

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 1: DAS KOKIRI DORF

Nachdem die Anfangsgeschichte vorüber ist und du in deinem Bett aufgewacht bist, bewege dich nach Norden zur Türe, um dein Haus zu verlassen. Sofort kommt deine Freundin **Salia** in einer kurzen Sequenz entgegen. Klettere die Leiter hinab und gehe zu ihr hin. Spreche sie an, indem du den A Knopf zum Sprechen nutzt. Nachdem du mit ihr gesprochen hast, kannst du dich erst einmal im **Kokiri Dorf**, deinem Zuhause, umsehen. Deine erste Aufgabe wird es sein, das **Kokiri Schwert** und den **Deku Schild** dir anzueignen, bevor du zum großen **Dekubaum** durchgelassen wirst.

Suchen wir erst einmal eine vernünftige Waffe: Gehe von Salia aus geradeaus zur **Wegkreuzung** und biege nach links ab. Folge dem Weg bis er wieder nach links den Hügel rauf abzweigt. Gehe den Hügel hinauf, um dann das **Trainingsgelände der Kokiri** vor dir zu finden. Es ist im Südwesten der Karte. Gehe in das umzäunte Trainingsgelände hinein und laufe auf die Wand am Ende zu, wo du einen kleinen Schacht erkennen kannst. Stelle dich davor und drücke A um durch den **Schacht** hindurch zu krabbeln.

Sobald du durch bist, laufe nach links und schnappe dir den blauen Rubin (5 Rubine). Nun drehe dich um und beobachte auf der anderen Seite den **rollenden Felsen**. Sobald der Felsen rechts ins hohe Gras wandert, folge diesen und biege dann nach rechts ab, um weitere 5 Rubine in Form eines weiteren blauen Rubins einzusacken. Warte bis der Fels auf der anderen Seite an dir vorbeigerollt ist und folge ihm wieder, bis du wieder nach rechts abbiegen kannst, um zu einer **großen Truhe** zu gelangen. In dieser großen Truhe wirst du das **Kokiri-Schwert** finden.

Für den **Dekuschild** werden **40 Rubine** nötig sein, die du vorher dir zusammensuchen musst. Bekommen kannst du den Schild bequem im Laden im Nordosten des Dorfes. Du kannst folgende Orte aufsuchen und Dinge verrichten, um deine Geldbörse aufzustocken:

- Laufe durch das **hohe Gras**, um ein oder zwei Rubine zu finden.
- In **Töpfen** in den Häusern sind Rubine versteckt, sobald du sie zerschellst.
- Im **Haus der allwissenden Brüder** im Süd-Westen sind 2 Rubine, im Haus der Zwillinge im Süd-Osten 6 Rubine.
- Springe über die **Plattformen im Wasser** westlich des Dorfladens um 5 Rubine zu erhalten.
- Hinter Midos Haus sind 5 Rubine.
- In **Midos Haus** im NordWesten des Dorfes sind 4 Truhen. 11 Rubine kannst du insgesamt in 3 von ihnen finden.
- Wenn du mit dem Schwert **Grasbüschel zerschneidest**, erhältst du manchmal 1 Rubin.
- Im **Geheimen Gang** (Kokiri-Schwert) hinterm Trainings- gelände (10 Rubine).
- Laufe bei **Salias Haus** (direkt neben Deinem) links den Weg hinauf, überquere die zwei Hängebrücken für 5 Rubine.

Mit Schwert und Schild bewaffnet kannst du nun im Osten des Dorfes die **Passage zum Dekubaum** betreten. Sprich mit **Mido** am Eingang, damit er dich widerwillig passieren lässt und folge dem Weg. Auf dem Weg kommst du an 3 Dekuranhas vorbei, von denen du **Dekustäbe** erhalten kannst. Diese platziere auf einem der C-Knöpfe. Gehe weiter, um den Dekubaum zu treffen.

KAPITEL 2: DER DEKUBAUM

Nachdem du in den Dekubaum eingetreten bist, gehe gleich links die Leiter hoch. Folge oben dem Weg an der Wand entlang solange hoch, bis du eine **große Truhe** findest. Dort findest du die **Karte** des Dekubaums. Gehe nun den Weg weiter zur nächsten Türe und gehe durch diese hindurch.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Hier musst du deinen ersten **Minigegner** besiegen: Einen Laubkerl.

Fokussiere ihn an (Z Knopf) und ziehe dein Schild zur Verteidigung (R Knopf). Wehre mit dem Schild die Nuss ab und lenke sie auf den Laubkerl, damit er von seiner eigenen Nuss getroffen wird. Nun wird er aufspringen und davon hüpfen. Halte ihn im Steuerkreuz und stell dich auf sein Gebüsch, damit er zu dir zurückkommt. Nachdem er dir einen Tipp gegeben hat und dir ein Herz überlässt, öffnet sich im hinteren Teil des Raumes eine Türe, durch die du hindurch gehst.

Im folgenden Raum siehst du eine Plattform vor dir, die über einen kleinen Abgrund hängt. Lauf auf sie zu und laufe auf ihr sofort weiter, um zur anderen Seite zu springen. Schaffst du es nicht und du fällst mit der Plattform hinunter - macht das nichts. Klettere die Ranken an den Wänden hoch, um zu einer großen Truhe zu gelangen. In ihr findest du die **Feenschleuder**.

Platziere diese auf Einem der C Knöpfe. Schau von der Truhe aus nach links, um dort an der Wand die Ranken hochzuklettern. Oben ist in einer **kleinen Truhe** ein **kleines Herz**. Schaust du von dieser Anhöhe umher, fliegt deine Fee Navi zu einer **versteckten Leiter** hinter Spinnweben fliegen. Fokussier die Stelle an, die Navi anzeigt und schleudere einen Dekukern mit deiner Feenschleuder in diese Richtung, um die Leiter herunter zu holen. Gehe nun hinunter und gebrauche die Leiter, um zurück in den Raum zuvor zu kehren.

Kehre nun auch wieder in die **Eingangshalle** zurück und gehe zur der Truhe, wo du eben die Karte gefunden hast. Schau nach oben um die 3 Skutulla Spinnen ausfindig zu machen und schieße sie alle 3 mit deiner Feenschleuder ab. Dann klettere die Ranken nach oben und dann nach rechts, um sicheren Boden unter dir zu finden.

Laufe den neuen Weg an der Wand nun weiter (ignorier die Riesenskutulla) und gehe durch die nächste Tür, der du begegnest. Sobald du den nächsten Raum betreten hast, schau dich erst um. Dann betätige rechts den **Schalter**, indem du dich auf diesen stellst.

Plattformen fahren nun hoch, die dir für kurze Zeit ermöglichen, auf die andere Seite zu springen. Hast du die andere Seite erreicht, schnappe dir den **Kompass** aus der **großen Truhe**. Springe die Anhöhe hinunter und laufe zur rechten Wand. Dort, wo du eine weitere Anhöhe entdecken kannst, wird dir gleich eine **Riesenskutulla** herunter kommen. Besiege sie, indem du mit deinem Schwert erst dann auf sie einschlägst, wenn sie dir den Rücken zeigt. Gehe nun zum **Schalter** zurück und aktiviere ihn ein zweites Mal.

Springe über die hochgefahrenen Plattformen zur Anhöhe, wo du eben die Riesenskutulla erledigt hast. In einer **kleinen Truhe** findest du ein **kleines Herz**, dahinter eine **Goldene Skutulla**, die du zuvor mit 2 Schlägen erledigen musst. Gehe zurück zum Schalter und zünde einen Dekustab an der Fackel an, um den **Fackelständer** hinter dir an der anderen Wandseite anzuzünden. Es öffnet sich die Türe, mit der du zurück in die Eingangshalle gelangst.

In der **Eingangshalle**, zerstöre die drei Riesenskutullas an den drei Absprungstellen auf dem Weg und springe mit gezogenem Schwert (Z+A) von einer dieser Rampen hinab, um unten im Erdgeschoss durch das **Spinnennetz** im Boden zu fallen. Du fällst in den Keller und damit in den 2. Teil des Dekubaum Tempels.

Du landest im Wasser. Schwimme ein Stück nach vorne, um eine Wasserplattform zu finden, auf der du im Wasser stehen kannst. Schieße an der Wand hinter dir auf den Ranken eine **Goldene Skutulla** ab und klettere die Ranken hoch, um das Symbol einzusammeln.

Gehe dann wieder zurück zu der Plattform, wo du im Wasser stehen konntest und klettere dann auf das Ufer, wo Fackel und Schalter stehen. Ignorier diese erst einmal und schieße die **Goldene Skutulla** ab, die auf den Gitterstäben eines Abflusskanals herumkrabbelt. Um das Symbol zu erreichen, gehe zur Wand und springe von dort am Ufer aus einfach auf das Symbol. Betätige dann auf dem Ufer den **Schalter**, um die Fackel hinter den Spinnweben freizulegen. In der **kleinen Truhe** daneben findest du ein **kleines Herz**.

Nun zünde einen **Dekustab** an und springe hinunter auf die Wasserplattform, um mit dem Stab auf das andere Ufer zu gelangen. Dort verbrenne hinten an der Wand das Spinnennetz, um eine Tür freizulegen, durch die du hindurch gehst.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Im kommenden Raum musst du wieder einen Laubkerl besiegen. Auch er wird dir einen Tipp geben, die später für die Lösung eines Rätsels nützlich sein wird. Schieße dann mit der Feenschleuder das metallene **silberne Auge** über der Tür ab, damit es sich schließt und die Tür sich öffnet.

Im nächsten Raum, springe ins Wasser um links unten unter Wasser an einem Abfluss einen **Schalter** zu entdecken. Betätige ihn, indem du auf ihn zutauchst (A gedrückt halten). Nun schwimme schnell zurück zur Anhöhe, woher du gekommen bist und warte auf die rotierende Plattform, um auf diese zu springen. Ducke dich, indem du mit dem R Knopf mit Schild in Verteidigungsstellung gehst und fahre auf die andere Seite.

Dort besiege zunächst die Riesenskutulla, um dann den Block in die Mitte zu schieben. Klettere auf diesen hinauf, um oben durch die Tür zu gehen. Besiege im nächsten Raum die Dekuranha in der Mitte, dann zünde mithilfe eines Dekustabs alle Fackeln an. Es öffnet sich eine verschlossene Tür, durch diese du hindurchgehst.

Sofort musst du am Anfang eine Riesenskutulla erledigen. Dann besiege die **drei Baby-Gohmas** an der Decke des Raumes, die sonst von der Decke fallen werden. Nimm dann einen Dekustab und zünde ihn an, um alle Spinnweben in diesem Raum zu verbrennen. Du legst damit 2 Gänge frei. Der Gang im Nordosten ist allerdings für dich uninteressant, weil du keine Bomben besitzt. Komm später zurück, wenn du welche hast, um dir eine weitere **Goldene Skutulla** zu sichern.

Gehe zum Gang im Osten und klettere durch den kleinen Schacht, um an der **Halle mit dem Wasser** zurück zu kehren. Besiege zunächst hier die Dekuranhas am Spinnennetzloch, danach schiebe links den Block nach unten ins Wasser. Springe hinunter und gehe zum anderen Ufer. Zünde hier einen Dekustab an und renne schnell zum Spinnennetzloch beim anderen Ufer zuvor zurück, um das Netz mittels Schläge (Z+A) zu verbrennen.

Springe in den Abgrund hinunter, um im 3. Teil des Dekubaum Tempels zu gelangen. Wieder landest du im Wasser. Schwimme ans Ufer, um die **drei Laubkerle** in einer **bestimmten Reihenfolge** zu besiegen: Mitte, Rechts, Links.

Die Laubkerle werden dir einen weiteren Tipp zur Spinnenkönigin verraten. Versichere dir, dass alle deine Herzen in deiner Leiste voll sind, dann betrete die Türe, um zum **Bossgegner** dieses Tempels zu gelangen. Schaue im Bossraum nach oben zur Decke, um **Gohma** zu treffen.

Treffer mit Kokiri Schwert: 7-8

Strategie: Am Anfang des Kampfes steht dir Gohma gegenüber. Setze deine Feenschleuder ein und schieße auf ihr Auge, um sie für wenige Sekunden zu paralysieren. Schlage mit deinem Schwert auf ihr Auge ein, bis sie sich vor Schmerz zurückzieht und die Decke hochklettert. Behalte dabei Gohma im Fadenkreuz.

Oben sucht sie einen Platz zum Eier legen, um dir kleine Baby-Gohmas in den Kampf zu schicken. Sobald sie sich oben in die Hocke legen will, schieße auf ihr Auge mithilfe deiner Feenschleuder, damit sie schon vorher von der Decke fällt. Schlage auf ihr **Auge** ein. In der Regel ist sie meist dann schon besiegt.

Wenn sie es jedoch schaffen sollte Eier zu legen, solltest du diese vor dem Schlüpfen mit dem Schwert zerschlagen, damit sie nicht auf dich losgehen. Wenn keine Deku-Kerne mehr vorhanden sein sollten, erfüllen die Deku-Nüsse die selbe Wirkung. Sie betäuben Gohma für wenige Sekunden. Jedoch nur wenn sie in Reichweite ist. An der Seite des Raumes gibt es noch Grasbüschel, wo du Herzen und andere Items auffüllen kannst. Sobald du Gohma besiegt hast, nimm den **Herzcontainer** an dich und trete ins Licht, um zum **Dekubaum** zurück zu kehren.

Im folgenden Verlauf wird der Dekubaum seine letzten Worte an dich richten, dir dein Schicksal offenbaren und dir eine Aufgabe geben. Dann überreicht er dir den **Kokiri Smaragd**. Wenn der Dekubaum gestorben ist und du nach einer Sequenz wieder im Kokiri-Dorf zurück bist, spreche mit Mido, damit er dich ins Dorf zurücklässt. Da dich nichts mehr hier hält, gehe in den Westen, um dort durch den Baumstumpf das Dorf zu verlassen. Es folgt eine Abschiedsequenz mit deiner Freundin **Salia** auf der Waldbrücke, die dir die **Feenocarina** überreicht. Danach verlässt du automatisch deine Heimat und brichst auf in die **Hylianische Steppe**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 3: PRINZESSIN ZELDA

Nachdem die kleine Sequenz der Hylianischen Steppe vorüber ist, folge dem Weg durch die Bäume, bis dich eine **große Eule** aufhält. Spreche mit ihr, danach wird sie davonfliegen. Nun liegt die Steppe endlich vor dir.

Halte dich nicht auf sondern folge geradeaus dem Weg vor deinen Füßen. Er führt dich hoch zu einem Hügel. Beeile dich. Der Weg wird dich zwar wie von der Eule versprochen nach Hyrule führen - aber es droht die Nacht hereinzubrechen.

Versuche **Hyrules Zugbrücke** zu erreichen, bevor diese vor deiner Nase hochfährt. Wenn du Pech hast, fährt diese zu und du darfst die Nacht bei **Zombies** draußen verbringen. **Tipp:** Nutze **Rollattacken** (Steuerkreuz oben + A Knopf), um dich schneller voran zu bewegen.

Bist du in **Stadt Hyrule** einmal drin, laufe die große Straße hinunter in den linkunteren Bildrand, um zum **Marktplatz** zu gelangen. Schau dich um. Auf dem Marktplatz vergeht die Zeit nicht. Wenn du fertig bist, verlasse den Marktplatz in Richtung **Schloss Hyrule**. Hier oben in der Ebene des Schlosses wartest du bis es **Nacht** wird. Erst einmal wird dich die Eule ansprechen. Bei Nacht kannst dann nach ihrem Gespräch ihren Baum anrempeln, um eine **Goldene Skutulla** zu erhalten. Dann klettere auf der rechten Seite die Ranken hoch.

Oben, laufe bis zur grauen Mauer und springe von ihr hinab, sodass du auf der anderen Seite des **Grenztores** landest. Nun lass dich einmal absichtlich von den herumstehenden Wachen auf dem Weg weiter hinten oder oben im Vorgarten erwischen. Nachdem du dann wieder vor dem Grenztor der Wachen landest, wirst du diesmal eine Melodie vernehmen.

