

The Legend of Zelda FAQ/Walkthrough (German)

by Corlagon

Updated to v2.01 on Mar 31, 2014

Corlagons Walkthrough zu

The Legend of Zelda

Version 2.01 - 28.03.2014

© 2003-14 Michael Hoffmann <mailto:mh@skullbyte.de>

Dieser Text darf frei weitergegeben und veröffentlicht werden, solange er unverändert bleibt und keine Gebühr o. ä. für die Nutzung verlangt wird. Ich plane, etwaige Überarbeitungen bei Game FAQs einzustellen; bei eigenmächtigen Wiederveröffentlichungen sollte der Verantwortliche selbständig auf neue Versionen achten.

Der Autor hat keinerlei Beziehungen zu Nintendo.

0.1) Einleitung

Willkommen zu meiner Lösung zu The Legend of Zelda für das NES.

Ja, es geht hier wirklich um das Ur-Zelda aus den 80ern. Ich gehe vom NES-Original aus, die neueren Versionen sollten sich von ihr jedoch nicht nennenswert unterscheiden.

0.2) Inhaltsverzeichnis

0.1) Einleitung

0.2) Inhaltsverzeichnis

0.3) Updates

1) Allgemeines

2) Story

3.1) Spielprinzip

3.2) Steuerung

4.1) Einfache Gegenstände

4.2) Waffen

5.1) Allgemeine Tips

5.2) Das Abenteuer - erster Durchgang

5.2.1) Oberwelt

5.2.2) Level 1

5.2.3) Level 2

5.2.4) Level 3

5.2.5) Oberwelt (2)

5.2.6) Level 4

5.2.7) Oberwelt (3)

5.2.8) Level 5

5.2.9) Level 6

5.2.10) Level 7

5.2.11) Level 8

5.2.12) Level 9

5.3) Das Abenteuer - zweiter Durchgang

5.3.1) Oberwelt

- 5.3.2) Level 1
- 5.3.3) Oberwelt (2)
- 5.3.4) Level 2
- 5.3.5) Oberwelt (3)
- 5.3.6) Level 3
- 5.3.7) Level 4
- 5.3.8) Oberwelt (4)
- 5.3.9) Level 5
- 5.3.10) Oberwelt (5)
- 5.3.11) Level 6
- 5.3.12) Oberwelt (6)
- 5.3.13) Level 7
- 5.3.14) Level 8
- 6) FAQ
- 7) URLs
- 8) Danksagungen

0.3) Updates

Version 1.0 - 19.06.2003

Die erste Version halt.

Version 2.0 - 18.12.2003

Zweiter Durchgang sowie Links- und Update-Sektionen hinzugefügt, mehr Informationen über die verschiedenen Versionen in Abschnitt 1 ergänzt. Diverse kleinere Korrekturen, auf den Dungeon-Karten sind jetzt die mir bekannten Einbahnstraßen gekennzeichnet.

Version 2.0a - 19.12.2003

Legende der Oberweltkarte im zweiten Durchgang aufgeräumt.

Version 2.01 - 28.03.2014

Kleine Überarbeitung, fehlenden Tunneleingang auf der Karte zu Level 2-4 nachgetragen, zwischenzeitlich erschienene Versionen erwähnt.

1) Allgemeines

The Legend of Zelda von Nintendo ist mit die bekannteste, erfolgreichste und beste Videospielserie überhaupt und hat bisher auf so ziemlich jedem Nintendo-System mindestens einen Ableger hervorgebracht. Hier geht es um den allerersten Teil, ein Action-Adventure, das 1986 für den Famicom (alias NES) erschienen ist. Genaugenommen war die japanische Version im Gegensatz zur englischen lange Zeit nur für das Famicom Disk System erhältlich und wurde erst 1992 auf einem einfachen Modul wiederveröffentlicht.

Für das Super NES, genauer gesagt, das nur in Japan erhältliche Satellaview gab es eine Version namens BS Zelda mit kleinerer Oberwelt, geänderten Dungeons, besserer Graphik und den BS-X-Maskottchen als Helden.

Ende 2003 brachte Nintendo dann die Collector's Edition mit den NES- und Nintendo-64-Episoden für den Game Cube heraus. Allerdings war auch diese Compilation nicht im Handel, sondern meines Wissens nur zusammen mit einer neuen Konsole oder im Sterne-Katalog über Nintendos Website erhältlich, weshalb ich sie auch nicht weiter kenne. Soweit ich weiß, werden die Spiele allerdings nur emuliert, die Unterschiede dürften deshalb sehr gering sein (es gibt Textkorrekturen und so). Kurze Zeit später folgte eine Game-Boy-Advance-Umsetzung im Rahmen der NES Classics, und heutzutage kann man sich das Spiel auf Wii, Nintendo 3DS und Wii U herunterladen.

Das aber nur zur Vollständigkeit. Diese Lösung basiert auf dem NES-Original.

2) Story

Unsere Geschichte spielt in Hyrule. Das Land wird von Ganon, Fürst der Finsternis und Träger des Triforce der Kraft, bedroht. Prinzessin Zelda sah sich nicht imstande, das Land gegen Ganon zu verteidigen. Deshalb zerteilte sie das Triforce der Weisheit, das Ganon noch weitaus mächtiger machen würde, in acht Splitter und verteilte diese in der Unterwelt. Anschließend schickte sie ihre Zofe Impa aus, um nach Hilfe zu suchen.

Kurz darauf wurde Zelda von Ganon gefangengenommen. Impa wurde jedoch von einem jungen Abenteurer namens Link vor seinen Gefolgsleuten gerettet. Sie erzählte ihm ihre Geschichte, und Link machte sich auf, das Triforce der Weisheit wieder zusammenzusetzen und mit seiner Kraft Ganon zu besiegen.

3.1) Spielprinzip

Zelda ist ein Action-Adventure, das in der Draufsicht gespielt wird. Du startest in der relativ großen Oberwelt, in der es bereits viel zu entdecken gibt. Irgendwo befinden sich die Eingänge zu insgesamt neun Dungeons, in denen Du Dir die Triforce-Splitter erkämpfen mußt. Hast Du das Triforce zusammengesetzt, kannst Du im letzten Dungeon gegen Ganon antreten und Zelda retten. Während des Abenteuers kannst Du verschiedene Gegenstände finden oder kaufen, die Dir helfen, Monster zu besiegen oder allgemein voranzukommen.

3.2) Steuerung

Bewegen	Steuerkreuz
Schwert benutzen	A
Anderen Gegenstand benutzen	B
Pausieren	Select
Pausieren und Menü aufrufen	Start

Im Menü kannst Du den Gegenstand für den B-Knopf auswählen.

Du kannst speichern, indem Du das Menü aufrufst und dann auf dem zweiten Controller gleichzeitig hoch und A drückst. Allerdings wird die aktuelle Sitzung dabei abgebrochen.

4.1) Einfache Gegenstände

Diese Items werden zufällig von besiegten Gegnern hinterlassen (mit Ausnahme der Schlüssel) und verschwinden, wenn Du sie nicht rechtzeitig einsammelst. Möglicherweise findest Du sie aber auch an anderen Stellen.

Rubine

Rupien oder Rubine oder was auch immer Nintendo R&D4 ursprünglich meinte sind die Währung in Hyrule. Um bei den verschiedenen Händlern einzukaufen, benötigst Du natürlich genug Geld, aber auch jeder Schuß mit Pfeil und Bogen kostet einen Rubin. Gelbe Rubine zählen einfach, blaue Rubine zählen fünffach, und Du kannst maximal 255 besitzen. Höhlen und Dungeons beinhalten nicht selten Schatzkammern, in denen Du einen mehr oder weniger großen Haufen Rubine finden kannst.

Herz

Frischt eine Einheit Deiner Lebensenergie auf.

Fee

Ist eigentlich gar kein Gegenstand, sondern ein lebendes Wesen, und fliegt daher in der Gegend herum. Wenn Du sie fängst, werden drei Herzcontainer wieder aufgefüllt.

Stoppuhr

Wenn Du sie aufsammelst, werden alle Monster im Bildschirm eingefroren.

Bombe

Bomben, die Du von besiegten Monstern erhältst, zählen vierfach. Allerdings kannst Du nicht mehr als acht Stück davon tragen (später im Spiel zwölf oder sogar sechzehn, wenn Du die alten Männer in den Dungeons findest). Du kannst die Bomben im Menü anwählen und sie im Kampf einsetzen, an einigen Stellen aber auch Höhlen und Geheimgänge öffnen. Link selbst ist übrigens gegen die Explosionen immun.

Schlüssel

Du benötigst sie, um bestimmte Türen in den Dungeons zu öffnen. Jeder Schlüssel kann nur einmal benutzt werden, paßt aber in jedes beliebige Schloß, welches dann auch dauerhaft offen bleibt. Schlüssel kannst Du nur an bestimmten Stellen finden und auch für spätere Dungeons aufbewahren. Du kannst sie auch bei Händlern kaufen, das ist aber nicht nötig, wenn Du immer alles absuchst.

4.2) Spezielle Gegenstände

Diese Items kannst (mußt) Du nur einmal finden und behältst sie dann für den Rest des Abenteuers (oder bis Du eine bessere Version erlangst).

Herzcontainer

Die Einheit für Lebensenergie. Du startest mit drei Herzcontainern, und immer, wenn Du einen der acht Endgegner besiegt hast, bekommst Du dauerhaft einen dazu. Auch an einigen Orten in der Oberwelt kannst Du welche erhalten und so im Laufe des Spiels auf eine Lebensenergie von maximal sechzehn Herzcontainern kommen.

Schwert

Die Standardwaffe; kann sogar auf Distanz eingesetzt werden, aber leider nur, wenn Du volle Lebensenergie hast. Das erste Schwert bekommst Du gleich am Startpunkt in Planquadrat H8. Das weiße Schwert verursacht zweifachen Schaden und wartet in K1 auf Dich, das magische Schwert ist noch einmal doppelt so stark und im ersten Durchgang in B3, im zweiten Durchgang in J1 versteckt. Allerdings kannst Du die stärkeren Schwerter erst bekommen, wenn Du mindestens fünf bzw. zwölf Herzcontainer angesammelt hast.

