

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

FEEN

In Zelda: Majora's Mask gibt es in jedem Tempel 15 verirrte Feen. Sie befinden sich in Seifenblasen, in Truhen und manchmal schweben sie auch einsam an unerreichbaren Stellen. Sammelst du in einem Tempel alle verirrten Feen, bringe sie schnell zur Großen Fee, die dessen Farbe entspricht. Von jeder Großen Fee erhältst du eine Belohnung:

- Dämmerwald Tempel: Wirbelattacke
- Pic Hiberna Tempel: Verdoppelung der Magieleiste
- Schädelbucht Tempel: Verdoppelung der Abwehrstärke
- Felsenturm Tempel: Feenschwert

Eine weitere Große Fee befindet sich in Nord-Unruh-Stadt. Auch sie musst du (ganz zu Anfang) retten, indem du eine verirrte Fee finden musst. Diese Große Fee überlässt dir im Gegenzug die Gabe der Magie. Kommst du ein weiteres Mal als Mensch zurück zu ihr, schenkt sie dir die wichtige Feen-Maske: Mit dieser Maske kannst du die verirrten Feen zu dir rufen. Der nachfolgender Guide soll dir bei deiner Suche helfen.

DIE GROBE FEE IN NORD-UNRUH-STADT

Die verirrte Fee

Die verirrte Fee kann je nach Uhrzeit an zwei verschiedenen Positionen gefunden werden: Tagsüber befindet sie sich an allen drei Tagen am Waschplatz. Hierzu geh einfach die hölzernen Unterstufen vorne neben dem Baum hinab - denn sobald du das Wasser betrittst, wird Deku-Link springen und das kleine Wesen einsacken.

Nachtsüber wechselt sie nach Ost-Unruh-Stadt. Hierzu nutze die Deku-Blume in der Nähe des Eingangs zum Schatztruhen-Haus, um an ihren erhöhten Standort zu gelangen. Du musst die Fee berühren, damit du sie einsacken kannst.

Die Große Fee der Magie

Die Quelle der Großen Fee der Magie befindet sich in Nord-Unruh-Stadt, wenn du in den Höhleneingang gehst. Lauf weiter nach vorne, um dein kleines Feenwesen zu ihren Artgenossen zurück zu bringen. Sie vereinen sich zur Großen Fee, die dir die Gabe der Magie verleiht. Mit dieser Fähigkeit ist Deku-Link in der Lage ist, mithilfe des B-Knopfs Seifenblasen zu erzeugen, die als Angriffsgeschoss gegen Feinde und andere Objekte benutzt werden können.

Die Feen-Maske

Ohne diese wichtige Maske kannst du die anderen verirrten Feen nicht alle einsammeln: Diesmal musst du als Mensch zur Großen Fee nach Nord-Unruh-Stadt zurückkehren. Sprich mit ihr und sie überlässt dir ihre Feen-Maske: Mit ihr kannst du andere kleine verirrte Feenwesen auflösen, die du in den Tempeln finden wirst.

DIE VERIRRTE FEEN IM DÄMMERWALD-TEMPEL

01. Fee | Raum 01

Diese Fee hat ihren Platz genau beim Eingang des Tempels. Zieh einfach die Feen-Maske an, damit du sie schnell einsacken kannst. Solltest du die Feen-Maske noch nicht erhalten haben, so schnapp sie dir im Flug als Deku.

02. Fee | Raum 01

Auf einer der beiden kleinen Inseln am Eingang befindet sich eine Truhe. Flieg mithilfe des Dekus dorthin und nimm die kleine Fee an dich. Solche Feen können logischerweise nicht mit der Maske eingesammelt werden.

03. Fee | Raum 02 | Feen-Maske

Diese Dekuranha hat es so zu sagen in sich; die kleine Fee befindet sich nämlich direkt in der Pflanze drin. Erledige also die Dekuranha gleich mit zwei gezielten Schlägen und schon gehört die Fee allein dir.

04. Fee | Raum 02

Auffällige Krüge stehen im Raum 02 (Hauptraum) rechts unten am Rand. Neben den zahlreichen Items bekommst du auch eine weitere kleine Fee zu sehen. Schnapp sie dir sofort, bevor sie davon flitzt.

05. Fee | Raum 05 | Feen-Maske

Diese Fee hat es an einen sehr unglücklichen Platz verschlagen. Mit einer Bombe befreist du sie aus der lästigen Blase, so dass du sie nur noch mit der Feen-Maske zu dir rufen musst. Alternativ warte bis das Wasser im Tempel durch die Fackel gereinigt wurde und ertauche sie dann.