Gehe zurück zu der Wand mit den Ranken, und du findest ein singendes **Mädchen** vor. Spreche sie 2 Mal an, damit sie dir ein **Ei** vermacht, womit du ihren Vater wecken sollst. Nehme das Ei an dich und platziere es auf einen der C Knöpfe. Warte dann bis am nächsten Morgen, damit ein **kleines Küken** daraus schlüpft.

Klettere dann wieder die Ranken hoch um wieder anschließend am Ende hinter dem Tor der Wachen zu landen. Diesmal laufe den Hauptweg entlang, bis eine **Abzweigung** zu einigen Felsen führt. Gehe von dort aus nach links hoch und sehe zu, dass du mit gemächlichem Schritt und etwas Abstand hinter der Wache vorbeiläufst, die oben an einen Baum Richtung Tor schaut. Laufe dann links neben dem Gartenpfad zur Felswand auf der anderen Seite des Gartens. Dort findest du dann etwas weiter Rechts eine Steinerne Mauer, die du wie die Ranken erklimmen kannst. Oben, laufe weiter die Anhöhe hinauf, um dich dann in den **Burggraben** und ins Wasser fallen zu lassen.

Lasse dich vom Wasser zur Anderen Seite treiben, bis du auf einer Anhöhe in einer Ecke wieder hochklettern kannst und laufe dann nach Links. Du wirst das **Schnarchen** eines Mannes hören, den du bei Tagesanbruch mit dem Huhn (welches bei Sonnenaufgang aus deinem Ei schlüpft) wecken kannst. Nach einem Gespräch wird er davonrennen und die **Holzboxen** hinter ihm dir überlassen. Diese nimmst du an dich, um sie nach vorne und dann nach links zum Burggraben zu schieben, da du den gegenüberliegenden kleinen Wasserfall erreichen musst. Schiebe die zwei Boxen so, dass du sie übereinander stapelst und steige auf sie, um so über den Burggraben zum Wasserfall zu springen. Dort wo das Wasser herausplätschert, kannst du hindurch krabbeln, um in den **Burghof** zu gelangen.

Einmal im Innenhof drin, gehe nach links, um 5 kleine Minispiele mit den Wachen zu absolvieren. Ziel ist es, geschickt an den **Wachen** vorbei zu laufen, ohne erwischt zu werden, bevor du dann links zum Innenhof der Prinzessin gelangst. Solltest du erwischt werden, fliegst du hinaus zu den Milchboxen. Prinzessin Zelda kannst du nur treffen, wenn es Tag ist. Absolvieren die kleinen Versteckspiele und treffe **Prinzessin Zelda**, indem du dich ihr am Ende nährst.

Sie reagiert alleine auf dich. Es folgt ein längeres Gespräch, in der sie dir erst ihren Traum erzählt, dann die Legende des Dekubaums erweitert und am Ende dir **Ganondorf** zeigt. Am Ende bittet sie dich, für sie die zwei anderen heiligen Steine zu bringen, um Ganondorf mittels des Triforce zu verbannen. Du willigst ein und erhältst den **Brief der Prinzessin**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Anschließend erlernst von Zeldas Kindermädchen Impa deine erste **Melodie: Zeldas Wiegenlied**. Dann wirst du von Impa wieder hinaus aus der Stadt gebracht. Sie zeigt dir dein nächstes Abenteuer: Die Gebirge um den **Todesberg**. Dann verschwindet sie und du bist wieder allein auf dich gestellt.

KAPITEL 4: STADT GORONIA

Dein Weg führt dich in Richtung Berge. Folge ruhig Impas Anweisung, überquere die Brücke und nehme anschließend die Treppe, um nach **Kakariko** zu gelangen. Kakariko ist ein kleines Dorf, wo du wieder dich ein wenig umsehen kannst, bevor du deine Mission fortsetzt. Wenn möglich decke dich bei den Händlern mit einem **Hylianischen Schild** aus, den du hier oder in Hyrule kaufen kannst. Um diesen billiger zu bekommen, spreche mit der Wache am Nordtor zum Gebirgspass. Genau dieses Tor wirst du durchschreiten müssen, um zum **Gebirgspass** zu gelangen.

Gehe dazu vom Eingangstor geradeaus hinab, bis du links eine Treppe steil in die andere Richtung findest, die ein Arbeiter ebenso entlang läuft. Laufe diese hoch und erklimme noch zwei weitere Treppen, bevor du schon den **Wachmann am Tor** erreichst. Spreche ihn an und er wird dich nicht durchlassen wollen. Erst wenn du ihn anvisierst (Z) und **Zeldas Brief** mittels dem C Knopf zeigst, öffnet er dir das Tor.

Gehe durch das Tor, um zum **Gebirgspfad** zu gelangen. Sobald die kleine Sequenz des neuen Abschnitts vorüber ist, laufe den einzigen Weg entlang, der auf dieser Ebene möglich scheint. Er wird dich nach mehreren Windungen und wenigen Feinden direkt nach **Goronia** führen, der Stadt der Goronen.

Nachdem du auch diese Stadt betreten hast, kannst du dich erneut umschaun. Allerdings sind fast alle Wege blockiert. Um fortzufahren, springe zur untersten Ebene der Stadt hinunter, wo eine große **Goronen Statue** steht. Du wirst nicht lange suchen müssen, um eine große bemalte Tür mit einem Teppich davor zu finden, die verschlossen ist. Navi wird auf den Teppich fliegen, während dir ein Gorone daneben erzählt, dass Darunia, der Goronenhäuptling, sich in seiner Kammer eingeschlossen hat. Spiele auf dem Teppich **Zeldas Wiegenlied** mithilfe deiner Ocarina, sodass die Tür sich automatisch öffnet. Dahinter triffst du auf einen sehr schlecht gelaunten **Goronenhäuptling**, der sich von dir beleidigt fühlt und auch nichts erzählen möchte. Zunächst kannst du nichts an seinem Zustand ändern. Bediene dich daher mit einem Dekustab an seiner Fackel und renne schnell zum vorherigen Raum, um dort an den Wänden **alle Fackeln** anzuzünden. Schaffst du dies, so beginnt sich die **Goronenstatue** zu drehen.

Nun nehme einen neuen Dekustab und zünde ihn an einer dieser Fackeln an, renne die Treppe hoch zur ersten Ebene und renne gleich nach rechts um dort die beiden Fackeln anzuzünden. Nehme dann wieder einen neuen Dekustab und laufe den Schacht hinein, um den Stab an das **Gewächs** zu führen. Sie werden sich aktivieren, sodass du sofort von ihnen Abstand nehmen musst - da es **Bomben** sind. Sie sprengen die Felsen in die Luft, die den hinteren Teil des Schachts versperren.

Nachdem du diesen also freigelegt hast, laufe weiter in ihn hinein, um dich in den **Verlorenen Wäldern** wiederzufinden - ganz nahe deinem Zuhause. Sofort wirst du als nächstes auf die Eule treffen. Nachdem du mit ihr gesprochen hast, lausche der **Spielmelodie**: Du wirst bemerken, dass sie an einigen Stellen lauter ist, an anderen Stellen leiser. Genauer gesagt ist die Melodie an einem der drei Holzstämme normal, während sie an den anderen beiden erlischt.

Folge der Melodie, die dich zur heiligen Waldlichtung führen wird.
Von deinem Standpunkt aus ist es folgender Weg:

links, links, geradeaus, links, rechts

Läufst du verkehrt, landest du im **Kokiri Dorf**.

Nehme dann folgenden Weg, um trotzdem zur Waldlichtung zu finden:

rechts, links, rechts, links, geradeaus, links, rechts

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Sobald du bei der **Waldlichtung** dich dem kleinen Eingangstor näherst, wird dich ein **Wolfsheimer** anspringen. Du musst ihn erledigen, damit sich das Tor öffnet. Schlage auf ihn ein, wenn er sich aufstellt, um nach dir zu schlagen. Gehe dann durchs Tor.

Es folgt ein kleines Labyrinth, bei dem es egal ist, in welche der beiden Richtungen du läufst. Hier in der Lösung haben wir uns für Rechts entschieden. Weiche den Laubkerlen aus, die mehrere Nüsse nach dir schießen und folge den Weg soweit, bis du bei einem Gang in der Mitte im hohen Gras zu einem anderen Gang kommst. Auch den gehst du weiter entlang (egal welche Richtung), bis du die **grauen Steinpfähle** erreichst, die eine längere Treppe markieren.

Gehe diese Treppe hoch, weiche den **Laubkerlen** aus und steige eine weitere letzte Treppe hoch, um endlich den heiligen Platz zu erreichen. Wenn du zu wenig Herzen hast solltest du es nicht darauf ankommen lassen und die Laubkerle nacheinander besiegen. Sie spuken 3 Nüssen nach einander. Wenn du eine zurück geschleudert hast, hüpfert der Laubkerl wild umher und du kannst ihn ganz einfach mit dem Schwer besiegen.

Es folgt eine längere Sequenz mit **Salia**. Am Schluss erlernt sie dich ein ganz neues Lied: **Salias Lied**. Über diese Melodie kannst du sie von überall her erreichen und um Rat fragen. Kehre mit der neu erlernten Melodie zurück nach **Goronia** und zu Darunia.

Spieler vor ihm **Salias Lied**, damit er an zu tanzen beginnt. Er vergisst seine schlechte Laune und seine Meinung dir gegenüber ändert. Er bittet dich die Kreatur aus Dodongos Höhle zu erschlagen. Als Dank sollst du den heiligen Stein des Feuers erhalten. Er schenkt dir für deine Aufgabe das **Goronarmband**. Mit diesem Armband kannst du die **Donnerblumen** pflücken, die du zuvor nur mit dem Dekustab anzünden konntest.

Gehe nun aus Goronia hinaus zum Gebirgspfad und halte dich gleich rechts an der Felswand, bis du durch eine Öffnung zu einer Klippe gelangen kannst. Dort wacht ein Gorone über eine **Donnerblume**. Diese pflückst du und wirfst sie die Klippe hinunter, damit du die **Felswand vor der Höhle** sprengst. Begebe dich dann hinab zur Höhle und betrete sie. **Dodongos Höhle** erwartet dich nun.

KAPITEL 5: DODONGOS HÖHLE

Einmal eingetreten, nehme eine **Donnerblume** von einer der beiden Seiten, um die **brüchige Wand** vor dir zu sprengen. Dazu nimm die Blume einfach hoch und lege sie vor der Wand ab (beides mit A) und nehme dann Abstand. Wenn sie explodiert, erfolgt eine kurze Sequenz zu Dodongos Höhle.

Betrete den großen **Eingangssaal** und laufe erst einmal auf die große Holzrampe. Dein Ziel ist erst einmal die große Plattform, auf der ein Gegner in der Mitte steht. Dazu springst du auf die herab/herauffahrenden kleinen Plattformen, um anschließend die große Plattform in der Mitte zu erreichen.

Nehme Abstand von dem **Stahlzyklopen** in der Mitte und meide das Sichtfeld seines rotierenden Auges, da du ihn in Moment nicht besiegen kannst. Springe nun nach links auf eine andere kleine Plattform, um die linke Wandseite zu erreichen. Schnappe dir dort die Donnerblume und spreng direkt daneben die **brüchige Wand**. Dahinter findest du eine **große Truhe** mit der **Labyrinth-Karte**.

Weiter links von deinem Standpunkt aus kannst du einen **Dekuhändler** finden, der dir einen **Dekuschild** für **50 Rubine** verkauft, sollte dein Schild einmal verbrennen. Gehe zurück zu deiner Ausgangsposition an der Eingangshalle und nehme dann den selben Weg wie vorhin, nur mit dem Unterschied, dass du nun die rechte Wandseite aufsuchst. Nehme dort die Donnerblume an dich und laufe mit ihr schnell nach rechts, um dort ebenso die **brüchige Wand** zu sprengen. Dahinter erscheint ein Gang, dem du folgst.

Zunächst werden dich im kommenden Raum einige **Baby-Dodongos** angreifen, die aus dem Boden herauskrabbeln und dich anspringen. Sie sind nicht schwer zu erledigen, doch halte Abstand von ihnen, wenn sie anfangen rot aufzublinden und explodieren. Erledige alle Baby-Dodongos in diesem Raum und laufe zur anderen Seite des Raumes. Du wirst dabei an einer **brüchigen Wand** vorbeilaufen, die du jetzt nicht zerstören kannst. Kehre dazu später wieder mit Bomben dahin.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Schiebe eine der beiden Statuen vor der Tür auf den **Schalter**, um diese zu öffnen. Nehme die Tür. Erledige im Gang die beiden **Fledermäuse** mit deiner Feenschleuder und gehe durch die nächste Tür.

Es folgt ein kleiner **Miniboss-Kampf** gegen **zwei Echsodorus**, die dich abwechselnd angreifen werden. Sie sind sehr flink und lieben es, hinter dich zu springen und zuzuschlagen. Sei also schnell und schlage schnell mit Stichhieben zu (Steuerkreuz oben und B) und halte den Schild mit der R Taste parat, wenn sie hinter dich springen. Es ist nützlich den Echsodorus im Fadenkreuz zu behalten, bis er besiegt ist oder mit seinem Partner tauscht.

Nachdem du sie besiegt hast, nehme die Tür im Nordwesten. Hinter der Tür musst du einen kleinen Gang absolvieren (ignorier die **brüchige Wand**, es sei denn du willst einen Dekustab für 15 Rubine kaufen) bevor du in einen etwas größeren Raum gelangst. Gebe Acht auf die **drei Dodongos**, die Feuer nach dir spuken, wenn du ihnen zu nahe kommst. Dein Dekuschild verbrennt sofort, sollte er mit Feuer in Berührung kommen.

Wenn du die drei Dodongos jedoch besiegen willst oder musst, solltest du es gar nicht erst zum Feuerspucken kommen lassen. Die Schwachstelle der Echsodorus sind ihr Schwanz. Ein paar gezielte Schläge darauf und sie sind erledigt. Wenn sie dann rot aufleuchten sollte man sich davon entfernen, da sie in die Luft fliegen!

Nehme einen Dekustab und entzünde ihn an einer Fackel in der Nähe der Donnerblumen und zünde die drei Fackeln in diesem Raum an. Du öffnest eine Tür, durch die du hindurch gehst. Du landest wieder in der **Eingangshalle** - nur mit dem Unterschied, dass vor dir ein **Schalter** liegt. Betätige ihn, um eine Tür auf der anderen Seite dieses Raumes zu entriegeln. Begebe dich dann auf die andere Seite und gehe durch Diese. Dahinter liegt ein Raum, in der sehr viele Donnerblumen um einen großen steinernen Block wachsen. Nehme links die einzige Donnerblume, die nicht mit den anderen Blumen in einer Reihe wächst und spreng die **brüchige Wand**.

In dem kleinen Raum dahinter musst du eine Statue alias **Armos-Ritter** besiegen. Sie sieht aus wie eine gewöhnliche Statue - doch sobald du sie berührst, wird sie lebendig und greift dich an. Immerhin hast du es nur mit Einer zu tun, die direkt vor der **großen Truhe** steht. Besiege sie mit der Explosion einer Donnerblume, wenn sie aktiv ist. Sie spielt danach verrückt und wird explodieren, weswegen du dich von ihr fernhalten solltest. Nehme danach den **Kompass** aus der Truhe hinaus und kehre in den Raum zuvor zurück.

Jetzt nehme wieder die einsame Donnerblume neben der Türe und platziere sie in den einzigen Freiraum in der Reihe, wo keine Donnerblume wächst. In einer kleinen Sequenz erfolgt eine Kettenexplosion, die den großen Felsen hinuntersacken lässt und für dich zu einer **Treppe** ins obere Geschoss wird.

Klettere die Treppe hinauf und laufe an einer der beiden Wandseiten hoch zur Türe. Erledige davor die beiden Spinnen und nehme die **Goldene Skutulla** an dich, indem du auf den Ranken kletterst. Im Raum gibt es zwar eine zweite Skutulla, doch die kannst du im Moment nicht erreichen. Gehe durch die Türe und erledige erst einmal die beiden **Feuerflatterer**, die bei Berührung dein Schild zerstören können. Dann erkennst du in der Mitte des Raumes eine Plattform. Gehe um sie herum und schiebe die Statue weg, die vor der Leiter steht und klettere die Leiter hoch, um einen **Schalter** zu aktivieren.