Schild

Den hast Du schon zu Beginn, und er schützt Dich vor Distanzangriffen. Link benutzt ihn automatisch, wenn er in die richtige Richtung schaut. Der magische Schild schützt vor stärkeren Angriffen als der einfache und wird von Händlern angeboten, kann aber leider wieder verloren gehen, wenn Du von Raubschleim verschluckt wirst.

Bumerang

Mit ihm kannst Du Monster betäuben, größere sogar sofort besiegen. In Level 1 findest Du zunächst einen hölzernen Bumerang, in Level 2 oder 3 (erster bzw. zweiter Durchgang) dann den magischen, der schneller und weiter fliegt.

Bogen

Eine nette Distanzwaffe, die Du in Level 1 findest (im zweiten Durchgang erst in Level 5). Allerdings kannst Du sie erst benutzen, wenn Du auch Pfeile aufge-

trieben hast. Anschließend kostet jeder Schuß einen Rubin. Einfache, hölzerne Pfeile werden von Händlern verkauft, in Level 9 kannst Du dann die silbernen Pfeile finden, mit denen Du Ganon besiegen mußt.

Kerze

Kaufe bei einem Händler eine blaue Kerze, um dunkle Räume erhellen zu können. Du kannst mit ihr auch bestimmte Bäume abfackeln und so Geheimgänge öffnen, was aber leider nur einmal pro Bildschirm geht. Die rote Kerze hat diese Beschränkung nicht und ist in Level 7 verborgen. Mit der Flamme kannst Du auch die Gegner, aber auch Dich selbst verletzen.

Flöte

Du findest sie in Level 5, im zweiten Durchgang schon in Level 2. Spielst Du sie in der Oberwelt, erscheint ein Wirbelwind, der Dich an den Eingang eines zufälligen bereits gelösten Dungeons bringt. An einigen Orten kann die Flöte aber auch geheime Eingänge öffnen, und auch bestimmte Monster könnten allergisch auf sie reagieren.

Köder

Mit einem Köder kannst Du bestimmte Monster zufriedenstellen oder an eine bestimmte Stelle locken. Du kannst ihn bei bestimmten Händlern kaufen.

Brief

Den Brief erhältst Du in irgendeiner Höhle in der Oberwelt (O1 oder B2). Du mußt ihn den weisen Frauen zeigen, dann kannst Du bei ihnen Wasser des Lebens kaufen.

Wasser des Lebens

Das kannst Du in bestimmten Höhlen bekommen. Trinke es, um Deine Lebensenergie komplett wiederherzustellen. Blaues Wasser verschwindet nach der Anwendung. Rotes Wasser wird dagegen blau und kann somit zweimal getrunken werden.

Zauberstab

Eine weitere Distanzwaffe, die Du in Level 6 finden kannst. Hast Du auch das Buch, werden die Zauberstrahlen stärker und hinterlassen eine Kerzenflamme.

Floß

Das Floß ist in Level 3 bzw. 4 versteckt. Du kannst damit Gewässer in der Oberwelt überqueren, allerdings nur da, wo es auch einen Steg gibt.

Magisches Buch

Du findest es in Level 8, im zweiten Durchgang bereits in Level 4. Das Buch verstärkt den Zauberstab. Alleine ist es nutzlos.

Ring

Den blauen Ring kannst Du in Planquadrat E4 der Oberwelt kaufen (P1 im zweiten Durchgang). Er kostet zwar satte 250 Rubine, dafür senkt er den Schaden, den Link von gegnerischen Angriffen erhält, aber auch um die Hälfte. Besorge ihn Dir also so schnell wie möglich. Der rote Ring reduziert den Schaden sogar auf ein Viertel. Leider bekommst Du ihn erst in Level 9.

Leiter

Hast Du sie in Level 4 oder 6 gefunden, wird Link sie automatisch einsetzen, um Gewässer und Bodenspalten zu überqueren. Allerdings ist die Leiter nur ein Feld groß.

Magischer Schlüssel

Der Universalschlüssel ist in Level 8 versteckt und kann beliebig oft benutzt werden. Wenn Du ihn hast, brauchst Du keine einfachen Schlüssel mehr.

Kraftarmband

Erlaubt Dir, bestimmte Felsen zu verschieben und so Geheimgänge zu entdecken. Du findest es in der Oberwelt in E3.

Karte

Zeigt Dir den Lageplan eines Dungeons an, unabhängig von der Automap im Menü. Du mußt für jeden Level eine eigene Karte finden.

Kompaß

Auch den Kompaß gibt es in jedem Level einmal, und er zeigt an, wo sich der Triforce-Splitter bzw. Prinzessin Zelda befindet.

Triforce-Splitter

In jedem der acht Dungeons ist ein Triforce-Fragment verborgen. Erst wenn Du das Triforce der Weisheit wieder zusammengesetzt hast, kannst Du in Level 9 Ganon besiegen.

5.1) Allgemeine Tips

- Das Spiel merkt sich zwar, wie viele Monster Du schon in einem Bildschirm besiegt hast, jedoch nicht deren Position und Typ. Wenn sich in einem Raum beispielsweise einige Schattengardisten und einige Gibdos herumtreiben und Du alle Gibdos besiegst und dann den Raum verläßt, kann es beim nächsten Besuch sein, daß sich einige Schattengardisten in (einfacher zu besiegende) Gibdos verwandelt haben. Sitzt ein Gegner zwischen Blöcken fest, kannst Du ihn dort herauslocken, indem Du einfach kurz aus dem Raum gehst.
- Hat ein besiegtes Monster einen Gegenstand hinterlassen, der sich nicht erreichen läßt, kannst Du ihn meistens noch mit Schwert oder Bumerang einsammeln.
- In den Dungeons kann es sich lohnen, immer alle Gegner zu besiegen. Erst danach öffnet sich möglicherweise eine Tür, oder es erscheint ein Gegenstand. In anderen Fällen mußt Du bestimmte Blöcke verschieben, oder beides - einfach rumprobieren.
- Wenn Du in einem Türrahmen stehst, bist Du vor den Gegnern relativ sicher. Du kannst also in einem sicheren Moment angreifen und Dich schnell wieder zurückziehen (geht besonders gut, wenn Du Dein Schwert werfen kannst), allerdings darfst Du natürlich nicht zu weit in die Tür gehen.
- Solltest Du vom Raubschleim verschluckt werden, dann schlage Dich so schnell wie möglich frei, die Viecher können Dir nämlich den magischen Schild wegessen!
- Berühre Armos-Statuen (die Steinfiguren, die lebendig werden) nur von der Seite oder von hinten (wenn überhaupt). Berührst Du sie von vorne, wirst Du verletzt.
- Auch blaue Zaurops (die Zauberer in späteren Dungeons) solltest Du besser nicht von vorne angreifen, die Burschen schießen nämlich recht heftig zurück!
- Für Notfälle solltest Du immer eine Flasche rotes Wasser des Lebens mitnehmen. Hast Du noch eine Flasche blaues Wasser und kaufst Dir eine zweite, wird das Wasser rot. So kannst Du Geld sparen (jedenfalls dann, wenn Du im Moment eh schon volle Energie hast).
- Die Zahl im Spielstand-Menü gibt an, wie oft Du bereits besiegt worden bist. Du kannst diese Zahl künstlich unten halten, indem Du im letzten Moment einfach das Spiel pausierst und auf dem zweiten Controller hoch und A drückst (hat

denselben Effekt, nur der Zähler erhöht sich halt nicht). Auf das Spiel selbst hat das aber natürlich keinerlei Einfluß.

- Mit einem ähnlichen dreckigen Trick kannst Du Dir Geld verschaffen: Gehe einfach in eine Glücksspielhöhle. Wenn Du verlierst, lädst Du einfach neu ...

5.2) Das Abenteuer - erster Durchgang

Dies ist das "normale" Spiel, in das Du geworfen wirst, wenn Du einen neuen Spielstand anlegst.

5.2.1) Oberwelt: Teil 1

Hier eine Übersichtskarte der Spielwelt. Leider mußte sie aus technischen Gründen sehr grob ausfallen und ist eigentlich nur der Vollständigkeit halber beigelegt. Graphische Karten (gibt's ebenfalls bei Game FAQs und wahrscheinlich auch auf anderen Sites) sind natürlich sehr viel genauer.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	
1			S		S	V	9		S			B	5	Q	V	G	J
2	U		W	T	S		U				M	g	M	e	S	K	
3		C	6	e	F	P	W	V	a				R	T			E
4				V	O			1		L			2	I			
5			7	L	P	4	d	X	a	e	P	c		d	H		
6		Z					Z					Z			Q	D	
7		f	b	Y	N		Q	T	Y		Y	b		8		P	
8	M	T			3	M	U	A	c	e		R	U	S			

A - Start / Holzschwert

B - Weißes Schwert

C - Magisches Schwert

D - Herzcontainer

E - Wasser des Lebens oder Herzcontainer

F - Kraftarmband

G - Brief

H - +10 Rubine

I - +30 Rubine

J - +100 Rubine

K - Glücksspiel

L - Land der Feen

M - Information

N - Wasser des Lebens
 O - Händler: Schlüssel 80, Blauer Ring 250, Köder 60
 P - Händler: Schild 130, Bomben 20, Pfeile 80
 Q - Händler: Schild 160, Schlüssel 100, Kerze 60
 R - Bombe: Wasser des Lebens oder Herzcontainer
 S - Bombe: -20 Rubine
 T - Bombe: +30 Rubine
 U - Bombe: Glücksspiel
 V - Bombe: Wasser des Lebens
 W - Bombe: Händler: Schild 90, Köder 100, Herz 10
 X - Kerze: Wasser des Lebens oder Herzcontainer
 Y - Kerze: -20 Rubine
 Z - Kerze: +10 Rubine
 a - Kerze: +30 Rubine
 b - Kerze: +100 Rubine
 c - Kerze: Wasser des Lebens
 d - Kerze: Händler: Schild 90,
 e - Kraftarmband: Tunneleingang
 Köder 100, Herz 10
 f - Verlorene Wälder
 g - Verlorene Hügel
 1-6 - Level 1-6
 7 - Flöte: Level 7
 8 - Kerze: Level 8
 9 - Bombe: Level 9

Du startest in Planquadrat H8 mit lausigen drei Herzcontainern und einem kleinen Schild. Aus irgendeinem Grund ist Link völlig unbewaffnet! Das muß sich natürlich schleunigst ändern.

