeer voorzichtig langs de bommen tot bij de twee blokken voor de deur. Schuif ze aan de kant en je kunt door de deur naar de volgende ruimte. Open hier de kist voor een Kleine Sleutel.

Loop dan terug naar de bommenkamer en ga op de gescheurde vloer staan om er doorheen te vallen naar de kamer eronder. Open hier de afgesloten deur.

Ga erdoor en volg de weg totdat je in de hoek rechtsonder twee beschilderde stenen op de vloer ziet. Schuif dan de twee blokken aan je rechterkant het gat in en spring naar het platform. Ga alsmaar omhoog door de wolken totdat je op de bovenste verdieping bent. Open hier de grote deur. Breek de kruiken als je Hartjes nodig hebt en spring dan in de grote Wervelstorm om je Big Boss te ontmoeten.

Eigenlijk zijn dit twee Bosses, een mannetje en een vrouwtje. Het gevecht begint terwijl je op de rug van het blauwe mannetje zit. Als hij boven een rood vrouwtje vliegt, spring je snel op haar rug. Wacht totdat ze drie ogen open doet. Splits jezelf dan in drieën en sla dan samen op de geopende ogen, totdat ze ontploffen. Het mannetje zal dan naar je toe vliegen. Spring op zijn rug en sla op het oog dat hij opent. Als hij met zijn staart zwaait, spring je er gewoon overheen. Dan brengt hij je terug naar een ander vrouwtje. Doe dan hetzelfde als bij het vorige vrouwtje. Het mannetje zal nu dichtbij blijven en met Energie naar je gooien. Als ook het tweede vrouwtje dood is, spring je weer op de rug van het mannetje. Let goed op de groene babies die je aanvallen. Sla weer op het oog van het mannetje en hij brengt je naar een derde vrouwtje. Dit is het moeilijkste stukje, omdat het mannetje zoveel energie naar je gooit, dat je copietjes steeds geraakt worden en verdwijnen. Uiteindelijk versla je ook het derde vrouwtje en zal het mannetje je naar het vierde en laatste vrouwtje brengen. Dit vrouwtje is makkelijker te verslaan, omdat ditmaal alleen de babies je aanvallen.

Uiteindelijk win je het hele gevecht en verdien je het Wind Element. Ook krijg je weer een Hartcontainer. Ga daarna naar de Teleport.

4.5 Dark Hyrule Castle - [DRKHR]

Ga als eerste naar Hyrule Town en bezoek Swiftblade. Hij zal je een nieuwe techniek leren: de Down Thrust. Ook krijg je natuurlijk de Tigerscroll die erbij hoort.

Nu je het vierde Element hebt, ga je terug naar de Sanctuary in Hyrule Castle. Ga naar de tuin en sluip langs de soldaten de geheime ingang in. Loop via de binnenplaats naar de Elemental Sanctuary en zet je zwaard in de sokkel. De kracht van de 4 elementen zal je zwaard veranderen in het machtige VIER-ZWAARD. Ook gaat er nu een nieuwe geheime doorgang open. Loop er naar toe en bekijk de glas-in-lood ramen. De zogenaamde koning van Hyrule blijkt Vaati te zijn! Als hij weer verdwijnt verlaat je deze ruimte weer.

Ga naar de ingang van de Sanctuary en splits jezelf in vieren om de deur te openen. Loop dan terug de binnenplaats op. Hier zie je dat twee bewakers en de minister in steen veranderd zijn. Laad je zwaard helemaal op in een Spin Attack en richt je Magische Straal op elk versteend persoon. Ze zullen door de kracht van je zwaard weer mensen worden! Praat met hen en ga daarna het zeer veranderde en gevaarlijke kasteel weer in.

In de Kasteel Kerker kun je even naar de kamer beneden je gaan. Hier zitten kruiken met elfjes. Handig om te weten als je snel gezondheid nodig hebt. Daarna ga je naar links, de ladder op. en verder naar boven. Volg het pad naar rechts, voren en links, om de draaiende vuurvallen heen. versla in de volgende ruimte drie vijanden en bombardeer dan de muur rechtsonder.

Ga naar binnen en verklein jezelf. Ga dan terug naar de kamer met de draaiende vuurvallen. Laat je hier in het grote gat vallen, in het midden van de kamer bij dat draaiende ding. Ga naar boven en loop door het kleine gat in de muur naar de

eerste gevangeniscel. Vergroot jezelf weer en duw dan op de schakelaar om beide cellen te openen. Ga naar de tweede cel en bevrijdt de echte Koning Daltus van zijn versteningsvloek, door je zwaard op te laden en op het stenen beeld te richten. Praat met hem en je krijgt als beloning een Kleine Sleutel.