06. Fee | Raum 05

Weit in der hinteren Ecken haust eine Skultula. Auch sie hat eine kleine rosa Fee intus. So musst du nur die Spinne erledigen, um schlussendlich doch noch an die sechste Fee zu gelangen. Bomben oder ein Deku-Stab sind von Vorteil.

07. Fee | Raum 05 | Feen-Maske

Noch immer befindet sich eine Fee in diesem Raum. Sie ist gefangen in einem Wespennest in zweiten Stock. Erlöse sie, indem du mit dem Heroen-Bogen auf das rechte Nest schiesst. Schnapp dir die Fee gleich mit der Feen-Maske.

08. Fee | Raum 07

In totaler Dunkelheit befinden sich in diesem Raum mehrere Kreaturen. Erledige alle von ihnen und es erscheint eine Truhe. Wie du bestimmt schon denkst, wird sich die kleine Fee darin befinden. So ist es auch!

09. Fee | Raum 03 | Feen-Maske

Direkt an der Wand neben der offenen Truhe (kleiner Schlüssel) in Raum 03 befindet sich ein weiteres Wespennest direkt im Mund eines Dämonenbildes. Mit dem Bogen holst du die Fee da raus und mit der Maske sammelst du sie ein.

10. Fee | Raum 02

Im zweiten Stock angelangt, siehst du eine weitere Fee in einer farbigen Blase in Raum 02. Du kannst hier ohne Problem zu ihr hingehen und die Blase mit dem Schwert zerstören, so dass du nicht einmal die Maske anziehen musst.

11. Fee | Raum 02

In dem Raum mit der großen, drehenden Blume fliege als Deku zu der einsamen Fackel und betätige als Link den Schalter. Als Belohnung für diese Tat erscheint eine Truhe mit einer Fee.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zelda-europe.de

12. Fee | Raum 11 | Feen-Maske

Ein sehr heißer Platz für eine Fee. Die viertletzte Fee schwebt nämlich über einem Feuerkreis in Raum 11. Befreie sie mit einem gezielten Schuss durch die Blase und locke sie einfach mit der Feen-Maske zu dir hin.

13. Fee | Raum 11

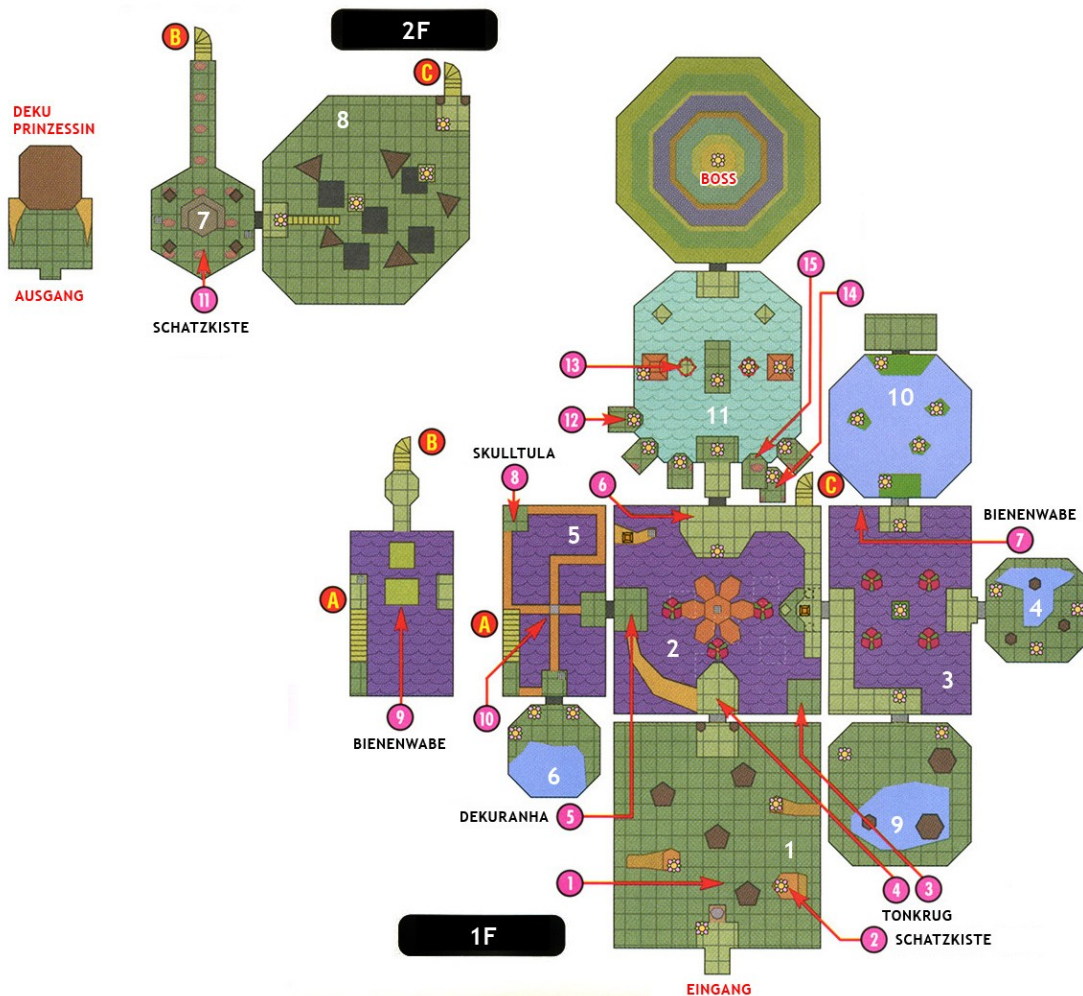
Diese Fee hat sich einen netten Platz ausgesucht. Sie schwebt in ihrer Blase direkt in einer Einbuchtung an der rechten Wand. Um sie aus ihrer misslichen Lage zu befreien, reicht ein kurzer Flug als Deku.