- Gehe in die Höhle. Von dem alten Mann bekommst Du ein erstes Schwert.

Eigentlich kannst Du jetzt schon sofort nach Norden in den ersten Dungeon gehen. Allerdings kann es nicht schaden, vorher noch eine Weile die Oberwelt zu erforschen und schon mal ein paar nützliche Items zu besorgen.

- Marschiere vier Bildschirme nach Osten (also nach L8), wo die Meeresküste beginnt. Hier führt ein Pfad nach Norden, und links von diesem Pfad kannst Du mit einer Bombe eine Höhle öffnen. Wenn Du noch keine Bomben hast, dann kämpfe einfach solange gegen Monster in der Umgebung, bis Du welche findest. Du kannst auch der Küste folgen und in P7 welche vom Händler bekommen, aber das kostet natürlich Geld. In der Höhle hast Du die Wahl zwischen rotem Wasser des Lebens und einem Herzcontainer - ich würde immer den Herzcontainer bevorzugen, da er die Lebensenergie dauerhaft erhöht und Du so schneller an die besseren Schwerter kommst. Wasser des Lebens hingegen kannst Du noch auch bei den weisen Frauen kaufen.

- Von der Höhle aus läufst Du nun soweit wie möglich nach Norden und dann nach Osten - also nach M3 auf der Karte. Auf der rechten Seite des großen Felsens kannst Du eine zweite Höhle aufsprengen, in der Du Wasser des Lebens oder einen Herzcontainer bekommst.

- Einen Bildschirm weiter östlich kannst Du neben dem Pfad nach Norden wieder per Bombe eine Höhle öffnen. Dort triffst Du allerdings auf keinen alten Mann, sondern auf einen Moblin, von dem Du 30 Rubine Schweigegeld erhältst.

- Folge dem Küstenpfad nach Norden und Osten und steige die Treppe hoch. In der Höhle hier (sie ist zur Abwechslung mal schon von Anfang an offen) bekommst Du den Brief für die weisen Frauen, mit dem Du Wasser des Lebens kaufen kannst.

- Steige die Treppe wieder hinunter und laufe nach Osten. Hier kannst Du an einem Glücksspiel teilnehmen, bei dem Du Rubine verlierst oder gewinnst. In der Felswand befindet sich eine unsichtbare Treppe nach P1. Dort erhältst Du erneut Schweigegeld - diesmal allerdings satte 100 Rubine.

- Laufe zurück nach Süden, zweimal nach Westen und wieder zweimal nach Süden. Hier stehen zwei Armos-Statuen, die bei Berührung lebendig werden. Unter dem rechten befindet sich der Unterschlupf eines weiteren Moblins, von dem Du 30

Rubine erhältst. (Wenn Du bereits auf das Maximum von 255 Rubinen zusteuerst, solltest Du erst etwas Geld ausgeben.)

- Südöstlich davon (O5) stehen ebenfalls zwei Armos-Statuen. Unter der rechten bekommst Du noch einmal 10 Rubine.

- Marschiere nach Westen, Süden und Osten, um einen Händler zu finden. Hier kannst Du für 60 Rubine eine blaue Kerze kaufen. Den magischen Schild bekommst Du allerdings woanders billiger:

- Gehe wieder nach Westen und Norden und verbrenne den rechten unteren Baum mit der Kerze, um eine Treppe zu finden. Da Du die Kerze nur einmal benutzen kannst, mußt Du bei einem Fehlversuch erst den Bildschirm verlassen und wieder neu betreten. Der Händler hat unter anderem einen magischen Schild für 90 Rubine im Angebot - schlag zu!

- Laufe nach Süden und zweimal nach Westen (L6). Unter dem linken unteren Baum bekommst Du wieder 10 Rubine.

- Gehe noch einmal nach Süden. Den unteren Baum in der zweiten Spalte von rechts kannst Du wieder verbrennen und so noch einmal 100 Rubine erhalten.

- Laufe vier Bildschirme nach Westen (H7). Gegenüber vom Pfad nach Süden (und damit zurück zum Start) kannst Du eine Höhle mit 30 Rubinen aufsprengen.

- Gehe einen Bildschirm nach Osten und zwei nach Norden. Verbrennst Du den obersten Baum auf der rechten Seite, bekommst Du noch einmal 30 Rubine. (Wie gesagt nur einsammeln, wenn Du nicht eh schon genug Geld hast, sonst lieber für später aufbewahren.)

- Gehe wieder einen Bildschirm nach Westen und verbrenne hier den fünften Baum von rechts. In der Höhle darfst Du wieder zwischen Wasser des Lebens und einem Herzcontainer wählen.

- Gehe nach Westen und nach Süden. Verbrenne den linken unteren Baum (von den einzeln stehenden) für weitere zehn Rubine.

- Läufst Du nach Westen und zweimal nach Süden, gelangst Du zu einer Höhle. Hier erfährst Du von einem alten Mann am Grab, den Du aufsuchen sollst. Nanu? Das merken wir uns für später.

- Gehe nach Norden und folge dem Seeufer, bis Du zu den Armos-Statuen in E4 gelangst. Unter der mittleren in der oberen Reihe triffst Du einen Händler, der blaue Ringe anbietet. Mangels Konkurrenz verlangt er leider satte 250 Rubine, aber die solltest Du ja inzwischen aufgetrieben haben. Wenn nicht, suchst Du halt noch eine Weile die Gegend ab - die Investition lohnt sich nämlich!

- Gehe dreimal nach Süden und zweimal nach Westen. Verbrenne in der Mitte den dritten Baum von oben für 100 neue Rubine.

- Gehe wieder nach Norden, Osten und Südosten zur Höhle. Zeige der Frau den Brief und Du kannst Wasser des Lebens kaufen (solltest Du immer dabei haben, für Notfälle). Kaufe immer den roten Trank, er kann zweimal benutzt werden und ist preiswerter.

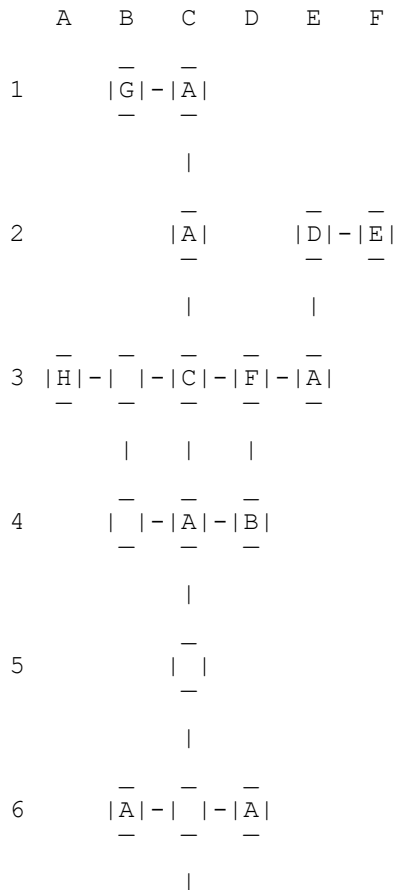
- Wandere nun am See entlang nach Nordosten. In I3 kannst Du den rechten unteren grünen Baum verbrennen und wieder 30 Rubine bekommen.

- Gehe nach Westen und dem Fluß entlang. Wenn Du bereits fünf Herzcontainer hast, erhältst Du oberhalb des Wasserfalls in K1 das weiße Schwert.

- Marschiere zurück zum See, dann nach Osten und nach Süden nach K5. Hier kannst Du für 80 Rubine Pfeile kaufen, die Du später als Munition für den Bogen benötigst.

5.2.2) Level 1

Der erste Dungeon (Du kannst ruhig der Numerierung folgen) befindet sich in Planquadrat H4, also auf der östlichen Insel im See. Vom Start aus läufst Du einfach nach Osten, nach Norden und über die Brücke, um dorthinzukommen.



A Schlüssel	B Kompaß
C Karte	D Endgegner
E Triforce	F Bumerang
G Bogen	H Information

- Besuche zu Beginn beide Seitenräume und besiege dort die Gegner, um Schlüssel zu finden.

- Mit Bomben kannst Du Dir einige Abkürzungen freisprengen (genauer gesagt die Nordwände von C4 und D4). Spreng immer in der Mitte der jeweiligen Wand.

- Um die Tür nach A3 zu öffnen, verschiebst Du einfach den Block.

- In B1 kannst Du den linken Block verschieben. Die Treppe führt zum Bogen, den Du allerdings nur benutzen kannst, wenn Du einmalig Pfeile von einem Händler gekauft hast.

- Besiege die Goriyas in D3, um den Bumerang zu erhalten.