Ga met de trap naar boven en ga dan naar het zuiden. Splits jezelf in vieren en schuif het blok naar voren, voor een afkorting. In de kamer beneden maak je de deur open met de sleutel. Versla dan alle vijanden. Beklim de ladder en open de grote kist. Je vindt een Map.

Ga daarna de trap op naar de eerste verdieping. Hier kun je een ladder af en dan als je dat wilt het kasteel verlaten om Hyrule verder te onderzoeken.

Zo niet, dan ga je vanaf de ingang van het kasteel naar voren over het hoofdpad. Versla de vijanden en loop tussen de kanonschoten door. Je kunt ze ook reflecteren met je zwaard. Aan het einde splits je jezelf op de vier tegels. Reflecteer dan met je zwaard tegelijk alle vier de schoten die de standbeelden afvuren. Als de standbeelden tegelijk geraakt worden, verdwijnen ze en kun je verder lopen.

Ga door de deur en versla de reuzehanden. In de volgende kamer rechts, moet je achter elkaar op alle blauwe tegels trappen, zonder dat je eentje dubbel doet. Je kunt op de schakelaar duwen om deze puzzel weer te resetten. Begin bij de eerste tegel en ga dan 3 tegels naar rechts, 1 naar voren, 2 naar links, 1 naar voren, 2 naar rechts, 1 naar voren, 3 naar links, 2 naar voren, 1 naar beneden, 1 naar rechts, 1 naar voren, 1 naar rechts, 1 naar beneden en 1 naar rechts. (Er zijn ook andere oplossingen).

De deur gaat nu open.

Loop verder tot in de kamer met de vier gloeiende tegels. Ga op drie tegels staan en wacht totdat de bewegende val boven de groep blokken is. Splits dan in vieren en leid je copietjes voorzichtig langs de muren. Niet te langzaam, want je hebt niet veel tijd eer de messenval terugkomt. Ga dan op de vier schakelaars staan en open de kist voor een Kleine Sleutel. Ga terug naar de grote hal bij de ingang van het kasteel.

Ga hier rechts naar boven en versla de skeletten. Daarna moet je weer de kogels tegelijk reflecteren. Ga op de bovenste linker hoek, de onderste rechter hoek, links op de derde tegel van boven ne rechts op de tweede tegel van boven, staan. Laad jezelf op en loop naar voren. Als de kanonnen schieten gebruik je de Spin Attack om ze allemaal tegelijk te vernietigen. daaran loop je verder.

In de volgende kamer vernietig je alle vijanden en daarna bombardeer je het linker onderste gedeelte van de muur. Kijk uit voor het vuur en ga verder de trappen op naar de volgende verdieping.

Loop verder. Je wordt opgewacht door een Rode Ridder. Gooi een bom op hem en als hij stil staat, val je hem met je zwaard aan. Als hij verslagen is, ga je de rechter kamer in. Open de kist en haal er het Kompas uit. Loop dan terug naar de vorige kamer.

Schuif hier de troon naar rechts. Er blijkt een trap onder te zitten. Ga naar beneden. Loop door de twee donkere kamers en versla de vleermuizen en de mummies. Loop verder en ga rechts weer een trap op. Loop verder, versla nog meer vijanden en loop verder tot je bij de Wervelstorm komt.

Spring in de wervelstormen en zweef helemaal naar onderen, naar de volgende deur. Ga hier de linker kamer in. Laad jezelf op de tegels op, maar splits pas als het vuurzwaard omhoog wijst. Als hij opzij gaat, loop je snel naar links en in een nis, zodat hij kan passeren. Als hij weer voorbij is, kun je de grote blok naar beneden duwen en naar de volgende uitgang gaan.

Gebruik de wervelstormen weer om naar het onderste gedeelte van het kasteel te komen. Volg het pad totdat je een korte brug ziet. Schiet op de schakelaar aan

de overkant en je kunt de brug oversteken. Ga de deur door, naar de volgende ruimte.

Hier vind je weer 4 schakelaars die je tegelijk moet bedienen. Ga op de twee onderste hoektegels staan en op de tweede en vierde tegel van de bovenste rij. Zet dan de schakelaars om en loop door de geopende deur. Dood de twee mannen met een bal aan een ketting en er verschijnt een rode Teleport. Ga door de geopende deur.