14. Fee | Raum 11

Mit 13 Feen unterwegs, findest du die nächste in einer weiteren Einbuchtung an der linken Wand. Auch sie schwebt in einer farbigen Blase umher und wartet nur so darauf, von dir gerettet und zur Feenquelle gebracht zu werden.

15. Fee | Raum 11

Es ist es soweit. Die letzte Fee befindet sich ein Stückchen weiter ober. Die vierzehnte Fee befindet sich in einer weiteren Einbuchtung. Da du jetzt alle Feen eingesammelt hast, kannst du dir deine Belohnung bei der Feenquelle abholen.



Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Die Große Fee der Kraft

Diese Feenquelle befindet sich ganz in der Nähe des Dämmerwald Tempels: Flieg dazu am besten mit dem **Lied der Schwingen** zur Eulenstatue im Dämmerwald. Von dort schau nach links - du entdeckst eine Höhle. Da die Höhle zu weit oben im Felsen liegt, musst du die Deku-Blumen in deiner Nähe benutzen. Gleite also bequem zur Höhle.

In der Feenquelle vereinen sich deine verirrtten Feen zur **Großen Fee der Kraft**. Zum Dank verleiht sie dir die **Wirbelattacke**: Hältst du den B-Knopf gedrückt, kannst du mit deinem Schwert einen kräftigen Rundum-Schlag ausführen.

DIE VERIRRTE FEEN IM PIC-HIBERNIA-TEMPEL

01. Fee | Raum 02 | Feen-Maske

Raum mit den Eisfiguren: Begebe dich als Gorone unten in den hinteren Teil des Raumes und Ziele in die Steinsäule auf die Fee in der Blase. Mit der Feenmaske ist sie dein.

02. Fee | Raum 02 | Feen-Maske

Im selben Raum unter der Plattform, wo es in die nächste Etage geht wartet die nächste Fee aus der Blase befreit zu werden. Auch hier hilft die Feenmaske.

03. Fee | Raum 08 | Feen-Maske

Im Raum wo die Karte versteckt ist, erwartet dich in der Einbuchtung rechts die nächste Fee. Ohne Probleme kann man sich diese schnappen.

04. Fee | Raum 03

In der untersten Etage des Säulenraumes muss man als Gorone den Schalter in der Lavabetätigen. In der Truhe im Lavabecken am anderen Ende des Raumes ist die nächste Fee.

05. Fee | Raum 06

In den Raum mit den vielen Eisblöcken an der Decke, fällt an der Wand ein weißer Eisteppich auf. Mit dem Auge der Wahrheit erkennt man eine Nische, in welche eine in einer Truhe ruhende verirrtte Fee liegt.

06. Fee | Raum 07 | Feen-Maske

In den Raum mit den vielen Eisschatten ist die Fee sehr gut versteckt. Schau mit dem Auge der Wahrheit an die Decke und du siehst sie in einer Blase. Schieße sie ab und benutze die Feenmaske.

07. Fee | Raum 08

Erinnerst du dich an den Raum mit der Karte? Kommst du nun von oben hinein (am besten mit Eispilen, damit man leicht wieder hochkommt!) nutze das Auge der Wahrheit und erblicke ein Reihe an schwebenden Blöcken. Zögere nicht und springe (ohne Hasenohren!) die Reihe lang. Am Ende in der Truhe liegt die Fee.

08. Fee | Raum 10

Im Vorraum zum Säulenschalter bewahren die Eismonster ein Geheimnis. Besiege sie und hole dir die Fee in der nun erscheinenden Truhe.