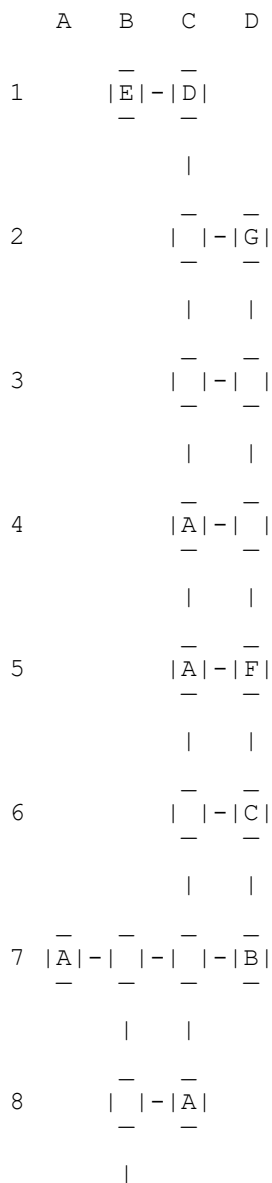
- Der Endgegner ist ein Drache namens Aquamentus. Wenn Du bereits die diversen Gegenstände aus der Oberwelt besorgt hast, sollte er Dir keine Probleme berei-

ten, zumal Du dann sein Feuer mit dem magischen Schild abblocken kannst. Kämpfe mit dem Schwert oder lege Bomben. Nach erfolgreichem Kampf erhältst Du einen Herzcontainer.

Übrigens verläßt Du die Unterwelt automatisch, wenn Du das Triforce-Fragment an Dich nimmst, und Deine Lebensenergie wird wieder voll aufgefrischt.

5.2.3) Level 2

Den zweiten Dungeon findest Du im Wald, in M4. Gehe vom Start aus nach Osten bis zum Meer, dann nach Nordosten und Nordwesten, um ihn zu finden.



A Schlüssel

C Karte

E Triforce

G Information

B Kompaß

D Endgegner

F Magischer Bumerang

- Auch hier können Bombenbenutzer wieder einige Abkürzungen finden (genauer gesagt, zwischen den Räumen in Spalte D).

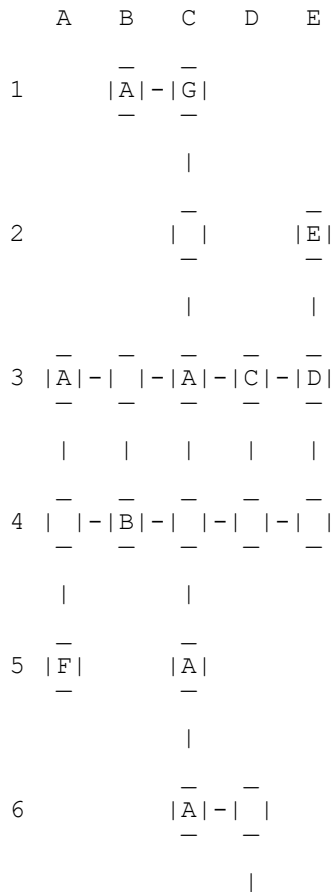
- Besiege wieder die Goriyas in D5, um einen zweiten, besseren Bumerang zu erhalten.

- Der Endgegner ist ein Dodongo. Wie kann man den nur besiegen? Laut dem alten

Mann mit Rauch, also mit Bomben. Entweder fütterst Du ihn mit zwei Bomben, oder Du betäubst ihn mit einer Explosion und gibst ihm dann mit dem Schwert den Rest. In beiden Fällen hinterläßt der Dodongo einen Herzcontainer.

5.2.4) Level 3

Dieser Dungeon befindet sich in E8, westlich vom Start. Hier treiben sich lauter Schattengarden herum, die Du nicht von vorne treffen kannst. Spätestens hier lohnt es sich also, das weiße Schwert und den blauen Ring zu haben.



- | | |
|---------------|-------------|
| A Schlüssel | B Kompaß |
| C Karte | D Endgegner |
| E Triforce | F Floß |
| G Information | |

- Steige in A5 die Treppe hinab, um das Floß zu finden. Du benötigst es, um Level 4 erreichen zu können.

- In C2 mußt Du mal wieder einen Block verschieben, um die Tür zu öffnen, und zwar den linken.

- Den Weg zum Endgegner kannst Du mit Bomben abkürzen.

- Der Obermottz hier heißt Manhandla, und vor seinen Feuerbällen schützt nicht einmal der magische Schild. Du kannst mit dem Schwert auf seine Klauen einschlagen, um diese zu zerstören, aber dann wird er um so wilder. Besser geht es mit einer gut platzierten Bombe ... Danach bekommst Du wie bei jedem Endgegner einen weiteren Herzcontainer.

5.2.5) Oberwelt: Teil 2

Dank des Floßes kannst Du nun Gewässer in der Oberwelt überqueren, wenn Du einen Steg findest - davon gibt es zwar nur zwei, aber immerhin.

- Reise mal wieder ans Meer, diesmal nach P4. Von hier aus kannst Du mit dem Floß zu einer Höhle fahren und noch einmal zwischen Wasser des Lebens und einem Herzcontainer wählen.

5.2.6) Level 4

Der vierte Dungeon liegt auf der westlichen Insel im See und ist nur mit dem Floß zu erreichen. Gehe nach F6 (vom Start aus nach Nordwesten) und dort auf den Steg. In vielen Räumen ist es dunkel - dann benutzt Du einfach die Kerze.

```

  A   B   C   D
  _   _   _   _
1 |G|-|A|-| | |E|
  _   _   _   _
  |   |   |   |
  _   _   _   _
2 | | -| | -| | -|D|
  _   _   _   _
  |   |
  _   _
3 | | -|C|
  _   _
  |   |
  _   _   _   _
4 | | -| | -|F|
  _   _   _   _
  |
  _
5 |A|
  _
  |
  _   _
6 | | -|A|
  _   _
  |
  _   _   _
7 | | -|B|
  _   _
  |
  _   _
8 |A|-| |
  _   _
  |
```

A Schlüssel

B Kompaß

C Karte

D Endgegner

E Triforce

F Leiter

G Information

- Laß Dich in C4 nicht vom Raubschleim erwischen, sonst verlierst Du den magischen Schild und mußt einen neuen kaufen. Verschiebe den linken Block und Du findest die Leiter, einen weiteren wichtigen Gegenstand.

- In A2 wartet mal eben Manhandla auf Dich, und ist genauso stark wie beim letzten Mal. Da er jedoch nicht der Endgegner ist, hinterläßt er leider keinen

Herzcontainer.

- B2 ist eine Schatzkammer mit ein paar Rubinen. Der Raum steht zwar nicht auf der Karte, kann mit Bomben aber trotzdem erreicht werden, und zwar von allen vier Seiten. So kannst Du auch dem eben erwähnten Manhandla entgehen.

- Am Ende erwartet Dich Gleeok, ein zweiköpfiger Drache, den Du mit dem Schwert an seinen beiden Köpfen treffen mußt. Nach ein paar Treffern löst sich jedoch einer seiner Köpfe und fliegt selbständig durch den Raum. Greife dann weiter den anderen Kopf an. Wenn Du ständig in Bewegung bleibst und ausweichst, ist der Kampf gar nicht so schwer.

5.2.7) Oberwelt: Teil 3

- Wandere erneut nach Osten, ans Meer. In Planquadrat P6 liegt nämlich einfach so ein Herzcontainer herum, den Du mit der Leiter erreichen kannst.

- Nun wird es Zeit, den Westen der Karte auszukundschaften. Dazu kannst Du den Fluß im Norden mit der Leiter überqueren, oder im Südwesten durch die Verlorenen Wälder reisen. Allerdings ist B7 ein ziemliches Labyrinth. Du kannst diesen Bildschirm nur nach Osten verlassen, sonst landest Du immer wieder im selben Bild - es sei denn, Du folgst einem ganz bestimmten Pfad. Den kannst Du von der Frau in A8 erfahren, allerdings mußt Du ihr 30 Rubine zahlen (sollte ja kein Problem sein).

- Besuche B3 - das ist der Nordosten des Friedhofs. Den zweiten Grabstein von rechts in der mittleren Reihe kannst Du verschieben. Wenn Du über mindestens 12 Herzcontainer verfügst, erhältst Du unten das magische Schwert. Es ist noch einmal doppelt so stark wie das weiße.

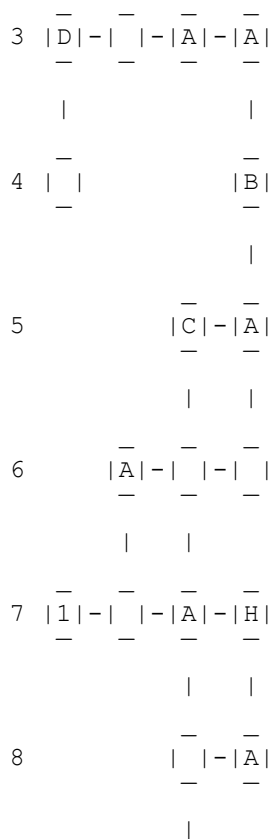
- Gehe vom Friedhof aus nach Osten, nach E3. Unter dem Armos rechts oben liegt das Kraftarmband. Das kannst Du gleich einen Bildschirm weiter links ausprobieren: Verschiebst Du den Felsen, öffnet sich ein Tunneleingang, durch den Du an drei andere Orte in Hyrule gelangen kannst - also eine nette Abkürzung.

- Nimm die Abkürzung nach N2 und gehe zwei Planquadrate nach Westen. Dies sind die Verlorenen Hügel, genauso verwirrend wie die gleichnamigen Wälder. Du kannst sie nur nach Westen verlassen, und wenn Du dort in den Wasserfall hineingehst und 20 Rubine zahlst, erfährst Du den Weg nach oben.

5.2.8) Level 5

Dieser Dungeon steht in L1, und wie Du dorthin kommst, erfährst Du von der Frau hinter dem Wasserfall in K2. Unter einer der Armos-Statuen befindet sich ein zweiter Eingang, der allerdings in denselben Raum führt wie der normale. Es lohnt sich, an die 100 Rubine mitzubringen (solltest Du inzwischen im Überfluß haben), außerdem benötigst Du ein paar Bomben (für Geheimgänge und Dodongos).