Ga links en omhoog. Zuig dan één van de bommen op die hier rondwandelen en schiet die tegen de gescheurde blokken om ze te vernietigen. Gebruik dan het bewegende platform om een draaiend platform te bereiken en spring op het rooster. Schiet dan met een afstandswapen (boomerang, pijl) op de twee schakelaars en open de deur beneden.

Ga naar boven en naar rechts en versla de sterke zwarte Ridder. Er verschijnt dan niet alleen een blauwe Teleport, maar ook nog een aantal nieuwe vijanden in de aangrenzende kamers.

Begin met de kamer rechtsonder. Versla hier twee ridders en ga dan in de kamer onder. Ren langs twee draaiende vuurstaven en je ziet 4 schakelaars. Ga in het midden staan en doe een Spin Attack om ze allevier te activeren.

In de rechter kamer versla je de twee Tovenaars en zet je de schakelaar om, zodat er een trap naar boven verschijnt. Ga de trap op en open de kist. Je krijgt een Kleine Sleutel.

Ga terug naar beneden en ga dan de kamer linksonder in. Versla de ridder en ga naar de kamer onder.

Hier zijn weer blauwe tegels die je in volgorde moet belopen. Ga op de eerste tegel staan en ga dan 5 tegels naar beneden, 1 naar rechts, 1 naar boven, 1 naar rechts, 2 naar boven, 1 naar links, 1 naar boven, 2 naar rechts, 4 naar beneden, 3 naar rechts, 1 naar boven, 1 naar links, 1 naar boven, 1 naar links, 1 naar boven, 1 naar rechts, 1 naar boven, 1 naar rechts, 1 naar beneden en 1 naar rechts. Nu gaat de deur open en kun je naar binnen. Versla hier de geesten en loop verder naar buiten. Ga naar links, versla de vijanden en loop door de deur. Ga de trap op en haal uit de kist je tweede Kleine Sleutel.

Ga terug de trap af naar binnen en ga verder naar de kamer linksboven. Dood de ridder en ga dan de bovenste kamer in. Hier dood je even alle monsters, inclusief de schaduwen. Daarna ga je naar de bovenste muur, waar je 4 ogen ziet. Schiet ze alle vier dicht, voordat de eerste weer open gaat en kijk intussen goed uit voor de vlammenstaven. Er gaat dan een deur open. Ga naar binnen en duw de blokken aan de kant. Spring dan in het gat. Versla de mummies en loop verder naar de kist waar je weer een Kleine Sleutel vindt. Loop terug en duw de blokken weer aan de kant om de kamer te kunnen verlaten.

Ga nu naar de kamer rechtsboven. Versla de ridders en ga de kamer boven in. Ga hier met de klok mee langs de toortsen in de kamer en steek ze allemaal aan met je Vlamlamp. Versla alle geesten. Als je hun 'leider' vindt en dood, verdwijnen ze allemaal tegelijk. Ga dan naar rechts en de trap op. Open de kist en je vindt je vierde Kleine Sleutel.

Loop de trap weer af en ga terug naar de centrale kamer. Dat is de kamer waar je die slang van gloeiende ballenbeesten over de grond ziet rollen. Van hieruit ga je twee kamers omhoog en dan vind je 4 sleutelblokken voor een groot blok. Maak ze allemaal open met je sleuteltjes.

Breek de kruiken in de hoek rechtsboven. Splits jezelf in vieren op de gloeiende tegels en duw het grote blok aan de kant. Open de kist en je vindt de Grote Sleutel. Ga een kamer terug en gebruik de blauwe Teleport naar de ingang. Stap hier in de rode Teleport om de onderste kamer op de tweede verdieping te bereiken. Hier kun je de grote deur met de grote sleutel openen. Als je hier doorheen stapt, is er geen weg meer terug. Dus haal zo nodig bij de heks nog wat elixer en stop elfjes in alle flessen die je hebt. Je zult het nodig hebben.

5. Het Gevecht tegen Vaati - [GVCHT]

Als je door de grote deur gaat, wordt je nog even gepest door Vaati. Trek je er niks van aan en vlieg met je Roc's Cape gewoon over de vijanden met die ballen aan kettingen heen naar de trap en de volgende verdieping.

Splits hier jezelf in vieren op de gloeiende tegels en versla dan je vijanden. Loop verder en ga met je copietjes op de 4 schakelaars staan. Loop verder en versla de 3 ridders. Nu kun je het dak op.