09. Fee | Raum 05

Mit den Feuerpfeilen bewaffnet begeben dich in den Raum mit dem Kompass, wo die Wölfe hinter Eisblöcken lauern. Schmelze diese Weg und ein Schalter wird die nächste Truhe öffnen. Mit einem Schieberätsel des Blockes gelangst du auf die Plattform.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeuropa.de

10. Fee | Raum 05 | Feen-Maske

Im Selben Raum erwartet dich noch eine weitere versteckte Fee. Doch keine Truhe oder Blase. Nein, in einer weit oben liegenden Kiste ist sie versteckt. Zerstöre sie am besten mit der Bombenmaske oder einer Bombe. Funktioniert gut vom Block aus!

11. Fee | Raum 04

Nun nutze den Block um die höher gelegene Türe zu erreichen. Erinnerst du dich noch an den Raum mit den übereinanderliegenden Blöcken? Hast du diesen auf den im Boden versteckten Schalter geschoben erschien eine unerreichbare Tür. Nutze nun den Block um auf die andere Seite zu gelangen.

12. Fee | Raum 11

Besiege ersteinmal die Schneeballmonster, bevor du das Auge der Wahrheit zückst um die Fee in der südwestlichen Ecke des Raumes aus der Blase zu befreien.

13. Fee | Raum 12

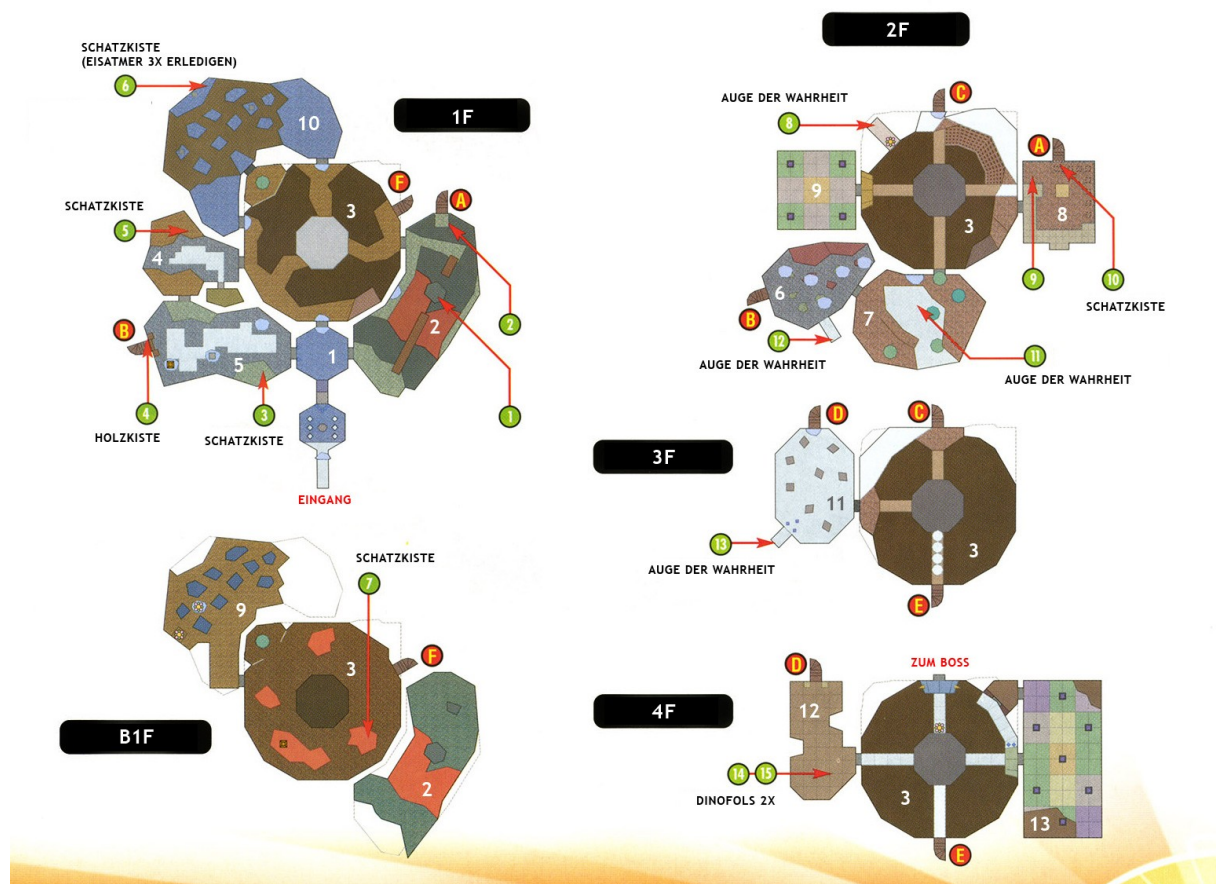
Die wohl einfachsten Feen im Tempel erwarten dich in den beiden Echsenkrieger. Also töte den ersten um auch diese Fee zu erhalten.