	A	B	C	D
1		F	I	
2	E	H	A	G

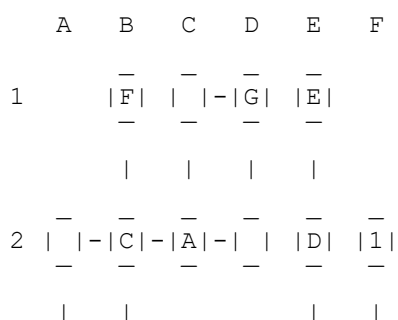


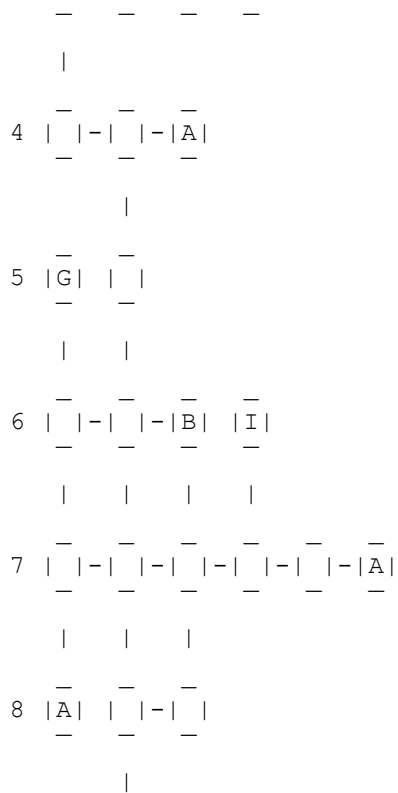
- | | |
|---------------|---------------|
| A Schlüssel | B Kompaß |
| C Karte | D Endgegner |
| E Triforce | F Flöte |
| G Mehr Bomben | H Information |
| 1 Tunnel | |

- Es dauert recht lange, die hasenähnlichen Pops Voices mit dem Schwert zu besiegen. Mit Pfeil und Bogen reicht dagegen ein Treffer.
- In C6 treiben sich gleich drei Dodongos herum. Bringe also genug Bomben mit.
- Verschiebe den linken Block in A7. Die Treppe führt in den nördlichen Teil des Dungeons und damit nicht nur zur Flöte, sondern auch zu einem Mann. Zahlst Du ihm 100 Rubine, kannst Du danach zwölf Bomben auf einmal tragen - immerhin.
- Wie läßt sich nur der Digdogger besiegen? Spiele doch einfach mal auf der Flöte ...

5.2.9) Level 6

Der Eingang befindet sich in C3, also in der Nähe des Friedhofs. Hier triffst Du auf die starken Zaurobs. Wasser des Lebens und ein magischer Schild sind also Pflicht.





- | | |
|---------------|--------------|
| A Schlüssel | B Kompaß |
| C Karte | D Endgegner |
| E Triforce | F Rote Kerze |
| G Mehr Bomben | H Goriya |
| I Information | 1 Tunnel |

- Die vielen Bomben, die Du von besiegten Gegnern erhältst, haben schon ihren Sinn. Du kannst den Eingangsbereich nämlich nur verlassen, indem Du Dich an einer von drei Stellen durch die Wand sprengst. Außerdem sind Dodongos in der Nähe (Digdogger auch, aber für die reichen ja Flöte und Schwert).

- Zahle dem Mann in A5 wieder 100 Rubine, und Du kannst nun 16 Bomben auf einmal tragen. Falls Du nicht genug hast, dann kämpfe zunächst so weiter und spreng dich nach A1 durch.

- Auch die Goriyas sind hier wieder zahlreich vertreten. Der in A3 läßt Du nur durch, wenn Du ihm einen Köder gibst.

- In diesem Labyrinth gibt es wieder zwei Räume, die nicht auf der Karte stehen, mit Bomben aber trotzdem erreicht werden können. In A1 findest Du Rubine, in C2 die rote Kerze, die im Gegensatz zur blauen unbegrenzt oft verwendet werden kann (verschiebe wieder den linken Block).

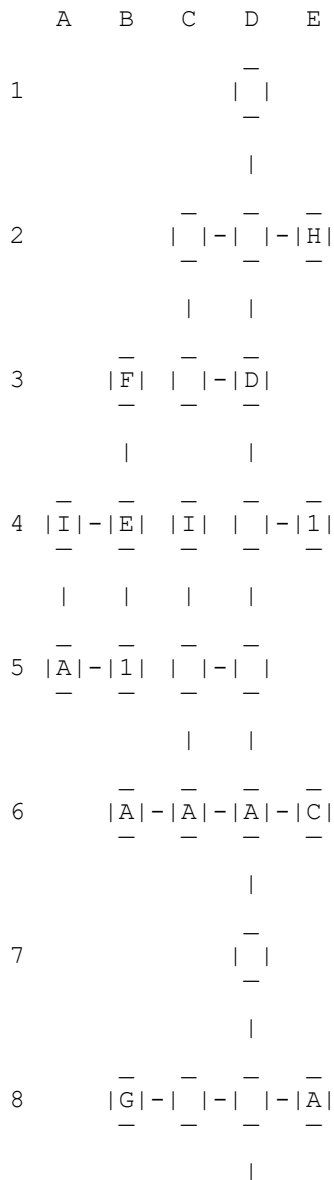
- In F1 mußt Du alle Deckengrabscher besiegen (sie erscheinen nur, wenn Du an der Wand stehst). Erst dann kannst Du den mittleren Block verschieben und den Tunnel zum Triforce öffnen.

- Der Endgegner ist ebenfalls ein alter Bekannter: Es ist Aquamentus, und er ist nicht stärker als damals in Level 1! Folglich ist er deutlich einfacher zu besiegen als die Gegner auf dem Weg zu ihm.

5.2.11) Level 8

Das letzte Triforce-Fragment, doch der Eingang zum Labyrinth ist gut versteckt. Reise in den Südosten, nach Planquadrat N7. Hier kannst Du mit der Kerze den

Baum, der im Weg steht, verbrennen und so eine Treppe in die Unterwelt finden.



- | | |
|------------------|-----------------------|
| A Schlüssel | B Schlüssel / Tunnel |
| C Kompaß | D Karte |
| E Endgegner | F Triforce |
| G Magisches Buch | H Magischer Schlüssel |
| I Information | 1 Tunnel |

- Gleich zu Beginn kannst Du das magische Buch finden, welches Deinen Zauberstab verstärkt. Gehe nach B8 und verschiebe (wie immer) den linken Block. Allerdings ist Manhandla mal wieder in der Nähe, also halte ein paar Bomben bereit.

- Auch diesmal mußt Du wieder einen Tunnel benutzen, um ans Ziel zu kommen, er befindet sich in E4. Besorge Dir aber vorher unbedingt den magischen Schlüssel in E2. Danach benötigst Du keine einfachen Schlüssel mehr.

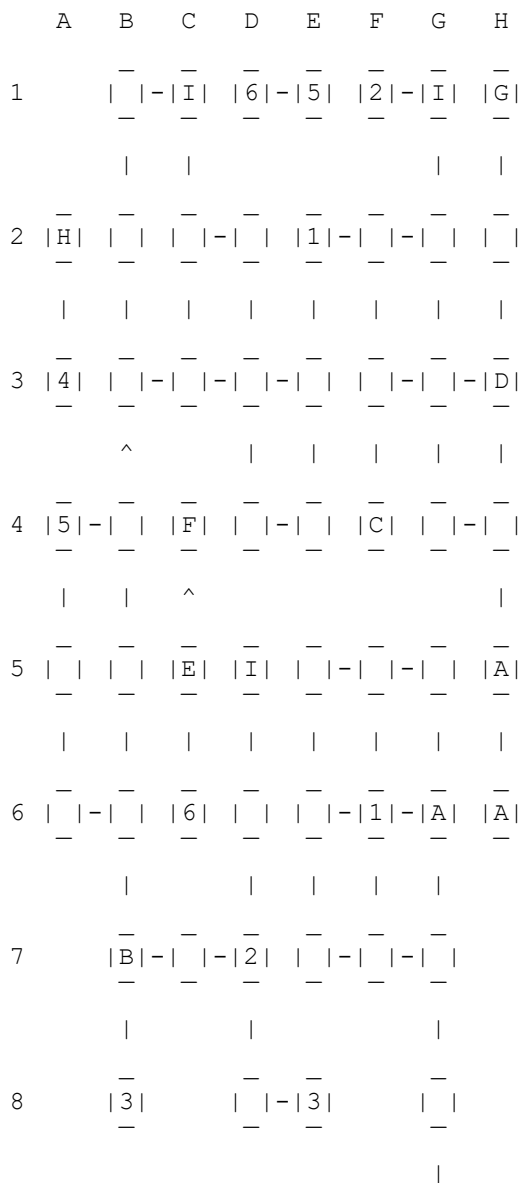
- Vor dem Obermottz kuschelt sogar das NES: ein vierköpfiger Gleeok. Schlage wie üblich alle Köpfe ab, um ihn zu besiegen - mit genügend Lebensenergie (bzw. Wasser des Lebens) sollte auch er kein größeres Problem darstellen.

5.2.12) Level 9

Hast Du das Triforce der Weisheit zusammengesetzt, wird es Zeit, Ganon auf dem Todesberg einen Besuch abzustatten. Gehe nach F1 und sprengte den linken der

Brillenfelsen mit einer Bombe auf, um den Eingang zu finden.

Dies ist der letzte Dungeon im Spiel, und dementsprechend ist er riesig und unübersichtlich. Bei den fliegenden Patras muß Du zuerst die kleinen Gegner vernichten (oder ihnen ganz aus dem Weg gehen). Natürlich kann es nicht schaden, komplette Lebensenergie und möglichst viele Bomben zu besitzen. Rotes Wasser des Lebens ist natürlich Pflicht - praktischerweise kannst Du gleich einen Bildschirm weiter links welches kaufen.



A Schlüssel

B Schlüssel / Tunnel 4

C Kompaß

D Karte

E Endgegner

F Zelda

G Roter Ring

H Silberpfeile

I Information

1-6 Tunnel 1-6

- Bombe Dich nach F6 durch, um den ersten Tunnel zu finden.

