

HYRULE BOVENWERELD INFORMATIE

Betreed de fantasiewereld van Hyrule



Brilrots

Hoog boven Hyrule opdoemend vormen de tweelingpieken van Brilrots een baken voor degenen die op zoek zijn naar de legendarische Gouden Maakt. Zij vormen de sleutel tot het bereiken van de Dodenberg.



Volg de kaart naar de schat

Er moeten vele schatten worden gevonden in Hyrule. Het merendeel is verborgen in de kerkers. Slechts enkele zijn verstopt in de Bovenwereld.



Verborgen grotten

Evenals in de kerkers zijn er muren in de Bovenwereld die opgeblazen kunnen worden door bommen. Probeer ook elk rotsblok op te tillen en elk bosje om te snijden. Je weet nooit wat je zult vinden.



Magische Verplaatsers

In Hyrule zijn acht magische verplaatsers verborgen, die toegang geven tot de Duistere Wereld. Deze moeten alle gevonden worden om de Duistere Wereld en de Wereld van het Licht te onderzoeken. Denk eraan hoe beide werelden met elkaar zijn verbonden.



Luister naar de ouderlingen

Wie op onderzoek uitgaat, moet vooral naar de woorden van de ouderling luisteren. Zijn wijsheid vormt de leidraad op de weg de held van de legende te worden. De ouderling maakt handige merk tekens op de kaart. Profiteer daarvan.



Eenrichting deuren

In de grotten van Hyrule bevinden zich af en toe eenrichting deuren. Bij zo'n hindernis aankomen kan de grot beter worden verlaten. Kijk uit naar een bron om in te springen of een muur om met een bom op te blazen.

PRINTED IN JAPAN SNRP-ZL-HOL

MEESTERZWAARD

VERLOREN BOSSEN

HET DORP KAKARIKO

HET KASTEEL VAN HYRULE

DODENBERG

MEER VAN HYLIA

WOESTIJNPALEIS

WOESTIJN DER MYSTERIËN

BOUWAKKERS HUIS

INGANG BERGGROT

UITGANG BERGGROT

BRIL ROTS

TOREN VAN HERA

SMEDERIJ

KERKHOF

WAARZEGGERS HUIS

HET HUIS VAN SAHASRABLA

WEERHAAN

HERBERG VAN KAKARIKO

DORPSBIBLIOTHEEK

HET MYSTERIE HUIS

SPOOKBOSJE

HET HUIS VAN LINK

MOERAS RUÏNES

WAARZEGGERS HUIS

GOEDEREN WINKEL

VIJVER VAN HET GELUK

ELVENGROT

ELVENGROT

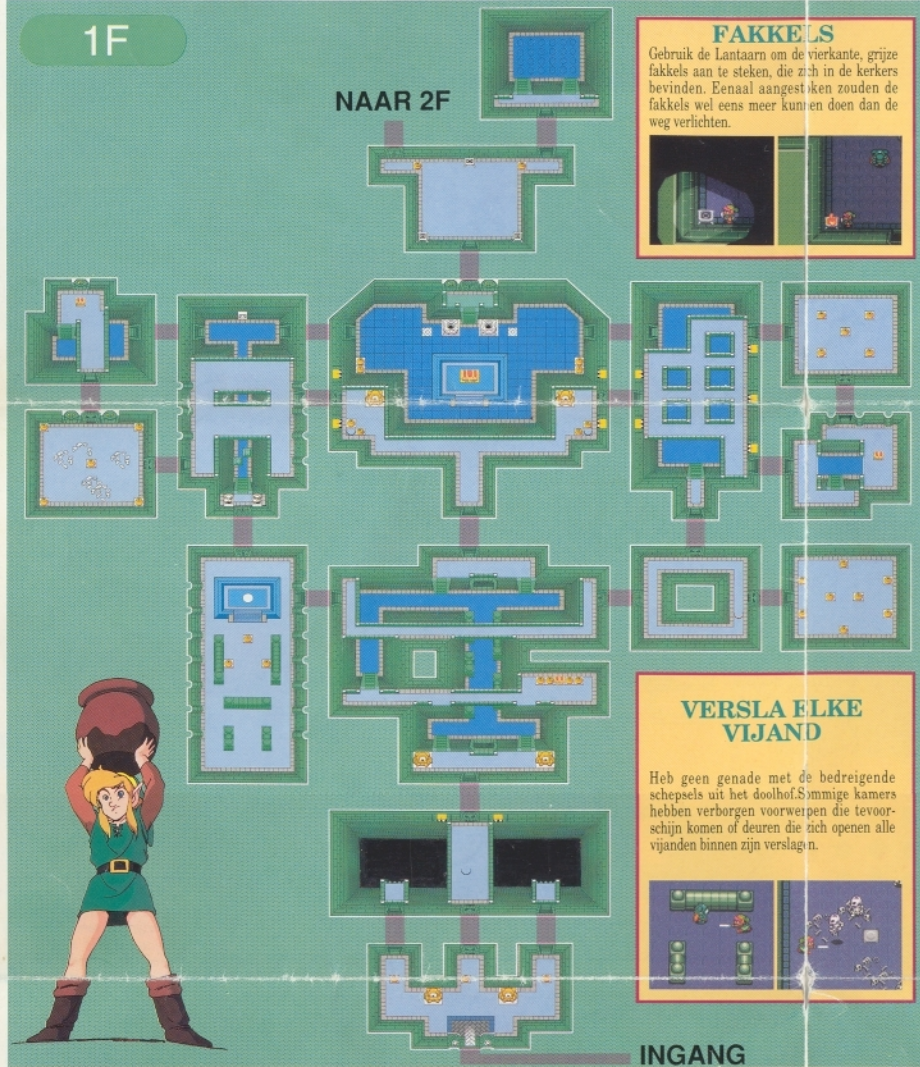
ZORA'S WATERVAL WATERVAL DER WENSEN

TOVERWINKEL

OOSTELIJK PALAIS

OOSTELIJK PALEIS

Het oostelijk paleis, eens een weelderig paleis voor de koninklijke familie van Hylia, is in verval geraakt en wordt nu bewoond door monsters. Onderzoek het grondig, want hier binnen is de machtige Lange Boog te vinden.