Hier moet je tegen Vaati zelf vechten. Hij is de Big Boss. Twee kleine ogen draaien om hem heen. Val die aan en zorg dat je intussen niet geraakt wordt door de vuurballen die Vaati gooit. Wacht op zijn aanval, voordat je zelf de ogen aanvalt. Als het te lang duurt eer je de ogen verslagen hebt, zal Vaati ze even terugtrekken en een soort zwarte energiebal op je afsturen die jou door de kamer volgt. Maak je niet druk en blijf gewoon door de kamer bewegen totdat hij vanzelf verdwijnt. Dan zal Vaati ook die draaiende ogen weer tevoorschijn halen. Als je de twee ogen vernietigd hebt, verschijnt er een enorm groot oog op Vaati's borst. Sla er met je zwaard op en maak jezelf gereed voor de tweede ronde.

Vaati zorgt nu voor 4 draaiende ogen. Voordat ze gaan draaien schieten ze nog even een straal naar beneden. Gebruik dit moment om alvast eentje te vernietigen. Vaati blijft ook nu zijn vuurballen en zwarte energieballen gooien, dus ben voorzichtig. Als je alle vier de ogen verslagen hebt, kun je Vaati zelf aanvallen. Maar doe het vlug, anders teleporteert hij zichzelf weg.

In de derde ronde zijn Vaati's draaiende ogen bedekt met een zwart energieveld. Gebruik je Gust Jar om het weg te zuigen en val ze dan zoals voorheen aan. Let wel goed op Vaati, want hij kan zichzelf nu door de kamer teleporteren en hij heeft de neiging precies voor je neus te verschijnen.

Hierna komt nog een vierde gevechtsronde die je op dezelfde manier als de vorige moet winnen.

Na de vorige vierde ronde begint er een heel nieuw gevecht tegen een nieuwe Vaati Big Boss. Vaati is nu veranderd in een gigantisch groot oog in een zwarte wolk en er draaien 8 kleinere ogen om hem heen. Vier van deze ogen zijn kwetsbaar. Schiet met je boog op de ogen. De 4 kwetsbare ogen blijven dan open. Splits jezelf dan in vieren en val alle vier die ogen tegelijk aan. Als het je gelukt is, zal Vaati's lichaam kwetsbaar zijn en kun je hem zoveel mogelijk schade toebrengen. Natuurlijk zal Vaati niet wachten totdat je hem slaat. Hij beweegt rond en gooit met spijkerballen of laat rotsen van het plafond vallen. Ook kan hij elektrische ballen op je afgooien. Als je geen pijlen meer hebt, kun je met je zwaard de spijkerballen kapot slaan. Je vindt hier dan pijlen in. Ook dit gevecht duurt 4 rondes eer je Vaati helemaal verslagen hebt.

Als het je gelukt is, ga je naar het balkon en gebruik je de Spin attack om Zelda uit haar stenen toestand te bevrijden! Het hele kasteel stort zo'n beetje in elkaar en de uitgang is versperd.

Loop helemaal terug de trappen af en volg het pad naar de ingang van de binnenplaats die naar de Elemental Sanctuary gaat. Voordat je de binnenplaats opgaat, verzamel je nog even zoveel mogelijk Hartjes, Bommen en Pijlen. Daarna ga je de binnenplaats op voor het allerlaatste gevecht!

Nu kom je Vaati in zijn allersterkste vorm tegen. Pas heel erg op voor de elektrische ballen die hij gooit. Na een poosje zal Vaati zijn arm optillen. De arm verdwijnt dan onder de grond en komt even later weer omhoog. Dit is je kans om hem aan te vallen. Schiet met je wervelstaf en de arm zal op de plek bevroren. Gebruik dan supersnel de verkleiningssteen en kruip als Minish in de arm. Hier zie je een heleboel ogen bewegen. Eentje ervan is kwetsbaar. Je herkent hem aan de pupil die ronddraait. Sla hem met je zwaard totdat hij vernietigd is. Verlaat dan de arm en word weer groot. Doe dit ook met de andere arm. Gebruik je Vlamlamp in de andere arm, want het is donker daar.