14. Fee | Raum 12

Diese beiden Echsenkrieger scheinen wohl hungrig gewesen zu sein. Also besiege auch den zweiten Echsenkrieger und die vorletzte Fee ist dein.

15. Fee | Raum 03

Auf der obersten Plattform der Säule kannst du mit dem Auge der Wahrheit in der nordöstlichen Ecke etwas tiefer eine Nische entdecken. Mit Anlau und Hasenohren gelangst du dorthin um dir die letzte Fee zu holen. Alternativ kannst du auch warten, bis der Enterhaken dein ist und dich dann an die Truhe hangeln.



Die Große Fee der Weisheit

Diese Feenquelle befindet sich praktisch gleich in der Nähe des Pic Hibernia Tempels: Der zugehörige Eingang befindet sich auf der anderen Seite des Tempels.

Wenn du also die dünne Brücke mit den Fahnen überstanden hast, laufe nach rechts und suche die Wand nach einer Höhle ab. Darin findest du die Feenquelle und die zugehörige **Große Fee der Weisheit**, die dank dir wieder zusammengesetzt wurde. Sie vermacht dir die **Gabe der doppelten Magieleiste**.

DIE VERIRRRTEN FEEN IM SCHÄDELBUCHT-TEMPEL

01. Fee | Raum 01

Direkt am Schildkrötenhafen fallen vier verloschene Fackeln auf. Beile dich diese anzuzünden und eine Truhe mit der ersten Fee wird erscheinen. Doch Obacht! Die Luft ist so feucht, dass die Fackeln nicht lange anbleiben. Eile ist angesagt.

02. Fee | Raum 02

Technik die Begeistert. In den Raum mit dem großen Wasserrad verbirgt sich unter der Eingangsplattform eine Fee in der Blase. Einmal tauchen bitte!

03. Fee | Raum 02

Im selben Raum sollte man sich auf der linken Seite von dem Fahrstuhl nach oben tragen. Die dritte Fee wartet sehnsüchtig in der Spinne auf ihre Rettung.

04. Fee | Raum 03

Im großen Hauptraum des Tempels befindet sich auf der linken Seite in einem Fass versteckt die nächste Fee. Lasse dich auf den kreisenden Armen dorthin bringen oder nutze die Leitern vom Wasser aus.

05. Fee | Raum 03 | Feen-Maske

Auf der untersten Ebene des großen Hauptraumes wartet eine Feenblase darauf, von des Zoras Bumerang zerstört zu werden. Schwimme dann rauf und locke die Fee mit der Maske zu dir.

06. Fee | Raum 04

In dem Raum wo die Karte ruht, erkennt man eine weit entfernte Plattform. Kein Problem, ein paar Sprünge als Deku und die in einem Krug ruhende Fee ist dein.

07. Fee | Raum 05

Im schmalen Gang heißt es nun die vielen Plantagrandas zu besiegen. Als Belohnung erscheint eine Truhe mit der nächsten Fee. Hangele dich heran und öffne die Truhe.

08. Fee | Raum 06 | Feen-Maske

Kurz vor dem Frosch: Neben dir befindet sich rechts und links ein Strom. Gehe nicht hinein, sondern zerstöre auf der rechten Seite im Wasser neben den wachsamen Händen den Krug und nutze die Feenmaske. Die Fee eilt zu dir.

09. Fee | Raum 10

Nun gilt es die Eispfeile zu benutzen. Bahne dir einen Weg in die hintere rechte Ecke, passe dabei aber auf die Spinnen und Fische auf. Nun hangele dich mit dem Fanghaken nach oben auf das Gitter und rette die Fee aus der kleinen Truhe.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeuropa.de

10. Fee | Raum 15 | Feen-Maske

In den Raum vor dem Endgegner. Zwar kommst du noch nicht zu ihm hin, doch im Ausgang wartet die nächste Fee in einer Blase auf ihre Rettung. Gehe jedoch nicht raus, sondern setze die Feenmaske auf, so verfehlt man sie nicht.

11. Fee | Raum 15 | Feen-Maske

Ebenfalls hier wartet die nächste Fee im Zentrum des Raumes, geschützt durch eine Plattform. Stelle dich auf das Rohr und zerschneide die Blase. Mit der Maske kommt die zu dir geflogen.

12. Fee | Raum 13

Spieler mit den Feuer- und Eis Pfeilen. Bringe dich nach oben und stelle dich auf die linke Plattform. Bringe die Maschine wieder in Gang und lass dich fahren. Du siehst eine Fackel in einer versteckten Nische. Dort wartet die nächste Fee. Nutze den Fanghaken.