Du entriegelst die Türe, durch die du hindurch gehst. Nach einem kurzen Gang landest du wieder in der **Eingangshalle** - allerdings nun Oben. Wenn möglich, schieße die **Feuerflatterer** ab, dann überquere die Brücke und springe über ihre Löcher, um die Tür auf der anderen Seite zu erreichen. Achte im nächsten Raum auf die sausenden **Klingensmesser**, die in den engen Gängen vorbeizischen. Trotzdem musst du von der Anhöhe springen und da durch, um auf die andere Seite zu gelangen. Klettere dort auf die Leiter und vom Mauersims aus springe auf die Plattform mit der Donnerblume.

Dort schnappe dir zunächst die **20 Rubine** aus der **kleinen Truhe**, dann nehme dir eine Donnerblume. Werfe sie auf die **brüchige Wand** - so, wenn sie gegen die Wand trifft, in diesen Moment explodiert und du so dir einen neuen Weg öffnen kannst. Betrete den neuen Durchgang und schieße im kommenden Raum das **goldene Auge** mit deiner Feenschleuder ab, damit das blockierende Feuer im Weg verschwindet.

Danach wirst du kurz einen Gang entlang laufen, wo neue Baby-Dodongos dir das Leben schwer machen wollen. Gehe anschließend durch die Türe und beweise dich in einem erneuten **Miniboss-Kampf** gegen 2 Echsodorus.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Hast du sie besiegt, gehe durch die nächste Tür. Hier wirst du erneut ein **goldenes Auge** abschießen müssen, um eine Plattform aus dem Feuer zu befreien. Springe auf diese und schieße auf ein **zweites Auge** in der linken Wand, um die zweite Plattform freizumachen. Springe zur anderen Seite und nehme die Tür.

Im kommenden Raum, springe auf die andere Seite und schnappe dir rechts oben die **große Truhe**: Hurra die **Bombentasche**. Damit kannst du endlich bomben - und die Bude zubomben, solange der Vorrat reicht. Gehe weiter durch die Tür, um wieder in die **Eingangshalle** zurückzukehren. Lege den **Schalter** um, um einen Art **Aufzug** aus einer der Plattformen im Erdgeschoss zu erschaffen, die von nun an auf und ab fährt.

Gehe danach nach rechts und laufe auf die Brücke. Lasse in jedes Loch eine Bombe fallen. Die **Augen** werden rot aufglühen, sobald eine Bombe in ihnen explodiert ist. Glühen beide Augen rot auf, öffnet sich ein neuer Durchgang im Erdgeschoss, der dich näher an deinen Feind heranbringen wird. Gehe hinunter und betrete den neuen Durchgang. Hinter der Tür erwartet dich ein kleiner Raum, in dem es nichts Besonderes gibt, außer einem kleinen Loch in der Mitte. Darin ist ein **Schalter** versteckt, doch ohne einen Felsbock kannst du nichts mit ihm anfangen. Erledige die Feuerflatterer und begeben dich nach Osten, indem du auf die Anhöhe kletterst und den Gang dahinter entlang gehst.

Im kommenden Saal, springe von der Anhöhe hinab und laufe links einmal um die Mauer herum, bis du Felsblöcke findest. Schieße die Feuerflatterer ab und klettere auf den ersten Block und springe auf der anderen Seite hinab, um mit deinen frischen Bomben die **brüchige Wand** zu sprengen.

Dahinter liegt ein kleiner Raum, wo du eine **Goldene Skutulla** gewinnen kannst. Wenn du sie hast und zurückbist, erledige erst die Flatterer und gehe zu den Felsblöcken zurück. Klettere diesmal beide hoch und anschließend auf die Mauer. Diesen Mauersims gehst du entlang, bis dieser endet und du zu Töpfen hinab springen kannst. Dort kannst du dir eine **rosa Fee** schnappen, wenn du ein Glas besitzt.

Schiebe dann den Block hier aus der Fassung zurück in die Richtung, aus der du gekommen bist, um einen Durchgang zu erschaffen. Dann gehe den Gang weiter entlang, um am Ausgangsort von vorhin zu landen. Nur mit einem Felsblock, den du hinunter schiebst. Erschieße die Fledermäuse und schiebe den Block ins Loch, damit sich die Tür zum Endgegner dieses Tempels öffnet. Wenn du bereit bist, gehe durch diese Tür.

Du findest einen kleinen Raum vor, wo in einer **kleinen Truhe** ein paar **Bomben** versteckt sind. Nehme die Bomben an dich (insofern du sie brauchst) und spreng den Boden in der Mitte frei. Es entsteht ein Loch, durch das du hindurch springen musst, um zu deinem Feind zu gelangen.

Treffer mit Kokiri Schwert: 4

Strategie: Dodongo ist zwar riesig und imposant, aber relativ gefräßig und nicht besonders intelligent. Weder mit Schwert noch mit Distanzwaffe wirst du diesen Koloss aus lebendigem Stein bezwingen können und du wirst kaum in der Lage sein, ihn aufzuhalten. Im Gegenteil - er wird versuchen Feuer nach dir zu speien und dich zu überrollen.

Du musst also die Waffe dieses Tempels nutzen: Die **Bomben**. Nehme eine Bombe oder eine Donnerblume und schmeiße sie in **Dodongos Rachen**, wenn er sein Maul einige Sekunden aufreißt um Atem für seine Feuerattacke zu holen. Er wird sich verschlucken und die Explosion wird in seinem Inneren Schaden nehmen, sodass er kurz Aussetzt. Schlage dann mit dem Schwert zu. Weiche dann auf den Rand des Platzes aus zur Lavagrube hin (am Besten in einer Ecke am Ufer der Grube), damit seine Rollattacke dich nicht erwischt. Verfahre dann wie zuvor und er wird spielend leicht erlegt.

Nehme dann den **Herzcontainer** an dich, nachdem die Lava erkalte und fliege im Licht davon.

Draußen vor der Höhle wird **Darunia** seinen Dank aussprechen und dich zu seinem Blutsbruder erklären. Am Ende erhältst du den heiligen **Stein des Feuers**. Mission Berge erfüllt.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 6: DIE MUTTER ALLER FEEN

Nachdem du den Goronenopal errungen hast, wirst du zunächst eine Station auf den **Klippen des Todesbergs** machen müssen, bevor du deine Reise in Richtung Zoras Reich fortsetzen kannst. Starte von der Dodongo Höhle aus und gehe den Weg in Richtung Goronia hoch, bis du eine Fahne mit rotem Banner erkennst, die deinen Weg kreuzen wird. Gehe von dieser aus vom Weg ab nach oben den Steilen Hang hinauf.

Klettere dort oben die kleine Anhöhe hoch, sodass du die braunen Felsen links und rechts vor deiner Nase hast. Spreng diese Felsen mittels einer Bombe, sodass du dir den Weg freimachst, um weiter hinauf zu klettern bzw. zu springen. Oben angekommen siehst du einen etwas längeren Hang, der den Berg hinaufführt.

Vorsicht, wenn du ihn entlang läufst - kurze Zeit später wird der **Berg aktiv** und **brennende Felsen** werfen, denen du nicht entrinnen kannst. Nimm daher deinen hylianischen Schild heraus und drücke R, um dich vor dem Geröll zu schützen. Nach kurzer Zeit wird der Berg für einen Moment aufhören, weiter Felsen zu spucken. Versuche nun die Felswand am Ende zu erreichen, damit das Beben ein Ende findet. (Notfalls klettere auf die Wand.) Sobald es aufgehört hat, schieße die Skutulla oben mit deiner Feenschleuder ab oder weiche ihnen einfach aus. Klettere die Wand hoch, bis du dann oben ankommst. Endlich oben, ignoriere die Eule auf dem Schild, sondern nimm eine Bombe zur Hand und lege sie auf der **linken Felswand** neben der Eule ab. Du sprengst damit einen Gang frei, den du betrittst. Dahinter wirst du zu einer Quelle gelangen, auf dessen Triforce-Symbol du **Zeldas Wiegenlied** auf deiner Ocarina spielen musst.

Daraufhin erscheint dann die **Mutter aller Feen**, die dir die **Gabe der Magie** und die **Wirbelattacke** schenkt. Mit diesen neuen Fähigkeiten kannst du die Fee und die Quelle wieder verlassen. Spreche draußen dann mit der **Eule**, damit sie dich zurück nach **Kakariko** bringt.

Starte in **Kakariko** und verlass das Dorf in Richtung Steppe. Unten an der Treppe, laufe direkt nach links an der Felswand entlang in Richtung Fluss. Springe hinein und schwimme Stromaufwärts zum anderen Ufer. Laufe weiter an der Wandseite zu deiner Linken entlang, bis du ein Schild erreichst, deren Wegrichtung du folgst. Du betrittst einen neuen Abschnitt: Den **Zora-Fluss**.

Zunächst wird dich wieder die **Eule** ansprechen. Nachdem sie dich verlässt, spreng die braunen Felsen am Eingang mittels einer Bombe. Gehe dann weiter zu dem Steinkreis, wo auch ein **Huhn** herumspaziert. Nimm dieses an dich und spring mit dem Huhn an der Stelle des Flussufers, wo das Wasser eine Wende macht. (Abgenutzter Boden). Lasse das Huhn Huhn sein und gehe weiter nach Oben, den kleinen Hügel hinauf und springe links über den Fluss auf die andere Seite.

Gehe den Hügel weiter hoch und schau dich um: Rechts wirst du unmöglich weiter vorankommen - ein **Gitter** versperrt dir den Weg. Gehe also weiter nach links, die kleine Brücke mit dem Loch hoch (springe über den kleinen Abgrund) und laufe an der Felswand entlang, bis dieser Weg endet. Vor dir ist eine Plattform in Anhöhe mit einem Grasbüschel, doch diese kannst du mit einem Sprung nicht erreichen.

Macht nichts. Springe hinunter und du bist trotzdem auf der anderen Uferseite. Laufe weiter an der Felswand unten entlang, passiere einen Ast auf der rechten Seite und klettere die kleine Anhöhe hinauf. Dort kannst du nun rechts den Fluss überqueren und dann weiter hinauf gehen.

Es gibt nur noch einen Weg, den du steil nach oben folgen kannst und der dich zu einem **Wasserfall** bringen wird. Dort sind zwei Brücken. Versuche genau vor dem Wasserfall zu gelangen. Unten auf dem Boden ist eine steinerne Tafel eingelassen. Dort spiele mit deiner Ocarina **Zeldas Wiegenlied**. Es öffnet sich ein neuer Durchgang im Wasserfall, zu dem du hinüberspringst. Willkommen in **Zoras Reich**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 7: PRINZESSIN RUTO

Nachdem die Sequenz zu Zoras Reich vorüber ist, gehe den Weg hinab bis zur Wegkreuzung und gehe weiter links nach oben, bis du eine Treppe erreichst. Gehe auch diese hoch, um dich im Thronsaal von **König Zora** wiederzufinden. Doch dieser wird dir keine Auskunft über den Stein geben, sondern nur von Prinzessin Rutos Verschwinden jammern.

Ignoriere ihn und gehe nach links in den Schacht. Am Ende steht ein Zora, der dich zu einem **Minispiel** für 20 Rubine einlädt. Mache mit und springe den **Wasserfall** hinunter. Dort sammle in 50 Sekunden schnell alle 5 blauen Rubine ein, nach denen du Tauchen musst. Hast du es geschafft, dann kehre zu diesem Zora zurück, damit er dir die **Silberschuppe** gibt. Springe wieder den Wasserfall hinunter. Mit dem Wasserfall im Rücken schau dich im Wasser um. Dir fällt ein **Schacht** unter Wasser auf, zu dem du hinabtauchst und reinschwimmst.

Du wirst sehen, dass der Schacht dich direkt nach draußen zum **Hylliasee** bringt, der sich im Süden von Hyrule befindet. Dort tauche gleich nach den grünen Rubinen im Wasser, bis Navi ein Objekt sieht. Erfass es mit der Zielerfassung und tauche danach. Du findest eine **Flasche** mit einer **Nachricht**. Es ist eine Nachricht von **Prinzessin Ruto**, die um Hilfe bittet.

Mit dem neuen Fund schwimme zurück zum kleinen Loch, aus dem du gekommen bist, um nach Zoras Reich zurück zu gelangen. Dort begib dich zu **König Zora**, um ihm die Nachricht seiner Tochter zu geben. (Zielerfassung + C mit der Flasche). König Zora wird daraufhin dir in einer kleinen Rutschaktion den Weg zur heiligen **Zoraquelle** freimachen.

Gehe aber zuvor wieder nach links und springe den Wasserfall hinab. Schwimme von dort aus nach links, bis du einen Steinkreis findest. Das Wasser ist hier so flach, dass du im Wasser stehen kannst. Nimm die leere Flasche und fange in der Nähe einen **Fisch**. Gehe damit zu König Zora zurück und laufe nach rechts oben durch die neue Passage, die er freigemacht hat. Der Gang führt dich nach draußen zur **Zoraquelle**.

Draußen, trete auf die Plattform zu dem großen Riesenfisch und öffne vor ihm deine Flasche mit deinem **Fisch**. In einer nachfolgenden Sequenz wird **Lord Jabu-Jabu** dich zusammen mit seinem Mittagessen einsaugen und vernaschen. Herzlichen Glückwunsch - du wurdest gefressen.

KAPITEL 8: LORD JABU-JABU

Willkommen im stinkigen Fischbauch. Du wurdest gefressen. Da du hier einen Auftrag zu erledigen hast, kläre das mit den Fischgräten und Mundgeruch später und schau dich um. Erledige die **Octopusse**, die Kerne nach dir werfen, nach demselben Schema, wie du mit den Laubkerlen umgegangen bist. Laufe nicht gegen die **Blubberblasen**. Sie enthalten manchmal nützliche Gegenstände, aber sie schaden dir, sobald du sie berührst.

Schieße dann mit deiner Feenschleuder den weißen Tentakel an der Decke ab, um das Gewebe an der roten Türe am Ende zu entfernen. Gehe dann hindurch in den nächsten Raum.

Weiche hier der **Zappelqualle** aus oder betäube sie mit einer Dekunuss, um sie mit dem Schwert vernichten zu können. Gehe den Weg an der linken Wand entlang zum nächsten Raum. Im folgenden größeren Saal wirst du einige seltsame Löcher im Boden erkennen, ehe eine Sequenz zu **Prinzessin Ruto** eingeleitet wird. Diese fällt anschließend bei ihrer Fluchtaktion in eines der Löcher.

Springe hinterher und spreche unten **Ruto** zweimal an, damit sie sich entscheidet, dich zu begleiten: Als Tragepäckchen. Trage sie mit A und gehe mit ihr in den nächsten Raum hinter dir. Besiege erst einmal im Gang die Blubberblasen, dann gelangst du zu einem Raum mit einem großen Becken.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Spring mit Ruto dort hinab und werfe sie auf die andere Uferseite. Entledige dich dann deiner restlichen Feinde, erschieße die **Goldene Skutulla** an der rechten Wandseite und laufe auf den **Schalter** - ein weißes Objekt inmitten im Becken. Schwimme zu den Ranken, sodass du die **Goldene Skultula** erreichen kannst. Danach schwimme (insofern du noch Zeit hast) zum anderen Ufer.

Dort angekommen, nehme Ruto wieder auf dein Gepäck und gehe in den Gang hinein. Schieß wieder ein weißes Tentakel ab, um die Tür zu öffnen. In dem nächsten Raum, erledige wieder deine Gegner, ehe du mit Ruto den **Aufzug** nach oben nimmst, der langsam zwischen den beiden Stockwerken hin und her schwebt. Oben, springe auf die andere Seite um dort wieder zum Raum mit den Bodenlöchern zurück zu kehren.

Weiche diesen Löchern aus und versuche auf die andere Seite dieses Raumes zu gelangen, wo eine Tür ist. Pass auf die **Zappelquallen** auf, die plötzlich vor deiner Nase hinunter fallen und zu wirbeln beginnen. Hast du die andere Seite erreicht, gehe durch die Tür. Du gelangst nun zu einem kleinen Labyrinth. Bewege dich erst einmal geradeaus bis zur Gabelung und gehe dann nach rechts, um dort mit Ruto im folgenden Gang gemeinsam auf einen **Schalter** zu springen und die Tür zu öffnen.