Als Vaati's armen verdwenen zijn, zal hij zijn 4 kleinere ogen openen. Nu kan hij ook een hoop elektrische ballen tegelijk afvuren. Ook kan hij een donkere energiebal gooien. Deze kun je opzuigen met de Gust Jar. Als Vaati even stopt om zijn 4 ogen te laten opladen, splits je jezelf in vieren. Ga dan precies voor de 4 ogen staan (op een klein afstandje, zodat je nog kunt reageren) en reflecteer met je zwaard de vier blauwe ballen tegelijk terug. Ze slaan tegen Vaati's lijf en hij is even stil. Dat is je kans. Ren op hem af en verwond hem zoveel mogelijk.

Blijf dit herhalen totdat je Vaati helemaal verslagen hebt.

Geniet daarna van het mooie eindfilmpje... en sla vervolgens je spel op!!!

=====
=====

6. Extra's na het uitgespeelde spel - [XTRSN]

Verder spelen

Na het eindfilmpje en de credits, sla je je spel op als hierom gevraagd wordt. Je voltooide opgeslagen spel wordt nu aangeduid met een driehoekje. Laad dit spel en je kunt doorgaan met spelen en ook Vaati nogmaals verslaan.

Sound Test (geluidstest)

Laad een voltooid spel.

Er zijn nu 6 extra beeldjes (figurines) om te verzamelen.

Ga naar de man die naast Mama's Café zit en laat hem alle 136 beeldjes zien.

Je krijgt als beloning de Carlov Medaille.

Nu kun je het huis ingaan, waar een robot op het dak zit. Hier vind je een geluidstest, 600 rupees en een Stukje Hart.

Mirror Shield (spiegelschild)

Laad een voltooid spel.

Als je 6 gorons hebt gevonden, die door een grot heen zijn geramd, fuseer je een kinstone met de rechter goron. Er verschijnt dan op Veil Falls een supergrote goron, die blijft slapen totdat je een voltooid spel kunt opstarten. Ga naar Veil Springs, vlieg naar Veil Falls en klim dan omhoog om Biggoron te spreken. Ditmaal zal hij wakker zijn. Hij wil dat je je schild opeet?! Ga accoord en wandel daarna een hele poos in de omgeving rond. Ga vervolgens weer terug naar Biggoron en hij zal je het Mirror Shield geven. Dit schild weerkaatst energiestralen.

=====
=====

7. Lijst met alle Kinstone-fusies - [KNSTN]

~ Ga naar boven, waar je twee grotten vlak bij elkaar vindt. In de rechter grot vond je een gouden Kinstone. Links fuseer je een B2 met de Business Scrub om een boom in de Minish woods te openen.

In het huis hoog in de wolken

~ Op de derde verdieping fuseer je een G1 met een kind, om een gouden tektite in Veil Falls te laten verschijnen.

~ In de bovenste kamer op de derde verdieping, fuseer je een G3 met de wijze man, voor een kist op het kerkhof.

~ Ook kun je hier nog een G1 fuseren met de wijze, voor een tweede kist op het kerkhof.

~ Op de beneden verdieping fuseer je een R2 met een vrouw, voor toegang tot een waterval in Veil Falls.

~ Op de eerste verdieping fuseer je een G2 met een vrouw, voor een kist in Veil Falls.

~ Op de tweede verdieping fuseer je een G1 met een vrouw, zodat er een Golden Rope (slang) in Castor Wilds verschijnt.

~ Met dezelfde vrouw op de derde verdieping kun je daarna een G1 fuseren, om een weg te openen in het scherm linksonder bij de stad.

Easters Hills (zuidelijk van de Lon Lon Ranch)

~ Fuseer een G3 met de timmerman, als de boss hier verschijnt na de eerste kerker.

~ Fuseer een G1 met de lagere boer en er verschijnt een kist in Gonguru Mountain.

~ Fuseer een B2 met de hogere boer, zodat de goron de muur kapot slaat.

~ Ga links van de onderste uitgang van het Chikoria Forest. Gebruik de stronk om het huis in te gaan en fuseer hier een B1 met de piccori. In het vorige scherm groeit nu een reuzeplant.

~ Graaf door de muur bij de boeren en je ziet een vreemd apparaat tegen de muur. Gebruik een B1, zodat die goron hulp krijgt bij het kapotslaan van de muur.

Hyrule Castle

~ Fuseer een R1 met de trainer van je tweede Techniek (skill). Je ontsluit een waterval op de Sera Waterfall map.

~ Ram in de boom om een stronk te vinden. Maak jezelf klein en ga door het gat in de grond. Fuseer een G1 met de piccori hier en je krijgt een weg erbij in het Western Wood.