13. Fee | Raum 13

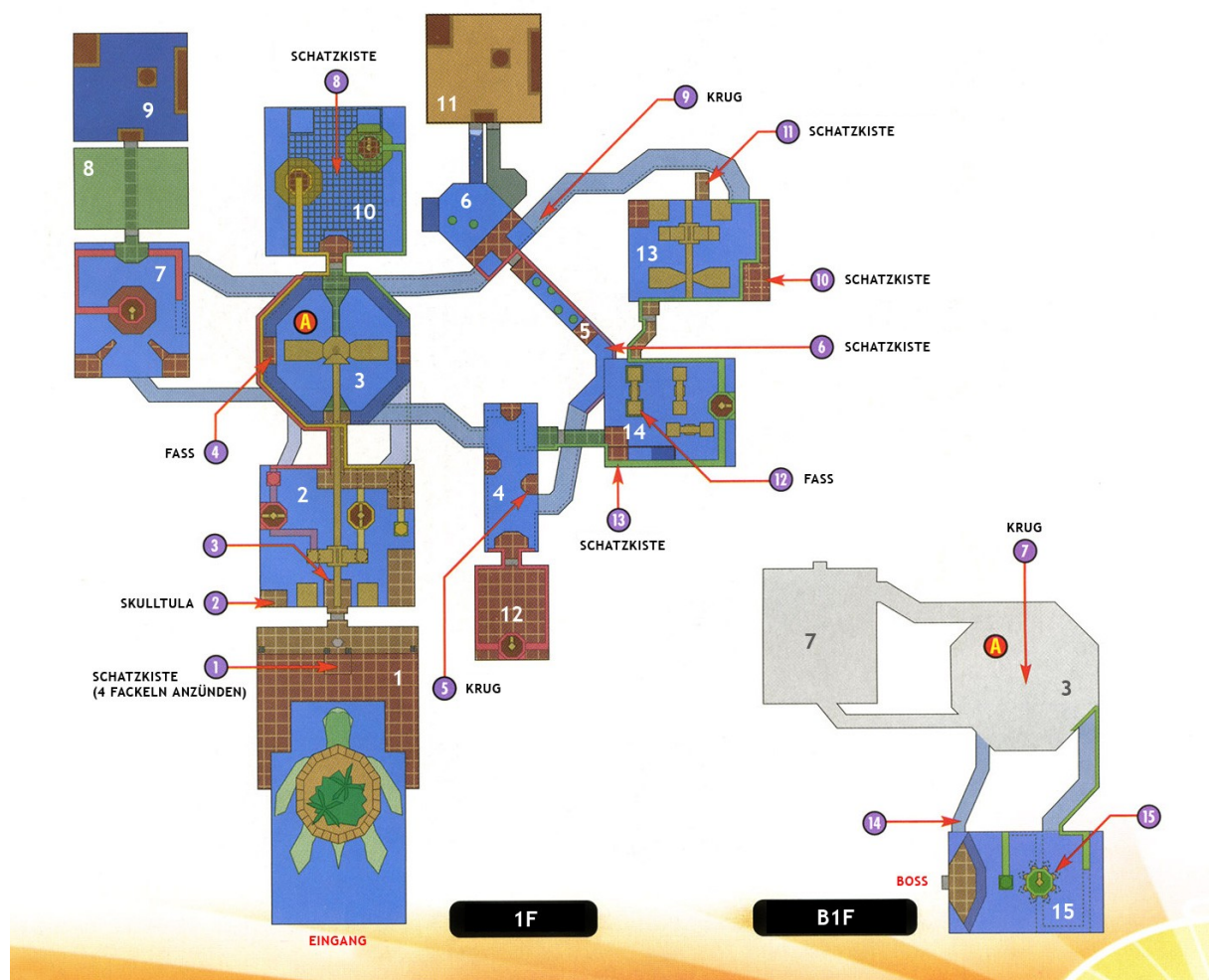
Im selben Raum suche oben nach einer weiteren Nische im Norden. Mit dem Fanghaken erreichst du auch diese Truhe. Da waren es nur noch zwei.

14. Fee | Raum 14

Unter der einen Wippe gleich am Eingang befindet sich ein Fass. Entweder mithilfe der Bombenmaske und Enterhaken oder als Zora lässt sich auch hier die Fee befreien.

15. Fee | Raum 14

Für die letzte Fee begeben dich nach oben und folge dem grünen Rohr. Als Zora gelangst du am Ende auch höher und auf eine versteckte Plattform. Auf der anderen Seite siehst du eine Truhe. Klar, mit Enterhaken kannst du auch diese öffnen. Die letzte Fee ist dein.



Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Die Große Fee des Mutes

Die zugehörige Feenquelle befindet sich bei der Schädelbuchtküste, im südlichen Abschnitt, wo sich auch die Höhle der Zoras befindet.

Hier führen Steinplatten ins Meer. Mit dem Fanghaken kannst du dich von Palme zu Palme ziehen. Am Ende erreichst du einen Vorsprung, an dem ein großer Felsen eine Höhle versperrt, Lege eine Bombe und spreng den Eingang frei. Gehe hinein. Innen erwartet dich die **Große Fee des Mutes**. Für ihre Rettung verleiht sie dir die **Gabe der doppelten Abwehrkräfte** – du erkennst den Effekt an der weißen Kontur um deine Herzen. Jetzt können Gegner dir nur noch halb so viel Schaden zufügen, als zuvor. Ist das nicht Großartig?!

DIE VERIRRTE FEEN IM FELSENTURM-TEMPEL

01. Fee | Raum 01

Schieße gleich in der Eingangshalle auf das Auge.
In der Truhe auf der Zunge schlummert die erste Fee.

02. Fee | Raum 03

Du hast dich herabgestürzt und vor dir ist ein Lavafeld. Versteckt auf der rechten Seite kann man sich per Fanghaken hochziehen und die nächste Fee aus einer Truhe befreien.

03. Fee | Raum 06

Beseitige im Spiegelraum den rechten Lichtfelsen. In der Truhe versteckt ist die nächste Fee.

04. Fee | Raum 07

Lasse dich von den Aufwinden tragen und fliege nach rechts zur nächsten Truhe. Erneut ist hier eine Fee verborgen.

05. Fee | Raum 07

Im selben Raum heißt es ein flinker Gorone zu sein. Stampfe auf den Schalter am Eingang um die Flammen um den zweiten Schalter zu löschen und beeile dich. Gelangst du zu den Schalter bevor die Flammen wieder aufsteigen, ist der Weg zur nächsten Fee frei.

06. Fee | Raum 09

Im schmalen Gang, ganz schlecht zu erkennen, befindet sich ein Schalter. Entweder schlage ihn später, wenn man den Tempel umdreht, oder nutze jetzt eine Bombe. In der erscheinenden Truhe ist die nächste Fee.

07. Fee | Raum 04

Besiege auf dem Gang über das Wasser den Augor und die nächste Truhe mit Fee wird erscheinen.

08. Fee | Raum 04

Nun gehe in den Raum mit den zwei Sonnenblöcken zurück. Schlage den Schalter auf der rechten Seite mittels Wirbelattacke oder Bombe an und hohle dir auf der linken Seite die Truhe mit der Fee. (Praktisch ist es, schon beim ersten Besuch den Schalter aktiviert zu haben!)

09. Fee | Raum 06

Mit den Lichtpfeilen bewaffnet gehe noch einmal in den Spiegelraum. Beleuchte auf der rechten Seite die hinterste Sonne und eine weitere Feenruhe wird erscheinen. (Die Sonne kann man natürlich auch mit dem Schild beleuchten).

10. Fee | Raum 01

Bevor du den Tempel verlässt, solltest du noch die Sonne in der Eingangshalle beleuchten. Die Truhe erscheint allerdings an der Decke. Doch kein Problem. Drehe den Tempel.

Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeuropa.de

11. Fee | Raum 05

Erinnerst du dich noch an den Raum mit den vielem Wasser? Nachdem du am Boden einen Schalter betätigt hattest, erschien an der unteren Seite einer Plattform eine Truhe. Nun kannst du dich als Deku dorthin fliegen lassen und dir die Fee holen.

12. Fee | Raum 03

Hast du den Feuermagier besiegt, erscheint eine Truhe. Ohne diese kommt man nicht weiter und es befindet sich die nächste Fee in ihr.