Besiege in diesem Raum die **Elektromanta**, um die **große Truhe** mit dem **Bumerang** zu erhalten. Gehe dann mit Ruto zurück zur Startkreuzung und laufe nach links, um Ruto auf den blauen Schalter abzulegen und in die Tür zu gehen. Dort ist ein **Tentakel**. Erfasse diese mit dem Zielkreuz und schleudere deinen Bumerang, wenn sie sich dir nähert bzw. du näher an sie herangehst. Als Belohnung erhältst du die **Karte**. Gehe raus, nimm Ruto und gehe zur nächsten Abzweigung, um dort nach links zur Türe zu gehen und diese zu betreten.

40 Sekunden hast du Zeit, die Blubberblasen zu zerstören. Als Belohnung erhältst du den **Kompass**. Gehe dann hinaus, zur Anfangskreuzung dieses Labyrinths zurück zum Gang wo du den Bumerang gefunden hast und gehe nach links, um im Raum dahinter ein **zweites Tentakel** zu erschlagen. Erledige dieses wie das Vorherige. Nun kehre wieder zur Anfangskreuzung zurück und gehe in den mittleren Gang, den du vorher noch als Einziges nicht betreten hast. Besiege hinter der Türe die einzelnen Quallen und schlussendlich das **grüne Tentakel**.

Verlass nun dieses Labyrinth und kehre zum Raum mit den Löchern zurück. Lasse dich mit Ruto in das Loch fallen, das ganz rechts an der Wand liegt. Schnappe dir unten beide **goldenen Skultulas** mit deinem Bumerang und nehme Ruto auf dich, um auf dieser Erhöhung die Tür aufzusuchen.

Dahinter sieht Ruto plötzlich den **Zora-Saphir**. Werfe die Prinzessin auf die Plattform mit dem Saphir, damit sie sich ihn schnappen kann. Gehst du nun aber näher an sie heran, fährt die Plattform plötzlich nach oben und Ruto wird von dir getrennt. Die Plattform kehrt zu dir mit einem Riesenoktopus zurück. Dein **kleiner Miniboss: Grozokto**.

Werfe den Bumerang auf ihn und er ist für einen Augenblick betäubt. Warte bis er wild umherdreht und werfe noch einmal den Bumerang nach ihm. Vielleicht hast du ihn nun so erwischt, dass er dir sein **Hinterteil** zeigt - die Stelle, wo er verwundbar ist. Schlage dann schnell so viel mal mit dem Schwert zu wie du kannst. Ganze drei Mal treffe sein Hinterteil, ehe Grozokto besiegt ist.

Dann klettere auf die Plattform, die mit dir nach oben fährt. Von Ruto fehlt aber jegliche Spur. Besieg deine Feinde, dann gehe durch die Tür. Du findest einen Raum mit **roten Wabelobjekten**, die heftig zu schwingen anfangen, sobald du dich ihnen näherst.

Werfe den Bumerang nach dem ersten roten Objekt vor dir, damit es erhärtet und du auf dieses springen kannst. Tue dies gleich bei dem zweiten Objekt, sodass du unbeschadet zur Tür gelangst. Im kommenden Raum, springe auf die andere Seite, sodass du zusammen mit der Plattform nach unten fährst. Nehme in diesem Raum die **Kisten** an dich, die an der Wand stehen und lege eine auf den **blauen Schalter**. Passiere die Türe.

Im letzten großen Raum, gehe zum Wasser hinunter und schau dir die Wände an. An einer entdeckst du Kletterpflanzen sowie eine **Goldene Skultula**. Erschlage diese und klettere nach oben. Dort stelle dich nahe an die Spinweben und deine Fee wird etwas anvisieren. Ein **Tentakel**. Schieße diese mit dem Bumerang ab, damit du die Bosstür unten passieren kannst.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Benötigte Treffer: 3x in Stufe 1, 5x in Stufe 2, 5x in Stufe 3, 10x in Stufe 4

Strategie: Bleibe (!) immer in Bewegung und weiche den Blitzattacken aus. Nutze die Zielerfassung, um es dir einfach zu machen und schieße mit dem Bumerang die **Stützen** der Barinade ab. Ist dir das Gelingen, fällt sie hinab und ihre Quallenarme schwingen umher. Nutze den Bumerang und schieße aufs rote Hauptobjekt. Hast du sie betäubt, schlage mit dem Schwert zu.

Nun wird die Barinade herumfahren und sich mit **Quallen** wappnen. Es ist jetzt an der Zeit die Quallen an sich zu vernichten. Schlage dazu mit dem Bumerang auf das Hauptobjekt. Nicht immer gelingt es dir, durch den schnellen Quallenring hindurch zu schießen. Schaffst du es doch, nimm die einzelnen Quallen mit deinem Bumerang vor, die sofort erlegt sind. Insgesamt sind 5 Stück.

Hast du sie alle erledigt, wirbelt die Barinade alleine umher. Nun setze wieder deinen Bumerang ein, um sie zu betäuben und mit dem Schwert anzugreifen. Danach sackt sie ein und schießt mit **Elektroattacken** nach dir. Weiche diesen aus. Nach 10 Treffern mit deinem Schwert ist sie geschlagen.

Nimm das **Herzteil** an dich und gehe ins Licht, wo Ruto auf dich wartet. Sie ist etwas peinlich berührt, weil sie eigentlich panische Angst allein hatte. Draußen - nun ja fängt **Ruto** an dich zu mögen. Sie gibt dir als Belohnung den **Zora Saphir** - den Verlobungsring der Zoras. Unahnend nimmst du prompt ohne Widerrede ihr Geschenk an und die Prinzessin verlässt dich.

KAPITEL 9: DER HELD DER ZEIT

Kaum aus Zoras Reich hinaus gekommen, so begeben dich nun normal durch die Steppe nach **Stadt Hyrule**. Sobald du dich der geschlossenen Zugbrücke näherst, verdunkelt sich der Himmel. Es folgt eine längere Sequenz, wo **Prinzessin Zelda** mit ihrem Kindermädchen flieht und du auf **Ganondorf** triffst, der in diesen Moment sie aus den Augen verloren hat. Da du dich versuchst ihm zu stellen, demonstriert der König der Diebe seine Macht an dir, ehe er weiterreitet.

Nachdem die Sequenz endet, laufe zum **Burggraben**, wo Prinzessin Zelda soeben die **Ocarina der Zeit** hineingeworfen hat. Sobald du sie aus dem Wasser holst erfolgt eine weitere Sequenz, in der Prinzessin Zelda aus der Zitadelle der Zeit in einer Vision zu dir spricht. Sie lehrt dich die **Hymne der Zeit**.

Sobald du dich wieder vor den Toren der Stadt befindest, gehe in die Stadt hinein und zum Marktplatz. Dort gehe nach links an den Häusern vorbei, um den Weg zur **Zitadelle der Zeit** zu finden. Sie liegt rechts neben dem Maskenhändlershop und dem Magieshop. Gehe die Treppen dort hoch, um den Abschnitt zu betreten. Laufe dort links durch den Garten der Zitadelle und betrete diese. Anschließend eile geradeaus zum Altar.

Spiele dort die neuerlernte **Hymne der Zeit**, sodass in einer Sequenz sich der Zugang zum Siegel des heiligen Reichs öffnet. Gehe geradeaus hindurch und Navi wird dich auf das Masterschwert hinweisen. Das letzte Siegel, welches das Tor zum heiligen Reich verschließt. Begeben dich zum **Masterschwert** und drücke A, um es zu ziehen.

In einer länger folgenden Sequenz erblickst du zunächst **Ganondorf**, der sich über deinen Zug freut, da du ihm das Tor ebenso geöffnet hast. Danach folgt ein längeres Gespräch mit dem Weisen **Rauru** in der Halle der Weisen. Du bist 7 Jahre gealtert um nun deine Bestimmung zu erfüllen. Rauru überträgt dir die Aufgabe, alle 6 Weisen zu suchen und überträgt dir als erster Weise des Lichts seine Macht: Das **Amulett des Lichts**.

Kehrst du dann in der Zitadelle zurück, triffst du automatisch in einer weiteren Sequenz auf **Shiek**, einen der letzten Überlebenden der Shiekah. Er unterrichtet dich, dass 5 Weisen in 5 verschiedenen Tempeln gefangen sind. Er gibt dir die Anweisung, zunächst die Weise des Waldes zu retten. Zuvor sollst du für deine Reise einen Ausrüstungsgegenstand in **Kakariko** suchen. Verlasse anschließend die Zitadelle der Zeit.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 10: DER FANGHAKEN

Verlässt du die Zitadelle der Zeit, wirst du Hyrule Stadt als Geisterstadt wiederfinden, in der **Untote** ihr Unwesen treiben. Ignoriere sie und laufe aus der Stadt hinaus. Sobald du die zerstörte Zugbrücke überquert hast, blickst du wieder einer altgewohnten Hylianischen Steppe entgegen.

Begebe dich nun nach **Kakariko**. Betrittst du dieses Dorf, wirst du zwar nicht allzu viele Unterschiede finden, wohl aber, dass viele der hylianischen Stadtbewohner nun in Kakariko leben. Begebe dich nun zum **Friedhof des Dorfes**. Dazu gehe vom Eingangstor geradeaus bis zum Brunnen, danach rechts zur **Hühnerfrau Anju**. Von ihr kannst du, wenn du sie ansprichst ein neues Huhn erhalten. Von Anju gehe nach links nun durch den schmalen Durchgang hinaus, der dich zu einem neuen Abschnitt führt.

Am **Friedhof**, so begebe dich zunächst zum großen Grabstein vorne. Folge dann dem gepflasterten Steinweg ganz nach links, bis hinter den Gräbern die Wand ist. Suche das Grab ganz links auf, wo noch **frische Blumen** davor gepflanzt sind. Stelle dich dahinter und ziehe an dem Grabstein, damit du ein Loch aufdeckst. Springe dieses hinab. Du gelangst zu einem kleinen Labyrinth, wo der Geist des **Totengräber Boris** dich zu einem **Minispiel** herausfordert.

Du musst ihm nur durch ein Labyrinth folgen und ihn nicht aus den Augen verlieren. Dazu wird er dir als kleine Hilfestellung **Flammen** auf den Boden werfen, allerdings kann das auch gefährlich werden, wenn du in diese hineinrennst - Link wird dabei zurückgeworfen und du Boris somit aus den Augen verlieren.

Mache dieses Wettrennen und folge ihm. Schaffst du es, so schenkt dir Boris den **Fanghaken**. Diesen Gegenstand wirst du benötigen, um später in den **Waldtempel** hinein zu gelangen.

Nachdem Boris dich verlässt, begebe dich dahinter durch die Tür. Große blaue **Steinblöcke** versperren vor dir den Weg. Spiele die **Hymne der Zeit**, um diese Blöcke verschwinden zu lassen. Dann laufe dahinter die Treppe hoch, um dich in der Windmühle von Kakariko zu befinden. Schnappe dir hier das **Herzteil**, indem du einfach auf die rotierenden Balken springst.

KAPITEL 11: VERFLUCHTES KOKIRI-DORF

Nun breche auf in deine Heimat: Das **Kokiri-Dorf**. Doch auch hier wirst du bei deiner Ankunft bemerken, dass das Böse in Form von **Riesendekuranhas** und Laubkerlen Einzug gehalten hat.

Begib dich zum Eingang der **Verlorenen Wälder**, indem du hinter Midos haus (direkt vom Eingang ins Dorfs links erstes Haus) die kleine Anhöhe hochspringst und dahinter die Ranken hochkletterst. Gehe oben den Weg weiter rauf (ignorier den Laubkerl) und betrete den Baumstamm, um in die Wälder hinein zu gehen.

In den Verlorenen Wäldern musst du nun wieder zur **Heiligen Lichtung** gelangen, wo du einst schon von Salia ihre Melodie gelernt hast. Gehe folgenden Weg.

rechts, links, rechts, links, geradeaus, links, rechts

Zwischendurch wird dich **Mido** aufhalten, indem er dir den Zugang verwehrt. Spiele **Salias Lied** mithilfe deiner Ocarina, damit er dich passieren lässt. An der **Heiligen Lichtung** angekommen, wirst du erneut das kleine Labyrinth durchqueren müssen. Gib Acht auf die **großen Moblins**, die schleichend ihre Wege kontrollieren. Nähere dich ihnen langsam und meide Sichtkontakt mit ihnen, da sie dich sonst einfach umrennen. Greife sie von hinterrücks mit deinem Fanghaken an.

Erreichst du am Ende die große Treppe, die zu Salias Platz hinaufführt, wird ein weiterer Moblin mit einer Keule dort auf dich warten. Weiche seinen Schlägen aus und schieße ihn dann mit deinem Fanghaken hinterrücks ab, nachdem du ihn passiert hast.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Gehe dann die letzten Treppenstufen nach oben, damit eine Sequenz sich anfügt. **Shiek** wird erscheinen und dir das **Menuett des Waldes** lehren, sodass du deinen ersten **Teleportzauber zum Waldtempel** erlernst. Nachdem Shiek verschwindet, nehme deinen Fanghaken und ziele den Ast über den Eingang des Tempels an. Ziehe dich zu ihm hoch, um den **Waldtempel** betreten zu können.

KAPITEL 12: DER WALDTEMPEL

Im Waldtempel, besiege zunächst die beiden **Wolfsheimer**. Klettere dann rechts die Kletterpflanzen hoch, sodass du links oben dann den Baumstumpf als neue Plattform erreichst. Schieße von dort aus die **Goldene Skulltula** ab und zieh sie dann mit dem Fanghaken zu dir.

Dann bewege dich am Ast entlang, um die **kleine Truhe** mit dem Fanghaken anzuvisieren. Ziehe dich hinüber und finde darin deinen ersten **kleinen Schlüssel**. Begib dich dann wieder hinab und betritt die Türe. Besiege die Riesenskutulla im Gang bequem mit dem Fanghaken und eile dann zur Türe dahinter.

Du gelangst in die große **Eingangshalle** des Waldtempels. In einer anschließenden Sequenz stehlen **4 Waldgeister** die **4 Flammen** der Fackeln. Der **Aufzug** in der Mitte verschwindet im Boden, ehe die Geister selbst verschwinden. Dann bist du allein.

Gehe hinunter zur Mitte der Halle und dann geradeaus direkt zur Tür. Besiege die **blaue Knochenfratze**, indem du seinen Schutzzauber mit deinem Schild abblockst, ehe du ihn mit dem Schwert erschlagen kannst. Gehe zur Türe.

Im folgenden Raum musst du zwei **Stalfos-Ritter** besiegen. Es sind Ganondorfs Skelettritter. Greife einen Stalfoss-Ritter so an, dass du ihm in die Seite oder in den Rücken stichst. Auch wenn er versucht im Sprung nach dir zu schlagen, kannst du ihn treffen oder ausweichen und dann mit einem Stichhieb nach vorn verletzen. Wirksam sind zudem Wirbelattacken, da sie diese nicht abblocken können. Hast du beide besiegt erhältst du eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Gehe zur Halle zurück. Dort gehe nach rechts, um in einem Gang einen **blauen Zeitblock** zu finden, wie du ihn ähnlich schon einmal in der Windmühle gesehen hast. Spiele die **Hymne der Zeit** mit deiner Ocarina, um die Blöcke zu entfernen und eine Tür dahinter aufzudecken. Gehe dann durch die Türe.

Im Hofgarten des Tempels, so erschlage zunächst die **Riesendekuranha**. Gehe dann nach rechts zur Wand, um dort Ranken vorzufinden. Schieße die Skulltulas an der Wand mit deinem Fanghaken ab, soweit es dir möglich ist und klettere hoch. Du findest in der Wand eine **kleine Einbuchtung** mit einer Türe. Passiere diese, um auf der anderen Seite in einem parallelen Hofgarten an einem Balkon zu gelangen.

In diesem Raum besiege den fliegenden Totenkopf um die **Labyrinth-Karte** zu erhalten. Danach gehe durch die nächste Tür. Auf dem Balkon besiege zuerst die Dekuranha-Pflanze. Klettere auf den Balkonsims und ziele mit deinem Fanghaken links eine graue Scheibe mit einem **Zielkreis** an, welcher ein Haken für deinen Fanghaken ist. Aktiviere dort den **Schalter**, um das Wasser im Brunnen an diesem Hof zu senken.