- Suche dann möglichst schnell H1 auf, denn dort ist der rote Ring.

- Danach geht es weiter durch F1 (der Durchgang zwischen B4 und B3 ist eine Einbahnstraße).

- Durchquere auf jeden Fall den Tunnel in B7! Verschiebe anschließend in A2 den mittleren Block, um die Silberpfeile zu finden.

- Gehe wieder zurück und nach A4. Passiere einen weiteren Tunnel und bombe Dich

oberhalb des Ausgangs nach links, um endlich zum Obermottz zu gelangen.

- Schließlich kommt es zum Duell gegen den Fürsten der Finsternis, doch der spielt den Feigling und macht sich unsichtbar. Schlage einfach wahllos mit dem Schwert herum, Du wirst ihn schon irgendwann treffen. Sobald Ganon sich verfärbt, wird es Zeit für die Silberpfeile.

- Die Flammen im Hinterzimmer kannst Du einfach mit dem Schwert auslöschen.

Glückwunsch! Du hast das Triforce der Kraft errungen, Prinzessin Zelda befreit und Hyrule gerettet. Und weil es so schön war, darfst Du jetzt gleich noch einen zweiten Durchgang bestreiten.

5.3) Das Abenteuer - zweiter Durchgang

Hast Du das Spiel einmal geschafft, kannst Du nach dem Abspann erneut den jeweiligen Spielstand laden und ein zweites Mal beginnen. Doch diesmal ist das Abenteuer deutlich schwieriger. Viele Höhlen und Dungeoneingänge sind verändert oder verschoben, und die Dungeons selbst wurden komplett umgestaltet.

Wenn Du beim Anlegen des Spielstands als Name "Zelda" eingibst (oder etwas, das mit "Zelda" anfängt), startest Du direkt im zweiten Durchgang, welcher übrigens durch ein Schwert gekennzeichnet wird.

5.3.1) Oberwelt: Teil 1

Die Geographie hat sich eigentlich nicht verändert - dafür aber viele Details.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P		
1	9	P	S	P	L		V	P		C	B	J	O	S	O	M		
2	R	g	T	Q	P	U	R			S	8	K	j	K	h	P	I	
3	E		H	h	F	N	T			c	Z			W		Q		E
4	6			S	2				1		J	V		3	H			
5				J	N	5	f			c	h	N	e			f	G	
6		b		d				b		X				b			O	D
7	Y	i		a	L			O		a		a		7			W	N
8	K				O	K	R	A	e	h				R	P			

A - Start / Holzschwert	B - Weißes Schwert
C - Kraftarmband: Magisches Schwert	D - Herzcontainer
E - Wasser des Lebens oder Herzcontainer	
F - Kraftarmband	G - +10 Rubine
H - +30 Rubine	I - Glücksspiel
J - Land der Feen	K - Information
L - Wasser des Lebens	
M - Händler: Schlüssel 80, Blauer Ring 250, Köder 60	
N - Händler: Schild 130, Bomben 20, Pfeile 80	
O - Händler: Schild 160, Schlüssel 100, Kerze 60	
P - Bombe: -20 Rubine	Q - Bombe: +30 Rubine
R - Bombe: Glücksspiel	S - Bombe: Wasser des Lebens
T - Bombe: Händler: Schild 90, Köder 100, Herz 10	
U - Bombe: Händler: Schild 160, Schlüssel 100, Kerze 60	
V - Flöte: Wasser des Lebens oder Herzcontainer	
W - Flöte: +10 Rubine	X - Flöte: +30 Rubine
Y - Flöte: Glücksspiel	Z - Flöte: Wasser des Lebens
a - Kerze: -20 Rubine	b - Kerze: +10 Rubine
c - Kerze: +30 Rubine	d - Kerze: +100 Rubine
e - Kerze: Wasser des Lebens	f - Kerze: Händler: Schild 90, Köder 100, Herz 10
g - Kraftarmband: Brief	
h - Kraftarmband: Tunneleingang	i - Verlorene Wälder
j - Verlorene Hügel / Kraftarmband: Level 4	
1-2 - Level 1-2	3 - Flöte: Level 3
5 - Level 5	6 - Flöte: Level 6
7 - Kerze: Level 7	8 - Bombe: Level 8
9 - Bombe: Level 9	

Wie beim ersten Mal startest Du in Planquadrat H8, wiederum mit nur drei Herzcontainern und einem kleinen Schild.

- Gehe in die Höhle. Wie schon im ersten Durchgang bekommst Du von dem alten Mann das erste Schwert.

- Laufe nun herum und kämpfe gegen Monster, um Rubine und Bomben zu erhalten. Schaue auf der Karte nach, wo Du Schweigegeld erhalten kannst (z. B. N3, N4). Sobald Du 60 Rubine zusammen hast, gehst Du zu einem Händler und kaufst Dir die Kerze, mit der Du noch mehr Höhlen finden kannst (gleich 100 Rubine in D6, hinter dem linken unteren Baum).

- Sammle weiter fleißig Rubine und arbeite Dich in die Nordostecke durch. Marschiere durch den Geheimgang nach P1 und kaufe den blauen Ring für 250 Rubine.

- Gehe nach Südwesten und durchquere die Verlorenen Wälder. Den richtigen Weg erfährst Du wieder von der Frau in A8, wenn Du ihr 30 Rubine zahlst, er hat sich im Vergleich zum ersten Durchgang jedoch nicht verändert.

- Gehe in den Nordwestbildschirm des Friedhofs (A3). Das zweite Grab von links in der mittleren Reihe läßt sich aufschieben. Drinnen kannst Du zwischen Wasser des Lebens und Herzcontainer wählen - wie gesagt halte ich letzteren für sinnvoller. Leider ist dieser Herzcontainer der einzige, den Du jetzt schon erreichen kannst.

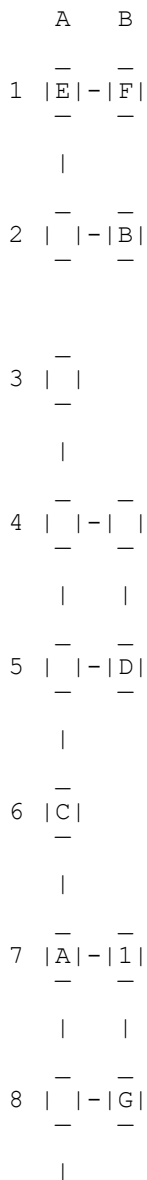
- Verlasse den Friedhof in Richtung Osten und steige die erste Treppe hoch, um wieder 30 Rubine zu erhalten. Folge dem Weg nach E3. Wie im ersten Durchgang liegt unter dem oberen rechten Armos das Kraftarmband. Nun kannst Du an bestimmten Orten Felsen verschieben und Abkürzungen finden.

- Findest Du einen Händler, der magische Schilde für 90 Rubine verkauft (z. B. in Bildschirm G3 oder C2, jeweils Bombe benutzen) und hast soviel Geld dabei, dann greife zu.

- Besteige den Todesberg und kämpfe oder mogle Dich nach B2 durch. Ich weiß, das ist Selbstmord, aber wenn Du es schaffst, kannst Du dank Kraftarmband den linken Stein verschieben und so eine Höhle öffnen, in der Du den Brief erhältst. Zur Sicherheit solltest Du nun noch 68 Rubine sammeln und Wasser des Lebens kaufen.

5.3.2) Level 1

Der erste Dungeon befindet sich im zweiten Durchgang genau da, wo er schon im ersten war, also auf der Insel in H4.



A Schlüssel
C Kompaß
E Endgegner
G Bumerang

B Schlüssel / Tunnel
D Karte
F Triforce
1 Tunnel

- Gehe vom Eingang aus nach rechts und besiege die Goriyas, um den Bumerang zu erhalten. Besiege sie auch im Raum oberhalb des Eingangs für einen Schlüssel (die Feuerbälle und Bumerangs sollten sich mit einem magischen Schild abwehren lassen). Einen Raum weiter bekommst Du den Kompaß von den Stalfos, die jetzt

allerdings mit Schwertern um sich werfen.

- Willst Du die Karte haben, mußt Du an einem Dodongo vorbei (ja, jetzt schon). Besiege ihn wie gehabt mit Hilfe von Bomben.

- Bombe Dich nach B7 durch und verschiebe den linken Block, um den Tunnel zu erreichen.

- Am anderen Ende des Tunnels mußt Du alle Deckengrabscher besiegen, um einen Schlüssel zu erhalten. Allerdings erscheinen diese nur, wenn Du an der Wand stehst, und wenn sie Dich erwischen, landest Du wieder beim Eingang. Weiche auch den Teufelsmonden aus, oder Du kannst kurzzeitig Dein Schwert nicht einsetzen. Im nächsten Raum sprengst Du Dich dann einfach wieder durch die Wand.

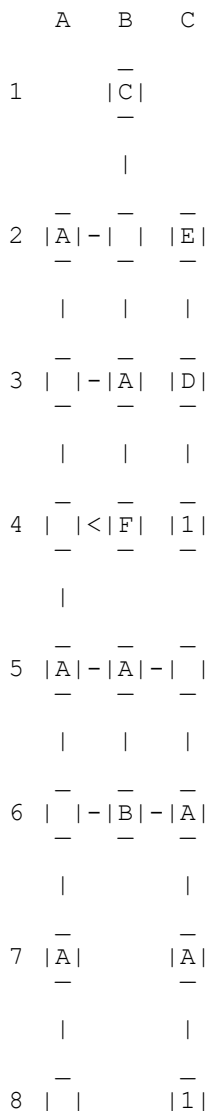
- Am Ende wartet erneut Aquamentus. Magischer Schild und Bomben sind wieder hilfreich. Besiege ihn, nimm den Herzcontainer und dann das Triforce-Teil.

5.3.3) Oberwelt: Teil 2

- Jetzt solltest Du fünf Herzcontainer besitzen und in K1 das weiße Schwert erhalten können.