KERKER INFORMATIE

WOESTIJNPALEIS

In het zand levende vijanden bewonen dit paleis en springen van onder het zand tevoorschijn om aan te vallen. Met de Krachthandschoen die in het paleis is verborgen, kunnen rotsblokken worden opgetild



Er is kennis van de oude taal van Hylia nodig om het mysterie van het gelukerde Woestijnpaleis te ontcijferen. Lees het Boek van Mudora.

1F
NAAR 2F



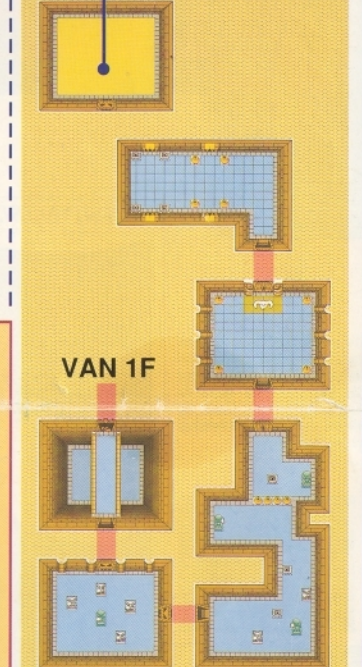
INGANG

WELKE KANT OP?

Het Woestijnpaleis heeft verscheidene uitgangen. Kijk buiten het paleis rond om de ingang naar het laatste deel van de kerker te vinden.



2F
MEESTER: ZAND WORMEN

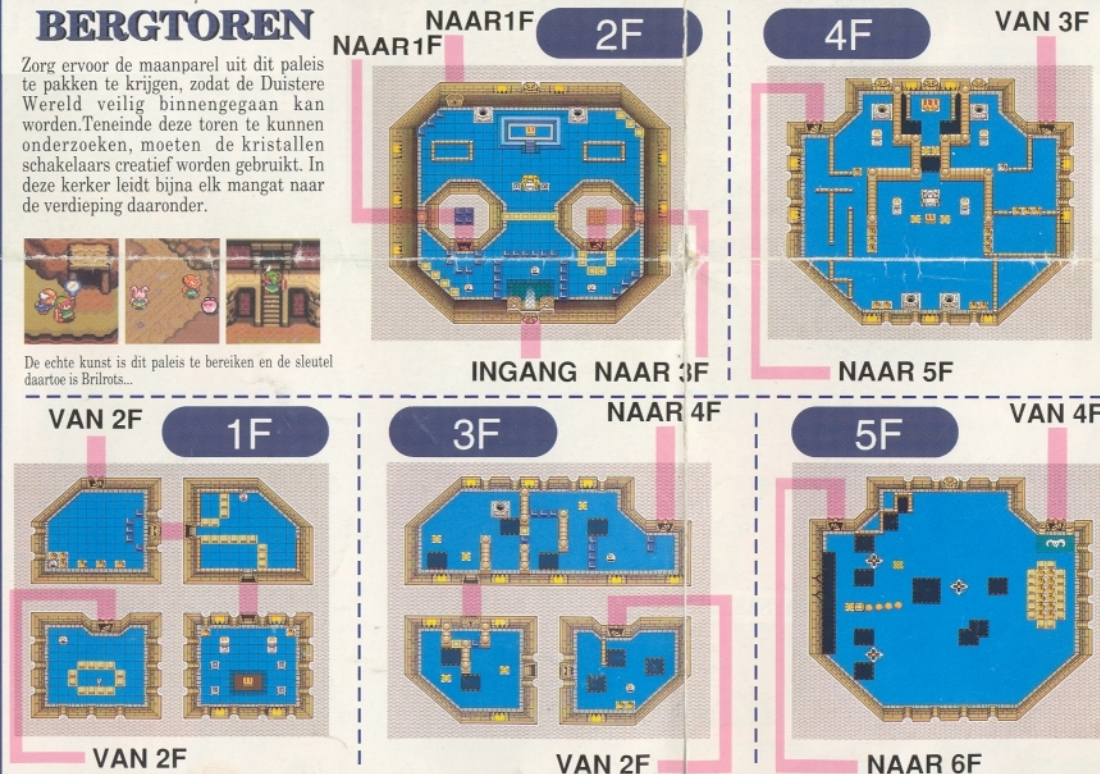


BERGTOREN

Zorg ervoor de maanparel uit dit paleis te pakken te krijgen, zodat de Duistere Wereld veilig binnengegaan kan worden. Teneinde deze toren te kunnen onderzoeken, moeten de kristallen schakelaars creatief worden gebruikt. In deze kerker leidt bijna elk mangat naar de verdieping daaronder.



De echte kunst is dit paleis te bereiken en de sleutel daartoe is Brilrots...



MEESTER: REUZEN WORM

EN DAARNA: GA DE DUISTERE WERELD BINNEN

Na de drie paleizen afgewerkt te hebben begint het avontuur pas. Want na de strijd met de tovenaars Agahnim komt de speler in de Duistere Wereld terecht. Welke vreemde nieuwe bedreigingen liggen hier te wachten? Wie voldoende op zijn vaardigheden vertrouwt en het in zich heeft de legendarische held te worden zal alle problemen van die wereld ook oplossen!