Danach springe zum Garten hinunter, um den Brunnen hinab zu steigen. Laufe dort den **Kanal** zu den Herzen entlang und folge der Richtung weiter, damit du am Ende eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** findest. Klettere anschließend hier die Ranken hoch, um aus dem Brunnen im ersten Hofgarten zurückzugelangen.

Gehe dann wieder zurück zur **Eingangshalle**. Hier gehe aus dem gang direkt rechts, um dort auf die kleine Anhöhe zu springen und zur verschlossenen Tür hinaufzugehen. Öffne diese und betrete den Gang dahinter. Du musst nun 3 kleine Schlüssel besitzen. Besiege die Riesenskulltula im Gang, dann gehe durch die Türe. Im folgenden Raum besiege den fliegenden Totenkopf.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Laufe geradeaus zu den zwei Leitern und klettere sie beide hoch. Dann eile zweimal nach links in einen kleinen Gang. Navi weist dich auf die **Bodenpfeile** hin, die eine Richtung darstellen. Sie sind für die großen Blöcke da. Einen **grünen Block** findest du gleich links. Schiebe den Block links in Richtung der Pfeile, bis er sich nicht mehr schieben lässt.

Dann gehe die Passage entlang wo der Block gestanden hat und weiter, sodass du außen herum rechts gehst, nur um den **grünen Block** von einer anderen Seite wiederzufinden. Schiebe ihn nun in die Wanddecke dahinter, damit er in die Bodensenkung fällt.

Kehre zum dem Standort, wo der grüne Block am Anfang gestanden hat. Dort wird dir eine **Leiter** auffallen. Klettere diese hoch und gehe geradeaus zur Wand. In diesem neuen Gang gehe nach rechts, um dort in einen weiteren Gang nebenan zu erreichen, wo ein **brauner Block** steht. Schiebe diesen weiter in den Gang hinein, bis er sich nicht mehr schieben lässt. Nun kehre ins erste Stockwerk zurück, wo du den **grünen Block** geschoben hast und gehe zu diesem. Klettere auf den grünen Block hinauf und anschließend rechts die Wand hoch. Oben, gehe rechts den Gang entlang, um den **braunen Block** weiter in den Gang zu schieben, bis er in eine Vertiefung fällt.

Nun kannst du auch auf diesen Block klettern und die nächste Etage erreichen. Gehe dann rechts, um dort anschließend eine Leiter hinauf zu klettern. Du gelangst zu einem etwas größeren Raum mit zwei **Knochenfratzen**. Besiege diese und gehe durch die verschlossene Tür.

Öffne die verschlossene Türe und passiere den verdrehten Korridor zum anderen Ende. Dort achte im folgenden kleinen Raum auf die schwarzen Schatten auf dem Boden auf. Es ist eine **Teufelskralle**, die von der Decke fällt. Erwischt dich diese, so trägt sie dich zum Anfang des Waldtempels zurück. Du erkennst sie, wenn du ein sausesendes Geräusch hörst und sich unter dir ein größerer Schatten bildet. Bleibe in diesem Fall in Bewegung, damit sie dich nicht bekommt.

Im Raum selbst musst du links über die Plattform in der Mitte zur Türe springen. Öffne sie mit einem deiner Schlüssel. Es folgt ein **Treppengeländer**, wo einer der Geister in seinen Bildern lebt. Ignoriere den **Geist** und laufe die Treppen hinab, um unten durch die Tür zu gehen. Es folgt im nächsten Raum ein Kampf mit einem Stalfos. Sobald du ihn besiegt, tauchen noch zwei weitere von ihnen auf. Hast du sie alle drei besiegt, so erscheint eine **große Truhe** mit dem **Feenbogen**.

Gehe zurück in den Vorraum, wo der **Geist** sich in seinen Bildern versteckt. Schieße mit dem Bogen das Bild ab, worin er sich aktuell versteckt, nähere dich aber nicht zu sehr dem Bild, da er sonst den Rahmen wechselt. Schießt du ein Bild ab, verbrennt das Bild. Verfahre mit den anderen 2 Bildern ebenso, damit der Geist ungewollt aus seinem Versteck hinaus muss. Er schwebt nach unten, wo er auf dich wartet. Erledige ihn, damit er das Fackellicht wieder freigibt. Als Belohnung erhältst du von ihm den langersehnten **Kompass**. Nun kehre zum Raum zurück, wo du den Bogen gefunden hast und eile durch die andere Tür.

Dort befindet sich der **zweite Geist**, den du nach demselben Schema erledigen musst. Als Belohnung erhältst du einen **kleinen Schlüssel**. Kehre dann zurück zum **verdrehten Korridor** zurück und begeben dich aus diesen hinaus. Vor der Tür, die zum verdrehten Korridor führt, ist ein **silbernes Auge**. Schieße es nun mit dem Bogen ab, damit der Korridor sich wieder normalisiert.

Gehe hinein und passiere den Korridor. Du bemerkst, dass in dem kleinen Raum die Anordnung der Plattformen und Leitern sich verändert hat. Springe hinunter auf den Boden und schnappe dir aus der **blauen Truhe** den **Master-Schlüssel**. Dann springe in das Loch im Boden. Du landest in einem kleinen Raum, wo 2 Knochenfratzen ihr Unwesen treiben. Erledige sie, um die Tür zu öffnen. Folge draußen dem Gang an der Wand, erledige die Riesendekuraha und gehe in den nächsten Gang rechts zu einer Tür.

Dahinter lauert eine **Teufelskralle**, die jedoch am Boden herumläuft. Verfärbt sie sich grün, so nehme dein Schild und wehre ihren Angriff ab. Zerschlage sie, damit sie sich in **drei Minikralen** auflöst. Besiege diese 3 kleinen Biester zügig, bevor sie dich angreifen um dein Blut zu saugen und wieder zu einer neuen großen Teufelskralle zu werden. Hast du den Feind besiegt, erhältst du einen weiteren **kleinen Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Geh aus der Tür hinaus und begib dich zur anderen Tür. Du gelangst zum Raum mit den Blöcken zurück. Gehe den Weg wieder hoch, bevor du wieder vor der Tür mit dem silbernen Auge stehst. Schieße erneut gegen das **silberne Auge**, damit sich der Korridor verdreht und du somit wieder zum Treppengelände der Geister gelangst. Nun kannst du zu dem Ort zurückkehren, wo du vorhin den zweiten Geist mit der blauen Fackel niedergestreckt hast, und laufe dann das Treppengelände hoch. Öffne die Türe mit einem Schlüssel und trete in den nächsten Raum ein.

Es folgt ein Raum, ähnlich wie dem, wo du vorhin den Masterschlüssel gefunden hast. Springe nach links, um zu einem anderen Korridor mit Knochenfratzen zu gelangen. Gehe einfach rechts oder links an ihnen vorbei und entschließe am Ende die Türe. Dahinter musst du in dem kommenden Raum auf die **rotierenden Plattformen** springen. Ziel ist es einen brennenden Pfeil auf das vereiste **goldene Auge** zu schießen, indem du den Pfeil durch die Fackel schießt. Gelingt es dir, verdrehst du den Korridor davor. Kehre zu diesem Korridor zurück.

Passiere ihn und springe im kleinen Raum hinunter auf den Boden, um dich in ein Loch fallen zu lassen. Du landest in einem Raum, das aussieht wie ein großes **Schachbrett**. Ziel ist es, die andere Seite zu erreichen. Nur fällt die Decke in kontinuierlichen Zeitabständen hinab. Eile also zunächst zum **Schalter**, betätige ihn und weiche den Riesenskulltulas aus. Dann eile zur **kleinen Truhe**, wo du **Pfeile** erhältst. Zum Schluss gehst du zur Türe.

Im folgenden Raum, schieße einmal den **dritten Geist** im Wandbild ab. Laufe weiter durch den Raum, sodass **Klötze** von der Decke fallen und du **1 Minute** Zeit hast sie zu zum Bild eines Geistes zusammen zu schieben. Ein Klotz (Blaues Flammenbild) gehört nicht dazu. Sobald du es schaffst die Klötze zu einem Bild zu schieben, erscheint der Geist mit der grünen Flamme. Erledige ihn wie die Anderen beiden zuvor.

Dann gehe zur anderen Türe und öffne sie. Erledige die Riesenskulltulla im Gang, dann passiere eine weitere Türe. Du landest wieder in der **Eingangshalle**. In der Mitte des Raumes beim Aufzug wartet der **letzte Geist** auf dich. Er teilt sich in **4 gleiche Abbilder**, um dich zu verwirren. Nur einer ist der Richtige.

Schadest du dem Richtigen, verschwindet er kurz. Dann wird er erneut mit seinen drei Abbildern um dich herum erscheinen. Du erkennst den echten Geist daran, dass er sich zu Anfang einmal zusätzlich um sich selbst dreht, ehe alle 4 Geister dich einheitlich umkreisen. Nach 5 Treffern mit deinem Bogen ist er erledigt. Der **Aufzug** wird wieder für dich zugänglich. Benutze den Aufzug und fahre nach unten. Es erwartet dich ein allerletztes Schieberätsel.

Zwei **Wandseiten** ragen im Raum hervor. Schiebe die Wandseite im Westen nach Süden (einfach gegenschieben, die Wand bewegt sich dann von alleine). Du verschaffst dir Zugang zum ersten Gang im Nordwesten. Aktiviere den **Schalter**. Dann schiebe dieselbe Wand von vorhin in dieselbe Richtung wie zuvor. Du wirst diese Wand in Kreisrichtung weiterschieben um alle einzelnen Gänge nacheinander freizulegen.

Als nächstes verschaffst du dir Zugang zum Gang im Osten. Aktiviere den **Schalter**. Schiebe die Wand weiter, um den Gang im Südwesten freizulegen. Eine **Goldene Skutulla** kannst du hier erledigen. Schiebe die Wand weiter, um den Gang im Süden freizulegen und den letzten **Schalter** zu aktivieren. Du kannst nun im Norden den längeren Gang zum Endgegner des Waldtempels erkennen. Eile durch die Tür. Im Raum des Endgegners, gehe die Treppen hoch und schau dich um: Viele **Bilder** hängen hier an den Wänden. Sobald du die Plattform verlassen willst, wirst du in ihr eingeschlossen.

Treffer: 3x zu Pferd, und bis zu 10x als Magier

Strategie: Phantomganon verschwindet zunächst mit Ross in den **Bildern**. Achte darauf, aus welchen Bildern er wieder zurückkommt. In zwei Bildern wirst du ihn anrennen sehen, doch nur aus einem wird er tatsächlich hinaus treten.

Es ist gut sich zuvor in die Mitte der Plattform zu stellen und den Bogen zu spannen, sodass du von Bild zu Bild herumwandern kannst. Spanne dabei den Pfeil. Sobald er aus einem Bild hinaustritt, ziele auf ihn, selbst wenn Navi ihn noch nicht mit der Zielerfassung findet. Schaffst du es nicht, wird er Blitze über dich schleudern.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Nach 3 Treffern wird Phantomganon als Magier umherfliegen und die Bilder verlassen. Er schleudert nun **Energiekugeln** nach dir, die du mit dem Schwert zurückwerfen musst. Manchmal reagiert Phantomganon auf dein Geschoss und wirft den Ball ein weiteres Mal zu dir zurück. Das kann mehrere Male hin und her gehen, wobei die Kugel an Geschwindigkeit zunimmt.

Wird Phantomganon von seiner eigenen Attacke getroffen, sinkt er kurz keuchend zu Boden, sodass du ihn mit deinem Schwert angreifen kannst. Nach etwa 10 Treffern ist er besiegt. Ganondorf persönlich wird ihn aus Enttäuschung in den Hades bannen, ehe der Spuk dann ein Ende findet. Nimm den **Herzcontainer** an dich und folge dem Licht.

In der Halle der Weisen wird **Salia** erscheinen und kurz ein paar Worte mit dir wechseln, ehe sie dir ihre Macht überträgt: Das **Amulett des Waldes** ist nun dein. Aus der Halle der Weisen bringt man dich zum verstorbenen Dekubaum, wo du den **Spross des Dekubaums** findest. Er klärt dich über deine wahre Vergangenheit auf und weist dich auf deine Bestimmung hin. Hier hast du nun alles erledigt.

KAPITEL 13: DAS VERHÄNGNIS DER GORONEN

Starte vor den Toren von **Kakariko**, wenn du dich nach dem Waldtempel entschieden hast, mit deiner Mission fortzufahren. Durch Kakariko musst du wieder zum **Gebirgspass**, wie schon damals in deiner Kindheit zuvor. Anders als in der Kindheit kommen nun **rollende Felsen** dir auf deinem Weg nach oben entgegen. Nutze die Felsen am Weg, um dich dahinter zu stellen, um nicht überrollt zu werden.

Sobald du in **Goronia** ankommst, wird dir auffallen, dass die Stadt verlassen ist. Gut - fast. Im mittleren Ring der Stadt rollt ein **einsamer Gorone** unaufhaltsam und ununterbrochen seine Runden. Ansprechen nützt nichts, denn er wird dich für einen von Ganondorfs Schergen halten. Springe trotzdem zu ihm in den mittleren Ring und nimm eine Bombe. Werfe die Bombe so, dass ihre Explosion den Goronen trifft. Der Gorone entpuppt sich als Darunias Sohn. Hör ihm zu, indem du mit ihm über die Katastrophe sprichst. Am Ende wird er dir die **Goronen-Rüstung** vermachen. Zudem öffnet er dir unten den Laden und Darunias Kammer.

Begib dich dann hinunter zu **Darunias Kammer**. Dort hat sich nichts verändert. Gehe zur Statue, die hinten im Raum steht und stell dich davor. Schiebe sie zu dir zurück, um dahinter einen Eingang freizulegen. Ziehe deine neue Rüstung an und betrete den Durchgang. Du landest im **Todeskrater** - dem Krater des Todesbergs. Diesmal aber auf einer anderen Seite.

Gehe links zur **zerstörten Brücke** und hole deinen Fanghaken heraus. Schwinde dich hinüber zum Stamm, der dort anvisierbar ist und gehe ein Stück der Brücke hinunter, sodass eine Sequenz folgt. **Shiek** wird erneut auf dich zukommen und dir diesmal den **Bolero des Feuers** lehren, ehe er wieder verschwindet.

Nachdem er fort ist, laufe den Rest hinab und begeben dich nach links zum Höhleneingang. Dort wird ein Schacht sein, den du hinabklettern musst, bevor du dann den **Feuertempel** betreten kannst.

KAPITEL 14: DER FEUERTEMPEL

Du beginnst in der **Eingangshalle**. Gehe die Treppe zu der brennenden Götzengestalt hoch und gehe links durch die Tür. Es folgt eine Sequenz mit **Darunia**. Er spricht mit dir über den Drachen und bittet dich sein Volk zu befreien, während er den Drachen in Schach halten will.

Sobald Darunia hinter der Türe deines Endgegners verschwunden ist, springe links über die Felsplattformen hinten links zur Ecke, wo du einen **Schalter** in den Boden treten musst. Ein Gorone wird befreit. Spreche mit ihm und nimm in seiner Zelle den **kleinen Schlüssel** aus der Truhe an dich. Gehe dann zurück zur **Eingangshalle**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Laufe diesmal an den Götzen vorbei geradeaus zur anderen Türe, die verschlossen ist und schließe diese auf. Du landest in einem großen Saal mit einem ganzen kochenden **Lavasee** unter dir, über die nur eine weite Hängebrücke führt. Laufe die Hängebrücke ein Stück voran, bis du links ein Fels aus dem See hinausschaut. Springe zu diesem hinab. Laufe diesen zur anderen Seite entlang, sodass zwei Plattformen sich vor dir befinden, über die du springen musst, um hinten auf die Felsanhöhe mit der Tür zu gelangen. Achtung: Die 2 Plattformen fallen unter deinem Gewicht zusammen.

Hast du das rettende Ufer erreicht, gehe dort in die Tür. Laufe dahinter den Gang entlang und befreie den Goronen mittels eines **Schalters**. Spreche mit ihm und nehme den **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Truhe**. Gehe zurück zum Lavasee. Wenn du eine **Goldene Skutulla** einfangen willst, spiele vor dem Gang mit der Tür die **Hymne der Zeit**, um einen Zeitblock herzuzaubern. Steige auf diesen, um oben eine weitere Tür zu erreichen. Dort musst du im anschließenden Raum wildgewordene Bodenplatten mit deinem Schild abwehren und einen Raubschleim besiegen, um die **Goldene Skutulla** an der Wand zu erhaschen.