Hyrule Castle Field

~ Onderaan in het rechter gedeelte is een boom, die je kunt rammen om een stronk te krijgen. Gebruik hem en klim via de liaan in het gat. In dit huis kun je met de piccori een G2 fuseren. De beloning is een kist in de Wind Ruines.

Hyrule Town

~ Soms loopt op de onderste verdieping van het hotel een jongen met bruine haren rond. Fuseer een B1 met hem en in de Castle Fields krijg je toegang tot de rechter bovenste boom.

~ Soms vind je ook een bruinharige jongen, in het huis links naast dat huis, waar je je eerste boek vond. Fuseer een G3 met hem en een Golden Rope (slang) verschijnt in het binnenplein voor het kasteel.

~ In het café zit ook een bruinharige jongen aan een tafeltje. Fuseer een G1 met hem en in het Chikoria Forest verschijnt een kist.

~ Als je dezelfde jongen buiten het café tegenkomt, zal hij soms een G3 willen fuseren. Er verschijnt dan een kist op de mini-weg naar Picori Forest Town.

~ Fuseer een R1 met Din. In de Wind Ruins verschijnt een vlinder. Nu kun je sneller je pijlen afschieten.

~ In het huis, links van dat huis waar je je eerste boek vond, is een hond. Fuseer een G3 met hem en er verschijnt een kist in Castle Fields.

~ Rechts naast het postkantoor (Post Office) verschijnt vroeg of laat een timmerman, met wie je een R3 kunt fuseren. er wordt dan in d stad een nieuw huis gebouwd.

~ In de timmerwerkplaats zal de baas een R2 accepteren om te fuseren. Op de binnenplaats van het kasteel droogt een fontein op, zodat je daar een geheime ingang ziet.

~ In de timmerwerkplaats zal de linker timmerman om een G3 vragen. Hierdoor zal de andere fontein op de binnenplaats van het kasteel opdrogen.

~ Fuseer een G3 met een katachtig persoon in het café en er verschijnt een kist in het Chiroria Woud.

~ Fuseer een R1 in het hotel met Farore en in de stad verschijnt Goman.

~ Fuseer een R1 in het hotel met Farore en in de Wind Ruins verschijnt een Gouden Vijand.

~ Fuseer in het hotel een R3 met Farore en in Castor Wilds verschijnt een Vlinder, die ervoor zorgt dat je sneller kunt graven.

~ In de kamer naast de kamer waar Din, Nayru en Farore waren, kun je een G2 fuseren met een man. Hierdoor verschijnt een Slang (Golden Rope) in het scherm met de twee boeren (farmers).

~ Met het kind in de school kun je een G1 fuseren. Er verschijnt dan een kist in het scherm met de Lon Lon Ranch.

~ Nadat Hyrule Castle donker is geworden, ga je naar het huis waar het eerste boek ligt. Hier kun je met een kind een G1 fuseren, zodat er een kist verschijnt in het Minish Woud.

~ In het hotel of voor het linker middelste huis staat een kind met een snottebel. Fuseer een G1 en in het moeras verschijnt een lelieblad.

~ Op dezelfde plek als hierboven kun je nog een G2 fuseren, om nogmaals een lelieblad te laten verschijnen.

~ Fuseer een derde keer, met een G3, en je derde lelieblad verschijnt in het moeras.

~ Buiten of in het hotel is een kleine jongen waarmee je een G2 kunt fuseren. Er verschijnt dan een kist op de mini-weg op Lon Lon Ranch.

~ Onder het dak van de trainerskamer zit een kleine kip. Fuseer een G2 en een Slang (Golden Rope) verschijnt in de map onder de Lon Lon Ranch.

Bij de fontein vlakbij het hotel staat een klein meisje. Fuseer een B2 en ze zal een stuk land laten verschijnen bij de wand waar je kunt graven, links van de stad.

~ Er is ook nog een meisje in het huis, links van het huis waar je het eerste boek vond. Fuseer een G1 en er verschijnt een kist in het Minish Woud.

~ Ren achter de postbode aan en fuseer een B2 met hem. In het postkantoor wordt dan mail (NPC) toegevoegd.

~ In het hotel kun je met Nayru een R2 fuseren. Op het kerkhof verschijnt dan een Vlinder. Nu kun je sneller zwemmen.

~ Met de blauwe piccori op de zolder van het café, fuseer je een G2. Op Link's House Map zal dan een ingang opdrogen.