5.3.4) Level 2

Den zweiten Dungeon findest Du da, wo Du im ersten Durchgang den blauen Ring kaufen konntest, nämlich in E4 unter einem der Armos-Statuen.



- | | |
|-------------|-------------|
| A Schlüssel | B Kompaß |
| C Karte | D Endgegner |
| E Triforce | F Flöte |
| 1 Tunnel | |

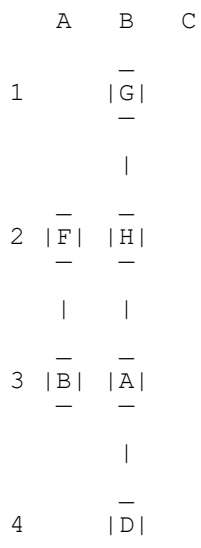
- In A6 mußt Du zunächst die Gegner besiegen und dann den linken Block verschieben, um die Eingangstür wieder zu öffnen.
- In B6 kannst Du den Kompaß finden. Dazu mußt Du allerdings die starke Schattengarde besiegen (von der Seite oder von hinten angreifen).
- Bombe Dich von A3 aus nach Osten für einen Schlüssel.
- In A2 lauert Manhandla. Wenn Du ihn besiegst (attackiere die Klauen oder lege eine Bombe), erhältst Du ebenfalls einen Schlüssel.
- B3 sieht aus wie eine Sackgasse, ist aber gar keine. Laufe einfach nach unten gegen die Wand, und wir haben einen Geheimgang, der zur Flöte führt (ja, jetzt schon). Von dort aus kannst Du weiter nach links durch die Wand marschieren, allerdings funktioniert diese Abkürzung nur in einer Richtung.
- Der Endgegner ist diesmal der zweiköpfige Gleeok. Wie gehabt attackierst Du seine Köpfe, bzw. den, den Du noch nicht abgetrennt hast, um Herzcontainer und Triforce-Fragment zu erhalten.

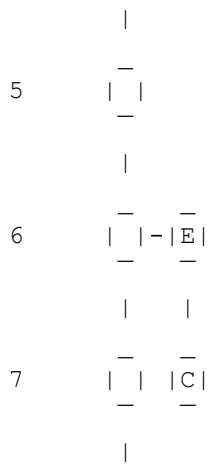
5.3.5) Oberwelt: Teil 3

- Mit der Flöte kannst Du neue Höhlen öffnen und Schätze finden. Spiele sie im Süden der Wüste (K4) und auf dem Todesberg (G1), um jeweils wahlweise einen Herzcontainer oder Wasser des Lebens zu erhalten.

5.3.6) Level 3

Besorge Dir einen Köder, bevor Du hierherkommst (60 Rubine in Feld P1). Im zweiten Durchgang findest Du Level 3 dort, wo im ersten Durchgang Level 2 war, also in Feld M4 der Oberwelt. Allerdings wirst Du einen See mit der Flöte austrocknen müssen, wie damals bei Level 7.





- | | |
|----------------------|----------------------|
| A Schlüssel | B Schlüssel / Tunnel |
| C Kompaß / Tunnel | D Karte |
| E Endgegner | F Triforce |
| G Magischer Bumerang | H Goriya |

- Dieses "Labyrinth" ist aus irgendeinem Grund ziemlich klein ausgefallen. Schon hinter der zweiten Tür kannst Du gegen den Endgegner kämpfen und den Herzcontainer bekommen! (Es handelt sich um drei Dodongos, also bringe genügend Bomben mit.) Um das Triforce-Teil zu finden, mußt Du allerdings noch einen Tunnel passieren.

- Es gibt hier eine stärkere Version der Giftwürmer (Schlangen). Diese Viecher können sehr schnell werden, versuche sie daher mit dem Bumerang zu betäuben.

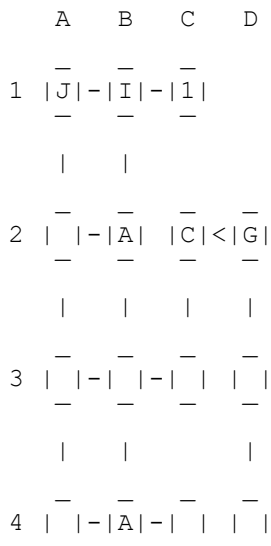
- Gib dem Goriya den Köder und vernichte seine Kollegen im nächsten Raum, um den magischen Bumerang zu erhalten.

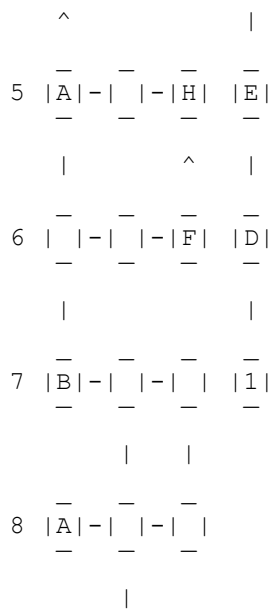
- Gehe in die Südostecke (erst hier findest Du den Kompaß), besiege sämtliche Deckengrabscher und verschiebe den mittleren Block, damit sich der Tunnel zum Triforce öffnet.

5.3.7) Level 4

Diesmal geht es in die Verlorenen Hügel, also nach L2. Hier verschiebst Du den rechten Stein mit dem Kraftarmband, um den Eingang zu öffnen. Wenn Du den Berg besteigst, gelangst Du "nur" in ein Land der Feen.

Du solltest ca. 150 Rubine (oder mehr) mit in diesen Dungeon nehmen.





- | | |
|-------------------|------------------|
| A Schlüssel | B Kompaß |
| C Karte | D Endgegner |
| E Triforce | F Magisches Buch |
| G Floß | H Mehr Bomben |
| I Geld oder Leben | J Information |
| 1 Tunnel | |

- Nahe dem Eingang mußt Du einen Digdogger besiegen. Benutze wie gehabt die Flöte, damit Du ihn verletzen kannst.
- Berührst Du einen der roten Teufelsmonde, kannst Du Dein Schwert nicht mehr benutzen, und zwar solange, bis Du einen blauen berührst. Lebensenergie scheint Dir keine der beiden Arten abzuziehen.
- In B6 lauert Aquamentus, Du solltest jedoch keinerlei Probleme haben, ihn erneut zu besiegen. Erledige alle Gegner im nächsten Raum und verschiebe den linken Block in der mittleren Reihe, um das magische Buch zu finden. Ohne den Zauberstab nützt es Dir jedoch nichts. Gehe nur durch den Geheimgang, wenn Du noch einen Schlüssel hast, sonst sitzt Du womöglich fest.
- Betrete C5 durch einen der Geheimgänge. Zahle dem alten Mann 100 Rubine und Du kannst vier zusätzliche Bomben tragen. Dein Vorrat wird dabei entsprechend aufgefüllt.
- Ich habe keine Möglichkeit gefunden, die Tür von A5 nach A4 wieder zu öffnen. Hast Du sie passiert, kommst Du anscheinend nur noch hier raus, indem Du das Triforce einsammelst oder über den Speicherbildschirm gehst.
- C4 erreichst Du mit einer Bombe. Hier kannst Du ein paar Rubine einsammeln.
- Der Schlüssel in B2 läßt sich nur mit der Leiter einsammeln. Und die bekommst Du erst später. Macht aber nichts, wenn Du sonst immer alle Schlüssel sammelst, kannst Du auf diesen einen verzichten.
- Der alte Mann in B1 fordert Geld oder Leben. Um zu passieren, mußt Du wahlweise 50 Rubine oder einen Herzcontainer bezahlen, und zwar permanent. Daß die letztgenannte Option keine so gute Wahl ist, versteht sich von selbst.
- Verschiebe in C1 den linken der Blöcke in der Mitte, um den Tunnel zum Endgegner zu öffnen (Vorsicht vor den Teufelsmonden am anderen Ende).

- Der Obermottz ist ein weiterer Digdogger (genauso stark oder schwach wie der erste). Sammle den Herzcontainer ein, das Triforce jedoch noch nicht, denn Du mußt noch einen Geheimgang passieren.

- Besiege alle Gegner in D2 und verschiebe den Block vor der Tür links. Es erscheint eine Treppe, die zum Floß führt. Nachdem Du es eingesammelt hast, solltest Du durch den Geheimgang zurücklaufen - die linke Tür ist eine Einbahnstraße und somit ein großer Umweg.

5.3.8) Oberwelt: Teil 4

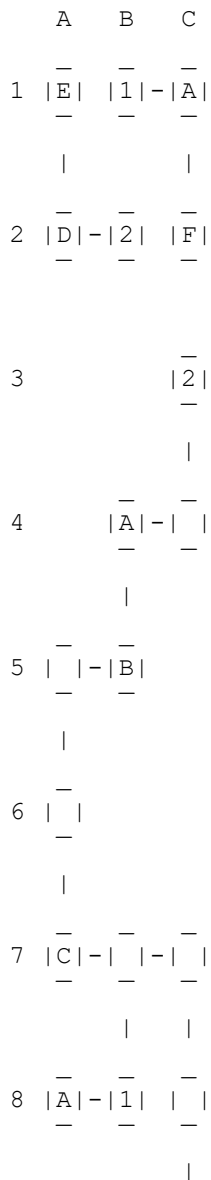
- Reise nach P4 und fahre mit dem Floß. Du kannst noch einmal zwischen einem Herzcontainer und Wasser des Lebens wählen.

5.3.9) Level 5

Das fünfte Labyrinth ist im zweiten Durchgang da, wo im ersten das vierte war.

Gehe in der Oberwelt nach F6 und fahre mit dem Floß zur Insel.

Angesichts der Zaurops solltest Du unbedingt Wasser des Lebens mitnehmen. Da Du hier endlich den Bogen finden kannst, wären auch Pfeile nicht schlecht.