Zurück am Lavasee, kehre nun zur Hängebrücke zurück. Springe von dort aus zu einem kleinen Felsen, von dem ein Holzsteg zu einem anderen Felsen führt. Laufe diesen Steg entlang zum höhergelegenen Felsen und wende dich dann nach links bis der Fels dort endet. Du findest vor dir eine fahrende Plattform (die nicht einstürzen wird, wie die anderen zuvor). Springe auf diese, wenn sie vor dir hält um dann nach rechts über einer weiteren (bald in sich einfallenden) Plattform zu einer Felsanhöhe an der Wand zu gelangen.

Laufe diese hoch und springe die Anhöhe hoch. Nehme eine Bombe und lege sie dort an die Wand, wo sie mit **Sandstein** gekachelt ist, um eine Tür zu finden. Gehe durch diese hindurch. Laufe den Gang entlang und befreie den Goronen. Rede mit ihm und nehme wieder einen **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Truhe** heraus. Kehre zurück zum Lavasee. Nun begeben dich wieder zur Hängebrücke und laufe diese normal entlang zur anderen Seite, um dort die verschlossene Tür zu öffnen.

Im nächsten Raum, rutsche in der Mitte auf dem Brett zur anderen Ebene. Klettere am Gitter hoch, dass du oben stehen kannst. Schieße die Fledermäuse ab. Dann springe von oben links hinunter zum Block. Dort musst du den Block in Richtung der speienden Lavafontäne hinunter schieben. Und zwar so, dass der Block auf die Fontäne fällt, wenn diese sich gerade unten befindet. Springe dem Block dann hinterher, um sich auf diesen zu stellen. Er wird nun wie ein **Aufzug** funktionieren, der dich ins nächste Stockwerk transportiert. Oben, gehe vom Block runter und nehme die Tür. Im nächsten Raum, siehst du einen Goronen hinter einem Kerkergerüst. Diesen kannst du jetzt aber noch nicht befreien.

Gehe nach links zur Wand, um auf die Anhöhe zu springen, wo auch ein Gegner mit Feuer auf den Rücken umherkrabbelt. Es ist ein **Lavaschleim**, der dich anspringt, sobald er dich sieht. Erledige ihn bequem mit dem Masterschwert. Klettere oben links eine Erhöhung weiter und erledige einen weiteren Lavaschleim. Laufe dann zur Fackel, die hier oben steht. Schaust du nun von ihr hinüber rechts auf die andere Seite, erkennst du einen Block und einen **Kristallschalter**. Den lass erst einmal in Ruhe.

Springe trotzdem zur anderen Seite und schiebe den Block hinunter, sodass er unten in der Vertiefung des Bodens landet. Klettere anschließend auf diesen Block, um rechts auf die Anhöhe zu springen, um nun auf dem Kerker des Goronen zu stehen. Dort kannst du nun das Gitternetz erreichen und an dieses hochklettern.

Klettere soweit hoch, sodass du links die erste Erhöhung nimmst; klettere allerdings nicht ganz nach oben zum Feuer, da du sonst wieder hinabfällst. Nun nehme deinen Fanghaken und schieße links unter dir den **Kristallschalter** ab. Dann springe rechts die Wand nach oben hoch. Das Feuer um die Gitterleiter ist für kurze Zeit verschwunden. Klettere diese Leiter ins nächste Stockwerk hoch, um dann oben rechts die Tür zu nehmen.

Du landest in einer neuen großen **Halle**, die wie ein Labyrinth funktioniert. Große **Felskugeln** preschen erbarmungslos durch die schmalen Gänge. Wenn du gerade die Halle betreten hast, starrst du auf ein Symbol in der Wand. Begeben dich nun nach links um die Ecke und laufe immer weiter nun nach Süden, bis du die andere Wandseite erreichst, wo viele kleine schwarze Fenster links herausragen.

Von dort aus gehe nach rechts, bis du wieder einmal die Wandseite erreichst. Hier kannst du zumindest nicht länger übersehen, dass weiter unten ein Gang in die Wand hineinführt. Gehe durch die Tür und befreie dahinter den Goronen aus seiner Zelle. Rede mit ihm und nimm den **kleinen Schlüssel** an dich.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Zurück in der **Labyrinth-Halle**, gehe nun nach links bzw. nach Osten, zurück zur Wand mit den schwarzen kleinen Fenstern. Du wirst feststellen, dass sich die Wand dort wölbt wie ein Turm. Passiere ihn erst einmal, indem du weiter nach Osten eilst. Dort, wo der » Turm « wieder in der Wand zu deiner linken verschwindet, lauf an der kommenden Weggabelung nach links, um die Ecke und anschließend nach rechts, um hier einen **Schalter** im Boden zu finden. Aktiviere ihn und befreie den Goronen dahinter. Wieder spreche mit ihm, wieder nehme den **kleinen Schlüssel** an dich.

Gehe dann zurück zum » Turm « und laufe an dessen Wandseite entlang, bis du im Westen eine verschlossene Tür findest. Gehe hindurch. Im nächsten Raum, laufe hinüber zur anderen verschlossenen Tür.

In der nachfolgenden Kammer eilst du über den gepflasterten Steinweg, bis dieser endet. Sobald du auf das Gitter springst, das über der Lava hängt, wird eine **Feuerwalze** hinter dir erscheinen und versuchen dich einzuholen. Renne einfach nach vorn und springe auf eine der Stege hoch, wo ein **kleines Herz** liegt. Warte dort oben, bis die Walze entlanggefahren ist. Laufe dann weiter, bis das Gitter endet und du an der Wandseite landest und unten dir das **kleine Herz** nimmst. Eile dann rechts die Stufen hoch und dort geht es weiter durch die Tür.

Du landest wieder in der **Labyrinth-Halle**, allerdings stehst du nun auf den Felswänden. Falle also nicht hinunter. Springe von deiner jetzigen Position mit Anlauf geradeaus hinüber. Erledige den Lavaschleim. Dann nehme eine Bombe und lege sie auf die große **Kerbe im Boden**. Trete zurück und lass sie explodieren, damit ein Schacht nach unten frei wird. Klettere diesen hinab und eile unten den Gang entlang, der dich direkt zum Goronen-Kerker führt.

Befreie den Goronen, spreche mit ihm und nehme den **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Truhe**. Klettere dann wieder nach oben. Schau dich nun um: Du findest weiter südlich eine Plattform mit einem **Schalter**. Springe dort hinüber und aktivier ihn, um einen Goronen zu befreien. Springe nun von Felsplattform zu Felsplattform in die Richtung, in die Link bei der Aktivierung des Schalters geschaut hat, um am Ende zum Goronenkäfig zu gelangen. Dort spreche mit ihm und nehme einen weiteren **kleinen Schlüssel** an dich.

Spring dann auf den Boden hinab und gehe direkt noch einmal in den » Turm «. Sobald du über dem Abgrund stehst, kannst du mit dem Bogen in das **silberne Auge** schießen. Die Tür öffnet sich. Dahinter findest du die **Labyrinth-Karte** - in Gittern eingeschlossen. Gehe zurück in den letzten Raum und nimm wieder die andere Tür zu den Gittern. Dort laufe auf diesen entlang, bis du die Anhöhe auf der linken Seite siehst. Springe dann vom Gitter hinauf, so dass du die verschlossene Tür erreichen kannst.

Gehe dahinter den Gang entlang zur nächsten Tür. Du landest in einem weiteren großen Raum mit Fallen und aufgebauten **Flammenlabyrinthen**, die dir das Leben zur Hölle machen wollen. Dir fällt auch gleich der **Pfeiler** vorne auf, von dem Darunia gesprochen hat. Doch im Moment fehlt dir die Möglichkeit, den Pfeiler nach unten zu jagen.

Springe von deiner jetzigen Anhöhe hinunter und gehe rechts. Halte dich an der Wand und passiere links den ersten kleinen schwarzen Pfeiler. Du erkennst, dass zwischen den beiden Pfeilern links von dir eine Feuerwand dazwischen entsteht, sobald du an ihr vorbeigehst. Da hier sehr viele von diesen Pfeilern herumstehen, ist auch klar, dass es sich hierbei auch um ein kleines weiteres Labyrinth handelt.

Gehe solange die Wand entlang, bis eine Feuerwand dich blockiert. Gehe dann nach links und achte den rollenden Felsen vor dir. Gehe solange nach links bis zu deiner rechten Seite keine Flammenwand dich hindert und gehe dort nach rechts, um dann zur Wand zurückzulaufen, wo eine Tür sich befindet. Gehe durch diese Tür und du findest in einem kleinen Gang den **Kompass**.

Gehe zurück zur **Flammenlabyrinth-Halle** und begeben dich zurück zum großen Pfeiler am Anfang. Nun betrete die andere Hälfte dieses Raumes. Meistere dich hier durchs Pfeiler-Flammenwand-Labyrinth wie eben zuvor, indem du die Passagen suchst, durch die keine Feuerwand hervorschießt.

Du findest am Ende eine verschlossene Tür. Gehe durch diese. Passiere dort den Kerker des Goronen, den du jetzt noch nicht befreien kannst. Hinter der nächsten Tür erwartet dich ein neues **Flammenwand-Labyrinth**. Hinten links siehst du einen **Schalter**. Dein Ziel ist es nun, den Schalter zu aktivieren und vor Ablauf des kleinen Zeitlimits das Podest links hochzuklettern, bevor die große Feuerwand davor wieder zurückkehrt.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Hast du auch das gemeistert, vergewissere dich, dass du **Bomben** dabei hast. Ansonsten schnapp dir welche aus den Töpfen und lege eine Bombe vor der Tür, um die echte Tür hinter der Falschen zu finden. Es folgt der **Miniboss** des Labyrinths: Der **Flammenderwisch**. Im Grunde genommen ist er ein kleiner Pimpf, doch er hat eine Flammenrüstung, die ihn schützt. Lege daher eine **Bombe**. Sobald die Explosion ihn trifft, wird er seine Rüstung verlieren und das kleine Wesen - der wahre Flammenderwisch - wird fliehend von dir wegrennen.

Gebrauche entweder deinen Bogen oder erschlage ihn gleich mit deinem Masterschwert. Danach wird er wieder in die Feuerfontäne in der Mitte zurückspringen und sich ein neues Flammenkostüm zurechtlegen. Je nachdem wie sehr er geschwächt ist, desto unterschiedliche **Farbe** wird sein Kostüm haben (Blau, Grün).

Tipp: Sobald der Flammenderwisch aus der Fontäne herausspringt, beginnt er sich tänzelnd um seine eigene Achse zu drehen, um Feuerpartikel auf den Boden zu werfen. Erfasse ihn einfach mit der Zielerfassung und werfe eine Bombe, sodass die Explosion ihn sofort erwischt und er seinen Feuerregen nicht vollenden kann.

Sobald der Flammenderwisch erledigt ist, begib dich zum Felsen in der Mitte und klettere ihn hinauf, damit er mit dir nach oben fährt. Du landest im vorletzten Stockwerk. Gehe durch die Tür. Gehe von ihr aus nach Rechts und passiere den **Kristallschalter**, um auf das Gitter zu klettern. Von dort aus über der Tür, schieße den **Kristallschalter** ab, um die Feuerflamme um die Gitterleiter zu entfernen. Klettere nach oben zum allerletzten Stockwerk und nehme die Tür.

Du landest in einem großen **Rundsaal** mit einer großen klaffenden Schucht darin. Gehe nach links und springe auf die Anhöhe hinauf, wo auch ein **Schalter** liegt. Aktiviere ihn und renne dann den schmalen Steg schräg von dir nach oben zur **großen Truhe**, um diese vor dem Ende des Zeitlimits zu öffnen.

Achtung: Während du den schmalen Steg hoch läufst, falle nicht hinab. Ansonsten fällst du erbarmungslos alle Stockwerke runter in die Kammer mit dem Lavasee und darfst nach erfolgreichem Sturz alle Stockwerke wieder mühsam erklimmen.

Hast du die große Truhe erreicht, winkt dir der **Stahlhammer** entgegen: Das heilige Relikt der Goronen. Gehe zurück zu der Tür dieses Raumes zurück, in Richtung des Schalters von vorhin. Dir fällt ein Stein auf, das ein **Symbol** trägt. Nehme den Stahlhammer, um auf diesen zu schlagen. Es entsteht ein **Schacht**. Springe diesen hinunter und gehe in dem kleinen Raum hinüber zur **Statue**, um diese mit dem Stahlhammer zu bearbeiten. Dahinter befindet sich eine Tür. Töte im nächsten Raum zunächst die Feuerflatterer. Dann gehe hinüber zur anderen Wandseite. Links stehen **Kisten**. Rechts ist wieder ein Stein mit einem Symbol. Schlage erneut den Stahlhammer und du erschaffst eine Treppe.

Nehme dann eine der Kisten laufe die Treppe hinab, um die Kiste unten auf einen blauen Schalter zu stellen, der die Tür öffnet. Du befindest dich nun einen Raum über dem Saal mit den Hindernissen. Nehme den Stahlhammer und ramme hier auch wieder den Stein mit Symbol hinab.

Springe hinterher, um auf den Block zu landen. Klettere dann auf die Anhöhe hinter dir und klettere sie hoch. Dort ramme den **rostigen Schalter** mit dem Stahlhammer in den Boden um die Tür zu öffnen, durch diese du hindurch gehst. Du siehst nun auf der gegenüberliegenden Seite einen Zeitfelsen. Springe in der Mitte hinunter zum Gang mit dem Kerker des Goronen und spiele vor diesem Kerker die **Hymne der Zeit**. Der Zeitblock ändert seine Position, sodass du neben den Kerker auf diesen wieder hoch zur Tür klettern kannst.

Nun ist dort, wo eben der Zeitfels stand, ein **rostiger Schalter**. Springe auf die andere Seite und ramme diesen mittels des Stahlhammers in den Boden. Befreie den Goronen, spreche mit ihm und nimm den **kleinen Schlüssel** an dich. Klettere dann wieder nach oben zur Türe und gehe wieder dort hindurch. Springe dann hinüber zum **Pfeiler**, um auf diesem zu stehen. Nehme den Stahlhammer und ramme ihn, sodass er die Stockwerke hinabfällt. Springe hinterher, um im Raum vor dem Endgegner im Erdgeschoss zu landen.

Gehe dann zurück in die **Eingangshalle**, gehe die Treppen hinab um dann unten die kleine Statue vorzunehmen. Zerstöre sie mit dem Stahlhammer, um dahinter die verschlossene Tür zu offenbaren. Gehe dann durch die Tür. Es folgt ein Raum mit mehreren kleinen Feinden, die du alle besiegen musst, ehe sich die Tür hier öffnet. Danach folgt ein Raum mit fliegenden wilden Bodenplatten, die du mit dem Schild abwehrst, ehe du dich gegen einen **Raubschleim** stellst. Lasse dich nicht von ihm einsaugen, damit er deine Rüstung frisst, sondern bewahre immer etwas Distanz, sobald er seinen Sog nach dir hält. Nehme die **Goldene Skutulla** an der Wand an dich, bevor du links durch die nächste Tür gehst.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Es wartet ein zweiter Miniboss auf dich - noch mal ein **Flammenderwisch**. Diesmal hast du den Stahlhammer, weswegen du gleich auf den Boden schlagen kannst, um die Feuerrüstung zu vernichten. Hast du auch ihn besiegt, nehme die **Bomben** aus der **kleinen Truhe** an dich und gehe dann weiter durch die nächste Tür. Befreie den Goronen, spreche mit ihm und nehme den **Masterschlüssel** aus der **blauen Truhe**.

Nun steht dir und deinem Treffen mit Volvagia nichts mehr entgegen. Kehre daher zum Raum mit dem **Pfeiler** zurück, dessen Plattform du benutzt, um nun zur Tür mit dem großen Schloss zu gelangen. Öffne diese und du gelangst in einen großen Raum, wo eine große Felsplattform sich befindet. Springe auf diese, damit in einer Sequenz **Volvagia** erscheint und der Kampf beginnt.