~ In de mini-kamer van de houtwerkplaats, kun je met een piccori een G3 fuseren. Op het mini-pad in de achtertuin van de school verschijnt dan een kist.

~ In de bibliotheek fuseer je een G2 met de picori die eruit ziet als een Wijze. Daarna verschijnt in de Wind Ruïnes een Gouden Octorok.

~ Fuseer een G2 met Tina, de Paarse Lerares (purple teacher). Er verschijnt dan een kist in het gebied links van de stad. Er wordt verteld dat je deze fusie alleen kunt doen als je paarse kleren draagt. Zet Farore in een huis, zodat ze je dit kan geven.

~ In het huis onder de school kun je met een leerling fuseren, zodat er een ingang verschijnt op de Lon Lon Ranch. Hier haal je je 999 portemonnee. (wallet)

~ In het huis onder het postkantoor fuseer je een R3 met de lucht-bewoner. Er verschijnt een teleport op Link's House Map, die naar hun huis gaat.

~ In het café zit een vrouw met bruine haren. Fuseer een G1 met haar om een gat-ingang te maken in het Minish Woud, vlakbij het piccori dorp. ~ Ook zit er in het café nog een blonde vrouw. Fuseer een G3 met haar en er verschijnt een stuk land (platform) in Lake Hylia, waardoor je toegang krijgt tot een wand waar je kunt graven.

~ Fuseer een G2 op de blonde vrouw in het huis, waar je het eerste boek vond. In het Minish woud verschijnt een Gouden Octorok.

Lake Hylia

~ Fuseer een B2 met de trainer van je vierde skill. Hij is in een boom, links van het huis met het derde boek. Er gaat een geheime gang open naar één van de Secret Masters, die zich verbergen in een waterval bij Castle Fields.

~ Maak jezelf klein en ga het water in naar een klimrank. Klim erin en laat je dan vallen in een gat-huis. Fuseer dan een B2 met de piccori om een plant te laten groeien in Lake Hylia.

~ Nadat je in het gat naast de steen bent gegaan en aankwam op het eenzame eiland, ga je de paddestoel in. Fuseer hier een G2 met de piccori en er verschijnt een Golden Rope (slang) in de Wind Ruïnes.

~ In het Paddestoelhuis naast de Wind Crest fuseer je een R3 met de piccori. Je

krijgt dan toegang tot een boom in het Western Woud, die eerst met ranken begroeid was.

~ Met de Geheimzinnige Muur kun je fuseren om de gorons te helpen.

~ Fuseer een G2 met de witte hond in het linker bovenste gedeelte van het meer. Er verschijnt een kist in het pad naar de mini-ingang van eht huis met het derde boek.

~ Fuseer een G1 met de witte tingle en er verschijnt een kist op het mini pad, dat naar piccori-stad in Mount Crenel leidt.

Lon Lon Ranch

~ Fuseer een G1 met de goron die tegen de muur slaat. In de stad verschijnt nu Uri goron, dat is de goron die kinstones verkoopt in de stad.

~ Als je klaar bent met alle 6 de gorons, zal de rechter een R3 kinstone accepteren. Nu verschijnt in Veil Falls de Biggoron (hele grote goron).

Melari Mines

~ Naast de linker uitgang aan de rechter kant zie je een piccori. Fuseer een G3 met hem en er verschijnt een kist in het Minish Woud.

~ Onderaan in de rechter kamer fuseer je een G3 met een picori en in Mount Crenel verschijnt een Gouden Tectite.

~ Naast de rechter opening staat aan de rechter kant een piccori. Fuseer een G1 met hem en er verschijnt een kist in de minich gag waar het alsmaar regent.

~ Fuseer een G2 met de piccori die het dichtste bij de bovenste linker uitgang staat. In het scherm met het groene water verschijnt dan een kist.

~ Fuseer een R2 met de smid om een plant te laten groeien in Mount Crenel.

Minish Woods

~ Als je door een andere kinstone-fusie de boom geopend hebt, ga je hier op bezoek bij de Deku Scrub. Fuseer een G3 met hem voor een Gouden Octorok in de Map links onder bij de stad.

~ Je kunt nog een tweede keer een G2 met hem fuseren. Nu opent een gat in Castopr Wilds, vlakbij de plek waar je de boog kreeg.

~ In de paddestoel links buiten de stad, kun je een R3 fuseren met een piccori. In de Wind Ruïnes, net buiten de derde kerker verschijnt dan een kist.