13. Fee | Raum 13

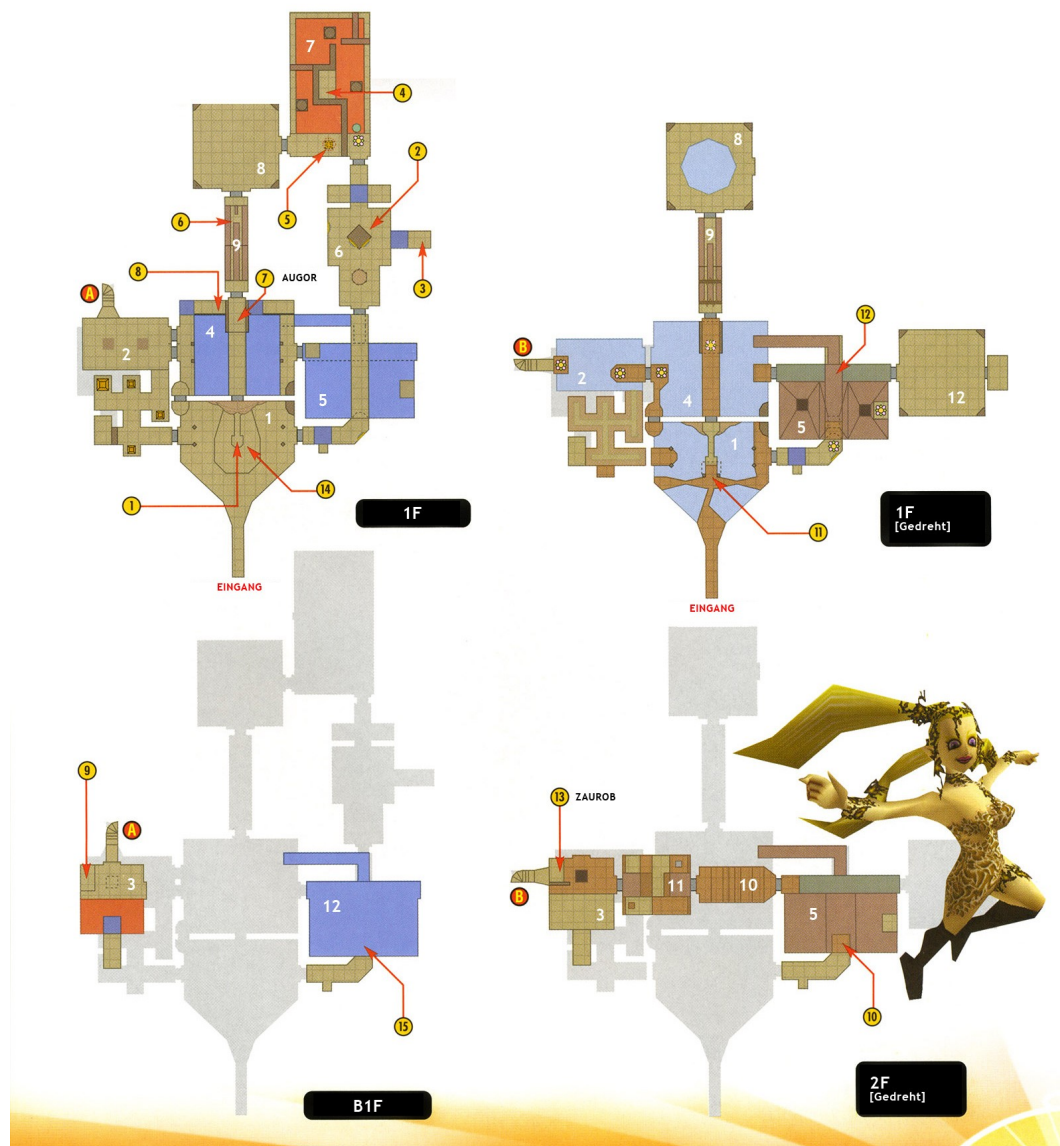
Lasse dich in den Raum mit dem Auftrieb (der ehemals mit Wasser gefüllt war) von dem Mittleren Auftrieb zu der Truhe in der Nische tragen. Jedoch sollte vorher im normalen Tempel das Eisauge abschießen.

14. Fee | Raum 01

Nun kommst du von der Seite in den Hauptraum und kannst den Schalter betätigen, welcher eine Truhe an der Decke erscheinen lässt. Drehe den Tempel um und du kannst dir die Fee holen.

15. Fee | Raum 05

Im Raum, mit dem vielem Wasser findet man eine Sonne. Doch nur im umgedrehten Tempel kann man sie mit Lichtpfeilen beschießen. Nun heißt es Tempel drehen und Truhe hohlen. Die Belohnung der Fee ist dein!



Zelda Europe Lösungen – Majora's Mask

www.zeldaeurope.de

Die Große Fee der Güte

Sobald du den Felsenturm Tempel gemeistert hast, beobachtest du in einer Sequenz, wie der Fluch vom Ikana Canyon genommen wird. Gehe nun zur Felswand, die sich rechts von der Musikbox und nördlich vom Eingang zu den Ikana Ruinen befindet.

Innen erwartet dich die Feenquelle des Ikana Canyons. Trittst du näher, sammeln sich deine verirrtten Feen und die **Große Fee der Güte** erscheint dir. Sie überlässt dir ihr Geschenk: **Das Feenschwert**: Diese Waffe ist so schwer, dass du sie mit beiden Händen festhalten musst. Dafür kann diese Waffe ordentlich austeilen und kann nicht von Knochenfrazzen verflucht werden. Eine recht mächtige Schlagwaffe für einen kleinen Helden.