Treffer: 5-6x mit dem Stahlhammer und Masterschwert

Strategie: Volvagia verschwindet in den **Lavalöchern** dieser Plattform und tauscht aus einem dieser Löcher wieder auf, um dich bissig und herausfordernd anzusehen. Nehme deinen Stahlhammer zur Hand und schlage auf ihren Schädel, sodass sie einen Moment bewusstlos wird und du ihr mit dem Schwert eins wischen kannst. Danach verschwindet sie in ihrem Loch. Als nächstes wird sie herauskommen um fliegend und feuerspeiend dich zu rösten, oder weiter hoch in die Luft fliegen um schwere **Steine** auf die Plattform zu werfen, ehe sie irgendwann wieder in eins der Löcher verschwindet.

Tipp: Wenn Steine preschen, dann preschen Steine nur da, wo Volvagia gerade entlang fliegt. Laufe also weg und stell dich am Besten am Rand der Plattform, um gar nicht erst ins Kreuzfeuer zu gelangen. Wenn sie dich verfolgt um dich zu rösten, dann renne am besten im Kreis, sodass du nahezu ihrem Schwanz hinterher rennst. Da Volvagia nur gerade Feuerstöße speien kann, wird sie dich nicht erwischen können, solange du ständig nach rechts oder links ausweichst.

Später wird sie an zwei Löchern ihre Ankunft anzeigen, desto mehr du sie getroffen hast, sogar 3 und 4mal. Bleibe dazu in der Mitte der Plattform um schnell reagieren zu können. **Achtung:** Volvagia zieht bei Treffer dir 3 Herzen ab! Nach deinem Sieg, nehme den **Herzcontainer** an dich und tritt ins Licht.

In der Halle der Weisen gibt **Darunia** sich dir als einer der Weisen zu erkennen und überträgt dir das **Amulett des Feuers**. Über dem Vulkan sind nun alle grauen Wolken verschwunden und es kann wieder Frieden einkehren. Aber wer weiß für wie lange.

KAPITEL 15: FROSTATION IM ZORA-LAND

Sobald du dich auf nach **Zoras Reich** begibst, wird ein kalter Wind dir entgegen wehen. Kommst du hinter dem Wasserfall im Reich der Wassermenschen an, musst du feststellen, dass alles vereist ist. Niemand ist hier.

Und selbst der König der Zoras ist in einem seltsamen **roten Eiskristall** gefangen. Nur einsame Schneeflocken sind Zeuge dieser Katastrophe. Begebe dich zur **Zoras Quelle**, wo du in der Kindheit Lord Jabu Jabu vorfandst. Stattdessen ist der große Fisch fort und **Eisschorlen** schwimmen auf dem kalten Wasser.

Springe auf diese und bahne dir einen Weg zur entfernten Höhle, die links auf der anderen Seite des Sees erreichbar ist. Du kannst auf den Schorlen auch ein **Herzteil** finden. Betrete dann die **Eishöhle**.

KAPITEL 16: DIE EISHÖHLE

Die Höhle selbst ist ein kleines Labyrinth, in der du einen wichtigen Gegenstand erwerben musst, um den nächsten Tempel besuchen zu können. Halte **2 leere Flaschen** bereit, insofern du 2 hast, um in dieser Höhle das **blaue Feuer** zu fangen - eine kalte Flamme, die **rote Eiskristalle verbrennen** kann.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Gehe den einzigen Gang weiter entlang. Zerstöre die hinderlichen **Eiszapfen** und weiche fallenden Zapfen von der Decke aus, indem du einfach weiterrennst. Schon kurze Zeit später erreichst du einen Raum mit heulenden Eisklötzen, die einen eisigen Atem versprühen: **Eisatmer**. 4 von ihnen stehen auf dem zugefrorenen See, die von einer Klinge umkreist wird. Versuche dem Atem auszuweichen, da du ansonsten eingefroren wirst und Herzen verlierst.

Sollte dir dies doch einmal passieren, dann drücke schnell A+B + Steuerkreuz hin und her, damit du dich zügig wieder befreist. Eisatmer können sich zu dir drehen und sie können verschwinden um die Position zu wechseln und wieder aufzutauchen. Sobald du sie besiegt hast, öffnet sich eine verschlossene Tür.

Sie kennzeichnet sich durch 2 rote kleine Eiskristalle. Gehe durch diese und folge dem kommenden Gang. Er führt dich in einen zweiten großen Raum. Eine große **Eisschneide** bewegt sich in diesem Raum und richtet dir Schaden an, sobald ihre scharfe Klinge dich erwischt. Sammle die **5 silbernen Rubine** ein. Drei von ihnen befinden sich auf dem See, wo die Schneide entlang dreht. Der Vierte ist hinter drei Eiszapfen, die an der Wand stehen - nahe dem Ausgang, wo du gerade herkamst. Auch eine **Goldene Skulltula** krabbelt dort. Für den Letzten, klettere die Felsen zur verschlossenen Tür hoch, die gegenüber dem Ausgang, aus dem du kamst, liegt. Springe von oben auf den letzten Rubin zu. Die Tür hinter dir wird sich öffnen.

Gehe durch diese Tür und folge einem weiteren gang. Zwischendurch musst du einem Eisatmer und weiteren umhersausenden Klingen ausweichen. Gehe weiter und du kommst zu einem letzten großen Raum mit großen Felsen. Schieße zunächst hier die drei **Eissegler** ab, da sie dich ansonsten vereisen, sobald sie dich treffen.

Dann klettere vorne rechts auf die Felsen und besiege den Eisatmer am Ende. Von dort springe über die Felssteine hinüber zur **blauen Flamme**. Fange dir mit den Flaschen das blaue Feuer ein. Du kannst natürlich dir nur eine Flamme mitnehmen, aber dann musst du öfters zurückrennen. Mit der blauen Flamme in der Flasche kannst du rote Eiskristalle schmelzen, indem du dich vor ihnen stellst und die Flasche auskippst. Gehe von dem blauen Feuer aus die Brücke hinüber um den Eisatmer dort zu erledigen. Dann gehe rechts um den Kristall zu schmelzen und die **große Truhe** mit der **Karte** öffnen zu können. Fange neues Feuer, dann kehre zurück in den Raum mit der Eisschneide.

Gehe dort nach links und öffne deine Flasche mit dem blauen Feuer dort, wo die Wand rötlich angefärbt ist. Ein Gang legt sich frei. Gehe hinein, um zu einem kleinen Raum zu kommen, wo eine **weitere Quelle** mit blauem Feuer verborgen ist. Rechts befindet sich hinter den Eiszapfen eine mit Eis umgebene **große Truhe**, in der sich der **Kompass** befindet. Links liegt ein **Herzteil** im roten Eis sowie eine **Goldene Skulltula** an der Säule.

Mit neuem blauem Feuer in deinen Flaschen geht's wieder zurück in den Raum mit der Eisschneide. Nun musst du den Gang im Westen dieses Raumes aufschmelzen. Laufe den Gang entlang, zerstöre die Eiszapfen und du gelangst zu einem großen Raum mit einer **Eisplattform** auf dem Boden, die du schieben kannst. Aber: Wenn du schiebst, schliddert sie solange unaufhaltsam in die geschobene Richtung bis sie aufgehalten wird oder in den Abgrund fällt. Schliddert sie an eine Wand, hat der Spaß ebenso ein Ende, sodass du sie dann ebenso in den Abgrund werfen musst, um eine neue Plattform an der Urposition zu erschaffen.

Du musst diese Eisplattform so schieben, dass du bestimmte Erhöhungen erreichst und alle **silbernen Rubine** erhascht. Schiesse zuvor die Eissegler im Raum ab. Dann gehe hinab und schaue nach links, um eine **Goldene Skulltula** an der Wand zu finden. Schnappe sie dir mit dem Fanghaken. Schiebe die Eisplattform nach vorn, um den ersten Rubin zu bekommen. Dahinter kannst du ohne die Eisplattform den Zweiten bekommen.

Schiebe dann nach links für den Dritten. Dann - das blaue Feuer im Rücken von dir, schiebe die Eisplattform nach vorne, um auf die Eisplattform zu klettern und links den vierten Rubin zu erhaschen, indem du hinüberspringst. Schiebe dann die Eisplattform erneut einmal in Richtung des **Blauen Feuers** und dann nach Rechts, um den roten Kristall mit dem letzten Rubin zu bekommen.

Die Tür auf der anderen Wandseite öffnet sich. Schiebe die Eisplattform nun in den Abgrund und warte auf die neue Eisplattform. Schiebe diese Richtung zur Türe und klettere auf die Eisplattform, um den Gang dahinter zu erreichen. Gehe den Gang entlang, besiege einen Eisatmer und weiche rechts oder links einen der großen roten Eiskristalle mit dem blauen Feuer auf, um hindurch zu kommen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Gehe durch die Eistür. Es folgt ein **Kristallraum**, in dem beim herumlaufen sofort ein **weißer Wolfsheimer** erscheint. Zu bekämpfen ist dieser jedoch nicht anders als normale Wolfsheimer. Besiege ihn und die **große Truhe** mit den **Eisenstiefeln** erscheint. Mit ihnen kannst du unter Wasser laufen. Sobald du die Stiefel an dich genommen hast, erscheint Shiek und lehrt dich die **Serenade des Wassers**, ein weiterer Teleportzauber.

Verlasse die Eishöhle, indem du hinter der Truhe dich mit den Eisenstiefeln durch das Loch fallen lässt und unten durch die Tür gehst. Du gelangst in die Eingangshalle zurück. Kehre zurück zu Zoras Reich und befreie **König Zora**, um mit ihm zu sprechen. Er schenkt dir die **Blaue Zora-Rüstung**, die du benötigst, um Unterwasser atmen zu können.

KAPITEL 17: DER WASSERTEMPEL

Zu diesem Zeitpunkt solltest du den Zauber **Dins Feuerinferno** besitzen. Er wird zwar noch nicht in diesem Tempel absolut bedingt für das Lösen des Wassertempels sein, aber ohne diesen Zauber wird das Meistern des Tempels an einer bestimmten Stelle äußerst schwierig verlaufen. Falls du den Zauber noch nicht besitzt, kehre in die Kindheit zurück, begib dich zum **Schloss Hyrule** und suche hinter dem Tor der Wachen auf dem Weg die große **Fee der Kraft** auf.

Gehe nun zum **Hylia-See**. Du wirst schnell feststellen, dass der ganze See bis auf einen kleinen Tümpel vertrocknet ist. Das Ungeheuer macht seiner Umgebung schwer zu schaffen. Geh nun zum kleinen » See « - und schau: Unten sind im Wasser zwei herausragende **Pfeiler**. Springe ins Wasser hinab und lasse dich auf den Grund treiben.

Du landest vor einem verschlossenen Tor unter Wasser. Nehme deinen Fanghaken und schieße den **blauen Kristall** über dem Tor ab, um jenes zu betreten. Tauche in der Höhle auf und laufe geradeaus, um zur großen **Haupthalle** des Wassertempels zu gelangen. In diesem Tempel wird es von Nöten sein, den **Wasserstand** mehrmals zu verändern, um alle Räume und Stockwerke aufsuchen zu können.

Zu Beginn ist der Wasserstand im 3. Stockwerk, sprich also auf dem Maximalen.* Ziehe deine Eisenstiefel an, und lasse dich mit einem Schritt nach vorn auf den Grund hinabsenken. Laufe dann nach rechts vorne um die Ecke des Hauptturms vor deiner Nase, um rechts vorne den Gang zu nehmen, wo zwei Fackeln den Eingang markieren. Laufe den Gang dort entlang - um **Ruto** schlichtweg in die Arme zu rennen. Es folgt ein kleines Gespräch, ehe deine selbsternannte, zukünftige Ehefrau nach oben schwimmt und verschwindet. Folge ihr und schwimm nach oben bis zur Wasseroberfläche, indem du wieder die Stiefel ausziehst. Gehe dort oben durch die Tür. Besiege vier **Stachelsteine**, indem du sie mit dem Schild abwehrst und dann zuschlägst. Es erfolgt eine **große Truhe**, die die **Karte** enthält.

*Nachträglicher Hinweis: Diese Lösung verzichtet darauf, in diesem Labyrinth den **Kompass** zu holen. Wer diesen zur Vollständigkeit sucht, kann direkt am Anfang sich ein Stockwerk (2. Stock) tiefer gleiten lassen und zur rechten Seite begeben, in den Gang hinein schwimmen und am Ende den Kompass aus der Truhe holen.*

Gehe zum Vorräum zurück. Links an der Wand ist eine **Tafel**, die das **Symbol des Triforce** trägt. Spiele vor ihr **Zeldas Wiegenlied**, sodass der **Wasserstand** hinunter zum Erdgeschoss sinkt und den Grund trocken legt. Dies ist die Erste von drei Tafeln, bei denen du den Wasserstand verändern kannst. Springe nun nach unten zurück ins Erdgeschoss. Die Fackel unten im Raum brennt nun. Nimm Dins Feuerinferno und schlage an der Fackel den Zauber, um beide Fackeln an der Wand um die verschlossene Tür anzuzünden. Alternativ nimm den Bogen und schieße den Pfeil durch die brennende Fackel so, dass du die Fackeln in den Ecken entzündest. Beide müssen entfacht sein, damit die Türe sich öffnet.

Gehe hindurch. Besiege zwei **Killermuscheln**, indem du mit dem Stahlhammer zuschlägst, wenn sie ihr Mund geöffnet haben. Oder erledige sie, indem du deinen Fanghaken spannst und die Muscheln in der Zielerfassung hast. Sobald sie sich öffnet, drückst du ab und zerstörst sie. Belohnung für diesen Kampf ist eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Gehe nun zurück zur Haupthalle, wo nun das Wasser verschwunden ist. Besiege 2 Stachelsteine, gehe rechts und überquer die Wasserpflütze, passiere den Gang rechts davon, der dich im Moment nicht interessiert, und gehe weiter geradeaus. Laufe zum Gang, vor dem eine **braune Box** steht. Klettere auf diese hinauf und drücke den Block nach innen in den Gang hinein. Schiebe solange weiter, bis der Block nach unten ins Wasser fällt.

Nimm dann die Eisenstiefel und sinke hinab. Laufe rechts den Gang entlang, bis es nicht mehr weitergeht und tauche dann zur Wasseroberfläche. Laufe geradeaus in den Raum hinein. Ein großer Abgrund versperrt dir den Weg. Rechts ist ein **Kristallschalter**. Schieße mit dem Bogen die Arachnos drüben ab, dann aktiviere den Kristallschalter. Eine Wasserfontäne kommt aus dem Abgrund nach Oben, die du als Plattform zum Überqueren nutzen kannst. Einfach zur Fontäne springen und ab zum anderen Ufer. Gehe dort durch die Tür.

Du kommst zu einem kleinen Raum mit einem Becken, wo starke Wasserströmungen fließen. Ziel ist es, die Eisenstiefel anzuziehen und auf das Rohr rechts hinten in der Ecke unter Wasser hinab zu gleiten. Einmal auf diesem Rohr, nehme den Fanghaken und ziele auf den **Kristallschalter**, der sich im Mund eines Drachens befindet. Das Tor öffnet sich nun direkt neben dir und dem Drachen, jedoch nur für kurze Zeit. Steige entweder schon vorher auf zum Eingang hoch, um von da aus zu zielen, oder nehme den Fanghaken und ziele auf die graue Zielscheibe, um dich zügig heranzuziehen und durch das Tor zu marschieren, ehe es schließt. Dahinter sind zwei Killermuscheln, die du erst einmal mit dem Fanghaken erlegst oder ignorierst, indem du nach oben schwimmst. Oben findest du eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Kehre nun zurück in die **Haupthalle**. Laufe nun aus dem Gang, woher du kamst, nach Rechts um die Ecke. Am Turm in der Mitte des Hauptsaaes ist eine verschlossene Tür, die du nun öffnest und hinein gehst. Im Inneren des Turms, schau dich ruhig etwas nach oben hin um. Laufe dann zur gegenüberliegenden Wand und nehme den Fanghaken, um oben hinter dir die Zielscheibe anzuvisieren und hinaufzuklettern. Oben findest du erneut eine **zweite Tafel** mit dem Triforce-Symbol. Spiele **Zeldas Wiegenlied**, um den Wasserstand anzuheben.