~ In de stad ga je omhoog en naar rechts naar een volgend huis. Spring in het water en fuseer een R1 met een piccori. Je krijgt nu in Veil Falls toegang tot een wand waar je kunt graven.

~ Met dezelfde piccori Fuseer je een R3 om een gat te openen bij de steen in Lake Hylia.

~ In de Minish Woud Stad ga je naar links de hut de van wijze in. Fuseer een R1 met hem en hij zal de vorige picori toestemming geven om je bommen naar eigen keus te laten ontploffen.

~ Bij de Mysterieuze Muur ga je de muur in naast de trappen die naar de hut van de heks leiden. Graaf verder naar het noordoosten tot bij de piccori. Fuseer een B1 met hem om de goron te helpen graven.

Mount Crenel ~ Aan de voet van Mount Crenel, bij de verkleinsteen, is een gat in de grond, bedekt met sporen. Ga naar binnen en fuseer een G1 met de piccori. Er verschijnt dan een kist.

~ Ga vanaf de vijver van de Elven, helemaal naar boven en naar links, dan de trappen af, door de rechter opening. Fuseer hier een G2 met de wijze (sage) en er verschijnt ene kist in Link's House Map.

~ Fuseer met de trainer van je zesde skill om toegang te krijgen tot de waterval in het moeras. Hier vind je dan een volgende trainer.

~ Graaf door de muur links van de kamer van de wijze en je vind een apparaat. Fuseer een B2 om de goron te helpen die tegen de muur slaat.

Royal Valley (Koningsvallei)

~ Fuseer op het kerkhof een B1 met de blauwe geest. Je voegt nu een tweede level toe aan het raadselspel in de stad.

~ Fuseer met dezelfde baluwe geest een B2 en hij zorgt ervoor dat de geest in de stad verdwijnt. Nu heb je toegang tot het huis van het koekoekshuis.

~ Ga het huis van Dampe in en fuseer een B1 met hem. Op het kerkhof gaat dan een graf open.

~ Fuseer ook een G3 met Dampe en in de Wind Ruïnes open je een gat in de grond.

~ Nadat je met dampe gefusserd hebt, vind je geest Ginya. Fuseer een G3 met haar. Ze openyt een waterval in de stad voor je.

~ Fuseer nog een G3 met Ginya om een gebroken stronk links van de stad te repareren.

South Hyrule Field (Link's House Map)

~ Fuseer een R3 met de groene Tingle en er verschijnt een Gouden Tectite in Mount Crenel.

~ Fuseer in Link's huis een R2 met de smid. er verschijnt een kist bij de boerderij (farm).

~ Fuseer dan nog een G2 met de smid en links van de stad verschijnt nog een kist.

~ Ga links onderaan de paddestoel in, nadat je tegen de boom gestompt hebt om de stronk te laten verschijnen. Fuseer een R2 met de piccori en de heks (witch) zal hierna rode drankjes verkopen.

Trilby Highlands (het gebied links van de stad)

~ Bij de blauwe Tingle maak je jezelf klein en zoek je de piccoori, waarmee je een G3 kunt fuseren. In het gebied links van de stad vetschijnt een ingang.

~ Ga naar het boomhuis linksonder bij de stad en fuseer een R1 met Poems. Nu opent een pad naar een huis in het gebied hieronder.

~ Ga links van de stad, over de brug rechts van het bergpad. Graaf door de muur en gebruik een B2 op het apparaat om nog meer hulp aan de gorons te geven.

Western Woods (links van Link's huis)

~ Ga vanaf de stad links en naar beneden tot bij een huis met een stronk. Ga het huis in en fuser een B2 met de piccori, zodat de plant buiten begint te groeien.

Wind Ruines

~ Op weg naar de Wind Ruines ga je verkleind het eerste gat in de grond in.
Fuseer een R1 met de piccori om hier een plant te laten groeien.

=====
=====

4. Met Dank Aan...

Nintendo, voor het maken van alweer de zoveelste geweldige zelda game
Flagship, voor het ontwerpen van deze game
Neoseeker.com, voor het hosten van deze walkthrough
freeze1987, ikzelf, voor het maken van de walkthrough
Jou, voor het lezen/gebruiken!

=====
=====

5. Contact

Als je deze walkthrough ergens anders wilt zetten, kun je met mij contact
opnemen via freeze1987 [at] gmail.com
If you want to post this walkthrough somewhere else, you can contact me via
freeze1987 [at] gmail.com

This document is copyright Freeze and hosted by VGM with permission.