A Schlüssel
 C Karte
 E Triforce

B Kompaß
 D Endgegner
 F Bogen

1-2 Tunnel 1-2

- Gehe nach B8 und durch den Tunnel nach B1. Besiege hier sämtliche Zaurobs und schiebe den linken mittleren Block nach rechts. Hinter der Tür lauert Gohma, besorge Dir zuerst einen Raum weiter den Bogen.

- Auch den Schlüssel in B4 kannst Du erst mit der Leiter einsammeln.

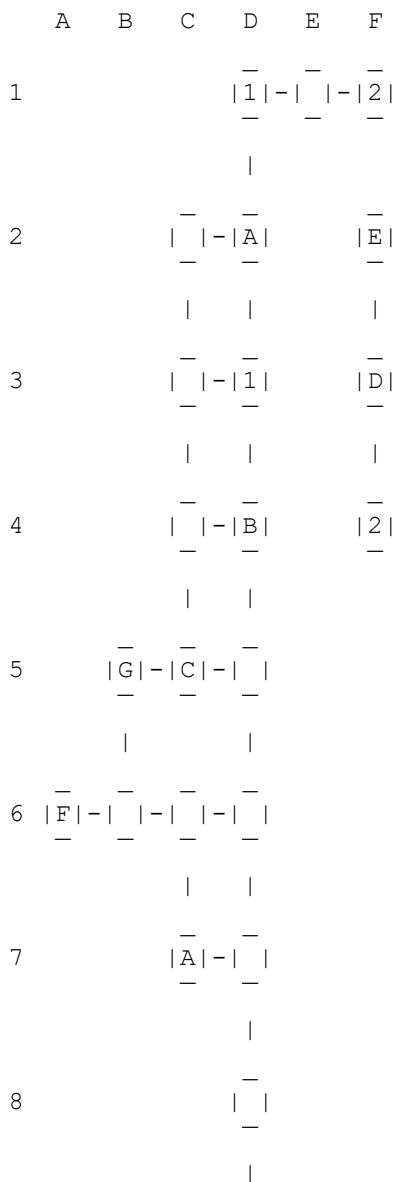
- Am Ende wartet mal wieder Gleeok, diesmal mit drei Köpfen.

5.3.10) Oberwelt: Teil 5

- Inzwischen solltest Du zwölf Herzcontainer angesammelt haben und kannst das magische Schwert in Empfang nehmen. Diesmal bekommst Du es in J1 (verschiebe den linken Felsen).

5.3.11) Level 6

Nun müssen wir wieder auf den Friedhof. Gehe nach A4 und spiele auf der Flöte, um den Eingang zu öffnen.



A Schlüssel
C Karte

B Kompaß
D Endgegner

- Kämpfe Dich direkt nach A6 durch und verschiebe den linken Block. Oben rechts in der Ecke erscheint eine Treppe, die zur Leiter führt. Du benötigst sie in C7 und anderen Räumen.

- In D3 verschiebst Du wieder den linken mittleren Block, um den Tunnel zu öffnen. Für den zweiten Tunnel in F1 und F4 verschiebst Du ebenfalls jeweils den linken Block.

- Gohma schießt Du wie üblich drei Pfeile ins geöffnete Auge. Die Feuerbälle der Statuen lassen sich mit dem magischen Schild abwehren, nicht jedoch die von Gohma selbst.

5.3.12) Oberwelt: Teil 6

- Dank der Leiter kannst Du nun den Fluß überqueren und den Herzcontainer in P6 einsammeln.

5.3.13) Level 7

Gehe nach M7. In der Reihe von Bäumen, die den Bildschirm zweiteilt, mußt Du mit der Kerze den dritten Baum von oben verbrennen, und zwar von der rechten Seite aus (hoffentlich war das verständlich). Du solltest wieder ca. 50 Rubine (besser 100) mitbringen.

Um Treppen oder Türen zu öffnen, mußt Du generell den linken Block in der mittleren Reihe verschieben.

	A	B	C	D	E	F	G
1			1	F	E		5
2			A				B
3			4	< G			
			^				
4			3	<	G		
				^			
5				2	5		
6							D
7	C					1	H

A Schlüssel / Rote Kerze	B Schlüssel / Tunnel 2
C Kompaß / Tunnel 4	D Karte
E Endgegner	F Triforce
G Geld oder Leben	H Tunnel 3 (Ausgang)
1-5 Tunnel 1-5	

- Der Tunnel im Raum mit dem Kompaß ist eine Einbahnstraße.

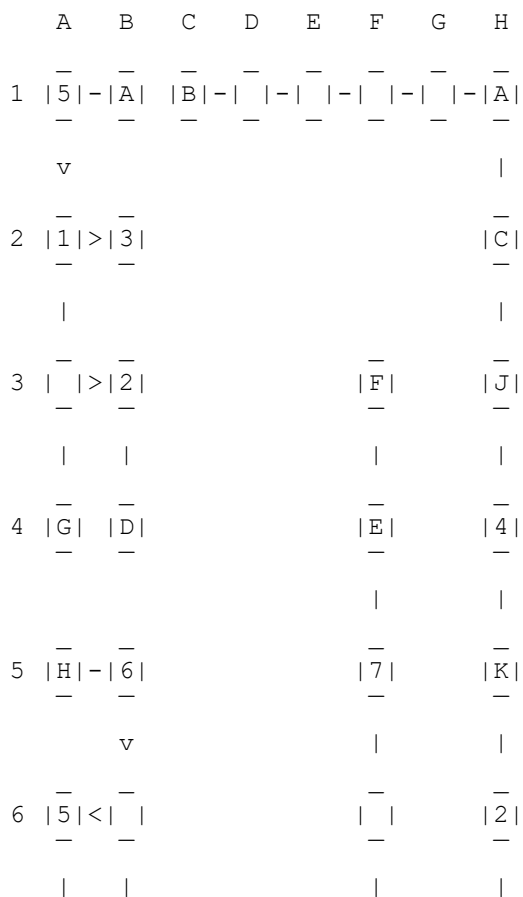
- In E7 verschiebst Du den Block vor der Eingangstür, um zur roten Kerze zu gelangen.

- Im Zentrum des Dungeons mußt Du besonders aufpassen, durch welche Türen Du gehst, sonst landest Du ohne Vorwarnung in einer Einbahnstraße zurück zum Start. Zwei Männer hier verlangen Herzcontainer oder je 50 Rubine, und Du kannst nur einen von ihnen umgehen. Der Tunnel zum Triforce befindet sich in Raum E5 (verschiebe wiederum den linken Block in der mittleren Reihe).

- Auch diesmal ist Gleeok der Obermottz, und zwar mit vier Köpfen. Freundlicherweise haben hier alle NES-Spieler eine Zeitlupenfunktion, nicht nur mit einem Spezialcontroller.

5.3.14) Level 8

Diesmal mußt Du in der Oberwelt nach J2. Lege die Leiter auf den Fluß und spreng das fünfte Feld von links, dann sollte sich der Eingang ins Labyrinth öffnen. Du benötigst wieder ca. 100 Rubine und einen Köder. Dieser Dungeon ist nicht so schlimm wie er aussieht. Studiere einfach die Karte und achte darauf, wie die einzelnen Segmente miteinander verbunden sind. Verschiebe wie gehabt immer den linken Block in der mittleren Reihe eines Raumes.



- Sollte es nicht noch ein drittes Triforce geben (wegen dem Namen)?

Doch, es gibt noch das Triforce des Mutes, das allerdings erst in Teil 2 vorkommt. Möglicherweise bezog sich das "tri" aber ursprünglich auch nur auf die Dreiecksform.

- Welche Schreibweise ist korrekt, Ganon oder Gannon?

Ganon hat sich durchgesetzt. Was die ursprüngliche Absicht der japanischen Schöpfer war, ist jedoch unklar; "Gannon" hielt sich dort länger als im Westen.

- Was hat es mit den goldenen Spielmodulen auf sich?

Zelda I und II wurden nicht auf gewöhnlichen, sondern auf goldenen Modulen ausgeliefert. Erst Mitte der 90er, als das NES so ganz allmählich vom Markt verschwand, gab es noch einige Exemplare auf grauen Modulen. Demnach ist nicht die goldene, sondern die graue Version die seltene, auch wenn die Verkäufer bei E-Bay anderes behaupten!

- Warum funktioniert die Kerze nur einmal?

Das hat die blaue Kerze so an sich, daß Du sie nur einmal pro Raum benutzen kannst (wenn Du den Bildschirm verläßt und wieder neu betrittst, geht es natürlich wieder). Die rote Kerze hat diese Einschränkung nicht.

- Warum kann ich den Bogen nicht benutzen?

Weil Du noch keine Pfeile gekauft hast. Oder Du hast keine Rubine.

- Wie kann ich speichern, ohne zu sterben?

Indem Du im Menü auf dem zweiten Controller hoch und A drückst, was abgesehen vom Zähler allerdings aufs selbe hinausläuft. Mittendrin speichern und weiter-spielen geht leider nicht, und ärgerlicherweise wurde das NES später nur noch mit einem Controller verkauft, so daß ich nun immer das Joypad umstecken muß.

- Gibt es Cheats?

Keine echten.

7) URLs

Noch ein paar interessante Adressen:

<http://zeldawiki.org/> - Zelda Wiki
<http://www.zeldalegends.net/> - The Legends of Zelda
<http://www.zhq2.com/> - Zelda Headquarters
Websites mit vielen Informationen zur Zelda-Serie.

<http://gamezone.de/> - Gamezone
Die Spiele-Website, bei der auch die Leser mitschreiben können.

<http://www.skullbyte.com/> - Skullbyte
<http://www.byteria.de/> - Byteria
Meine eigenen Websites, mit Freewarespielen. 8-)

8) Danksagungen

Mein Dank geht an:

- Nintendo, für das NES und die coolen Spiele
- Game FAQs, für die vielen FAQs
- die Autoren der vielen FAQs und der anderen erwähnten Websites
- und alle, die noch hier stehen sollten, mir aber jetzt nicht einfallen ;-)

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