Ziele dann deine Eisenstiefel an und lass dich ins Wasser hinunter gleiten - so, dass du unten nicht auf den Stacheln landest. Da unten die **braune Box** mit dem Wasser nach oben geschwommen ist, befindet sich an dieser Stelle Unterwasser nun ein Loch. Lass dich dort in den Keller hinunter sinken und laufe den Gang entlang. Du gelangst zu einem Raum Unterwasser. Nehme den Fanghaken und aktiviere den **Kristallschalter** links. Links oben wird sich ein Gitter öffnen, wo Feinde in den Raum hinabgleiten. Besiege sie alle, damit rechts das Gitter sich öffnet. Schwimme dort nach oben. Dort findest du eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Kehre zum Turminneren zurück und schwimme an die Oberfläche. Gehe dann aus der Tür in die Haupthalle. Draußen, gehe rechts um die Ecke, ziehe deine Eisenstiefel an und sinke wieder auf den Grund. Nehme wieder den Gang von vorhin, wo du Ruto getroffen hast und schwimme von dort wieder hoch zur Oberfläche.

Du landest in einem Zwischenstockwerk, wo eine brüchige Wand vor dir liegt. Lege dort eine Bombe und zerstöre die Wand. Dahinter findest du eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Gehe nun zurück zum Turm und zur Türe, wo du soeben aus dem Turm in die Haupthalle kamst. Laufe dann nach links um die Ecke und schwimme hinüber zur verschlossenen Tür, vor der auch eine **braune Box** schwimmt. Gehe durch diese.

Im nächsten Raum, stelle dich links auf die Wasserfontäne und schieß dann mit dem Fanghaken den **Kristallschalter** ab, um dich ins nächste Stockwerk zu transportieren zu lassen. Oben angekommen, gehe dort durch die Tür. Du landest auf einer kleinen Klippe mit einer **dritten Tafel** mit dem Triforce-Symbol. Es ist die Letzte der Drei. Spiele **Zeldas Wiegenlied**, um den Wasserstand anzuheben und in die Ausgangsposition zu bringen. Springe dann von der Klippe hinab und schwimme links zur verschlossenen Tür, vor der eine **braune Box** schwimmt. Gehe hindurch. Folgende Kammer erwartet viel Aufmerksamkeit und ein gutes Händchen für den Fanghaken. Schieße zunächst die beiden Flederbeißer vor deiner Nase an den Wänden ab. Dann springe hinunter zu der braunen Plattform.

Von hieraus musst du den Fanghaken nutzen und die Zielscheiben der Plattformen auf dem Wasserfall dir gegenüber anzuvisieren und dich an den Plattformen hoch zu ziehen. Einmal auf eine solche Plattform auf dem Wasserfall geklettert, musst du dich von Plattform zu Plattform hochziehen um den Wasserfall so zu erklimmen und am Ende die Tür zu erreichen. Gehe durch diese. Erledige im kommenden Raum zunächst drei **Arachnos** unten im Wasser. Dann aktiviere den roten **Kristallschalter**, der in der Mitte des Raumes steht. Schwinde dich links vorne mit dem Fanghaken zur anderen Uferseite.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Schieße den **Schalter** erneut ab. Nun schwinde nach rechts zur anderen Wandseite, laufe über die eingefahrene Statue und schieße wieder den Schalter ab. Nun schwinde dich nach oben zur nächsten Felsplattform. Wieder den Schalter abschießen. Stelle dich dann auf die eingefahrene Statue und aktiviere wieder den Schalter, damit du mit der Statue hochfährst und die Erhöhung mit der Tür erreichst.

Erledige dort die zwei Arachnos und den **Raubschleim**. Sehe zu, dass du mindest eine Fee bei dir hast und eine volle Magieanzeige. Notfalls bediene dich der Töpfe. Der nächste Kampf im nächsten Raum wird hart, insofern du nicht Dins Feuerinferno hast.

Betrete dann den kommenden Raum. Du gelangst in einen großen Raum, wo es offensichtlich keine Wände und keinen Tempel mehr gibt, abgesehen von zwei Türen. Aus der du gerade kamst und der, die auf der anderen Seite verschlossen ist. Sonst scheinst du auf einem trügerischen stillen See zu sein, wo sich jeder Schritt im Wasser spiegelt. Ein feiner weißer Nebel umgibt diese Welt, in deren Mitte nur eine kleine Insel mit einem **trostlosen Baum** gibt. Und das ist der Haken.

Laufe zu dieser Insel, schlage gegen diesen Baum und lauf ein wenig umher, um ihn zu finden: Dein eigener Schatten ist der **Miniboss – Schattenlink**. Er ist dein **exaktes Spiegelbild** - und so verhält er sich auch. Das was du kannst, scheint er auch zu können. Fast. Er kann dir zusätzlich auf die Klinge springen, sobald du einen Stichhieb nach vorne setzt und dich paralyisiert. Zwar wird er dich am Anfang noch nicht attackieren sondern ledig deinen Bewegungen folgen.

Doch sobald du ihm wenige male schon tatsächlich geschadet hast, wird er von selbst angreifen. Dieser Feind ist sehr schwierig zu besiegen, da er allen deinen Schwertattacken gewachsen ist. Dränge ihn am besten an eine Wand, dort wo die Türen sind. Er kann dann nicht mehr zurückspringen und dir ausweichen. Zumindest so kannst du versuchen, solange wild um dich herzuschlagen, dass er einmal nicht rechtzeitig reagiert.

Schattenlink besitzt so viele Herzen wie du selbst, jedoch wird er dich wahrscheinlich eher treffen, als du ihn. Du kannst dir aber mit **Dins Feuerinferno** diesen Kampf erheblich leichter machen. Alternativ nehme deinen **Stahlhammer**: Auch dieser Waffe wird Schattenlink sicher zu Boden ringen.

Hast du Schattenlink besiegt, verschwindet die Dimensionswelt und ein großer leerer Raum bleibt zurück. Gehe durch die andere Tür um dahinter die **große Truhe** mit dem **Enterhaken** zu finden. Dein neuer Haken ist nun doppelt so lang, wie dein Fanghaken. Hinter der großen Truhe findest du nun einen **Zeitblock**.

Spiele die **Hymne der Zeit**, um den Zeitblock zu entfernen. Springe hinab um auf einem Holzufer zu landen. Du bist nun in einem Raum, den man gemeinhin auch **Strudelraum** nennen kann. Denn hier sind zig Strudel im Wasser, denen du alle ausweichen musst. Nehme die Eisenstiefel und meistere dich durch die Strudel im Wasser, sodass du ein kleines Ufer erreichen kannst. Schieße von dort das **goldene Auge** ab und gehe durchs Tor, indem du mit dem Enterhaken auf die **kleine Truhe** dahinter zielst. Darin findest du einen **kleinen Schlüssel**.

Gehe nun den Gang rechts weiter, um in den kleinen Raum mit dem Wasserstrom und der Seeschlange zu gelangen. Kehre von dort aus zur **Haupthalle** zurück. Senke nun den Wasserstand so hinab, dass er nur bis zum mittleren Stock reicht, sprich bis zur Tafel im Turm. Gehe aus dem Turm nach draußen in die Haupthalle und laufe zweimal um die Ecke, um einen Gang gegenüber zu finden, wo ein **goldenes Auge** darunter ist. Schieße es mit dem Bogen ab und nehme den Enterhaken, um dich schnell zur anderen Seite zu ziehen.

Drüben, gehe links den Gang entlang. Links findest du anschließend einen Block. Laufe in den rechten Gang dem Block gegenüber und ziehe den Block zu dir hinüber, sodass der Block in eine Vertiefung rutscht. Eingeschlossen im Gang, laufe weiter und ziehe dich mit dem Enterhaken mittels der Zielscheibe hoch.

Oben, lauf weiter den Gang entlang, um im Stockwerk darüber in die Haupthalle zu gelangen. Springe hinab, um das **goldene Auge** vor dem Gang erneut abzuschließen und dich wieder durchs Tor zu ziehen. Diesmal kannst du den Block den gang nach weiter hinten schieben um so den linken Gang mit der **kleinen Truhe** freizulegen. Dort findest du einen **kleinen Schlüssel**. Kehre zurück in die Haupthalle, sinke mit den Eisenstiefel nach unten zum Grund, um den Wasserstand bis zum Grund an der ersten Tafel hinab zu senken. Von der Tafel aus, springe wieder nach unten, laufe in die Haupthalle zurück zum Gang, vor dem eine Wasserpfütze liegt - den du am Anfang des Tempels bisher ignoriert hast.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Springe dort ins Wasser und sinke mit den Eisenstiefeln hinab. Laufe den Gang entlang, bis du eine **Stachelwand** findest. Nimm den Enterhaken und drehe dich um, um oben zur Zielscheibe zu ziehen. Oben, ziele mit dem Enterhaken zur Zielscheibe über der verschlossenen Tür am anderen Ufer.

Drüben, gehe durch diese. Es folgt ein Raum mit einem großen Becken, in dem Strudel sind, als auch aus den Wänden hereinrollende Felsen. Schieße mit dem Bogen zunächst alle Arachnos ab, dann überquere das Becken, indem du deine Eisenstiefel nimmst und nach unten springst. Beachte die **rollenden Felsen**. Wenn du am anderen Ufer auftauchen willst, warte bis der Fels rechts in der Ecke schon ein Stück weitergerollt ist, tauche dahinter auf, sodass dich die Strömung nach links zum Ufer mit der Tür zieht und du hochkletterst. Gehe dort durch die Tür.

Ein weiteres Becken mit Elektromantas kannst du im nächsten Raum finden, wobei du diese mit dem Enterhaken und Zielerfassung erledigst, ehe du ins Wasser springst. Stehe schon am Anfang auf den **Schalter** im Wasser, damit das Wasser steigt. Lass das Wasser komplett einfließen. Danach schwimme schnell zu dem Ufer und klettere zur Tür hinauf. Wenn es so nicht klappt, versuch es so: Schwimme zum linken Ufer. Lege eine Bombe an die Wandseite, wo du eben aus in diesen Raum kamst. Es öffnet sich ein Gang. Gehe diesen Gang entlang und schiebe den Block weiter in den Gang, bis es nicht mehr funktioniert.

Nun gehe zurück zum Raum mit dem Becken, schwimme zur anderen Uferseite und lege dort an derselben Wandseite auch eine Bombe an. Es erscheint wieder ein Gang - und dein Block. Schiebe ihn in den Raum zu dir hinein, bis es nicht weitergeht. Schwimme dann zum anderen Ufer, gehe dort in den Gang um von dort aus den Block weiter in den Raum zu schieben, bis er ins Wasser auf einen **Unterwasserschalter** fällt. Das Wasser in diesem Raum steigt, sodass du links die Treppen zur Türe erreichen kannst.

Gehe durch diese Tür. Im nächsten Raum, schieße erst die Arachnos ab. Dann aktiviere den **Schalter**, um die Wasserfontänen aus dem Abgrund hochfahren zu lassen und gleichzeitig die Tür auf der anderen Seite zu öffnen. Überquere die Fontänen auf die andere Seite und gehe durch die Tür, ehe sie sich nach Ablauf des Zeitlimits schließt. Im kommenden Raum, laufe den Gang entlang und halte, um den Fels vorne vorbeierollen zu lassen. Erledige die **Goldene Skultula** rechts und lass dich darunter ins Loch sinken, indem du deine Eisenstiefel wieder anziehst.

Unterwasser, laufe rechts den Gang entlang, besiege eine einsame Killermuschel und gleite wieder nach oben, um dort durch die verschlossene Tür zu gehen. Nimm den **Masterschlüssel** dort aus der **blauen Truhe**. Nun kehre in die **Haupthalle** zurück und setze den Wasserstand bis zum letzten Stockwerk hinauf. Nun, draußen auf dem Gang um den Turm herum, laufe auf diesen entlang, bis du eine große Statue auf einem anderen höher gelegenen Ufer findest. Nimm den Enterhaken und ziehe dich hinüber. Gehe dort durch die Türe.

Im letzten Gang vor dem Endgegner wartet eine kleine - aber ziemlich ärgernde letzte Falle auf dich. Du musst den Steilen Weg hoch laufen - ohne dabei von den drei **Klingen** dort im schmalen Gang erwischt zu werden. Oben angekommen (mit dem einen oder vielen Herzen weniger...) gehe durch die letzte Tür. Im Raum des Endgegners, springe auf eine der Plattformen im Wasser, damit eine Sequenz folgt, wie **Morpha**, das Wasserwesen, sich zu dir begibt.

Treffer: 9x mit dem Enterhaken und Masterschwert

Strategie: Im Grunde genommen liebt Morpha es, **Tentakeln** aus einem seltsamen Wassergelee zu erschaffen, um dich mit diesen Armen quer durch den Raum zu schlagen und zerschlagen.

Allerdings kannst du dir den Kampf wirklich einfach machen: Stell dich einfach Außen in eine Ecke. Morpha kommt sowieso zu dir, insofern es das im Wasser kann und erschafft ein Tentakel, wo es hervorklettert. Ja das kleine **rote Bällchen** - das ist Morpha.

Sobald Morpha das Tentakel hochklettert, nimm den Enterhaken, erfasse es mit Zielerfassung und ziehe das Bällchen an dich, um mit dem Masterschwert danach zu schlagen. Mit der Zeit wird Morpha **mehrere Tentakel** anrühren, von denen aber nur aus einer Morpha kommt. Es ist sinnvoll die entstehenden Tentakel im Auge zu haben und an der Außenwand entsprechend weit wegzugehen, um Morpha dann in der entfernten Zielerfassung aus dem richtigen Tentakel zu dir zu holen und es mit dem Schwert zu zerhacken. Es springt ins Wasser und der Spaß nimmt erneut seinen Anlauf.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Aber auch das kleine rot-rosa Bällchen hält nicht ewig fit und wird nach einigen Hieben schlapp machen. In einer Sequenz löst sich da ganze Wasser im Raum am Ende auf. Schnapp dir unten, wo einst das Wasser war, den **Herzcontainer** und gehe dann ins Licht.

In der Halle der Weisen erwartet dich bereits **Ruto**. Sie übergibt dir ihre Macht in Form eines Amuletts, dem **Amulett des Wassers**. Jetzt fehlen dir noch 2 Amulette bis zum grossen Showdown. Zurück am Hyliasee wird der Wasserstand sich wieder heben, ehe du dann auf **Shiek** triffst. Nach ein paar Worten wird er verschwinden.

Laufe dann, sobald du wieder über Link verfügen kannst, nach vorn zu dem kleinen **alten Podest** neben dem Baum und schieße einen **Pfeil in die Sonne**. Es erscheint auf einer kleinen Insel im Wasser dir gegenüber die **Feuerpfeile**.

KAPITEL 18: DER BRUNNEN KAKARIKOS

Als Erwachsener, begib dich nun nach **Kakariko**. Sobald du ankommst folgt eine längere Sequenz, in der Kakariko in Flammen steht und ein wildes **Schattenmonster** Unruhe stiftet. Link und **Shiek** versuchen es aufzuhalten, aber das Monster schlägt Link halb tot und er verliert das Bewusstsein.

Sobald Link wieder aufwacht, erzählt Shiek dir eine Geschichte über den versiegelten Schattendämon, den **Impa** eingeschlossen hatte. Impa ist eine der sechs Weisen und da sie zum **Schattentempel** gegangen ist, musst du sie natürlich retten. Shiek lehrt dich dafür die **Nocturne des Schattens**, sodass du dich zum Eingang des Schattentempel teleportieren kannst, der von außen auf dem **Friedhof** bisher nicht erreichbar war.

Allerdings wirst du noch einen Gegenstand brauchen, den du für das Bestehen in diesem Tempel unbedingt brauchst, da es ansonsten sehr schwer fallen wird: **Das Auge der Wahrheit**. Sobald du wieder die Kontrolle über dich hast, kehre in die **Zitadelle der Zeit** zurück, um in die Vergangenheit zu reisen. Als Kind, begeben dich nun nach **Kakariko**. Voraussetzung dabei ist es, dass du schon die **Hymne des Sturms** als Erwachsener in der **Mühle** von Kakariko erlernt hast.

Begib dich als Kind in die Mühle zum **Musikanten**. Er ist es, der in der Zukunft dir die Hymne des Sturms gelehrt hat. Spiele vor ihm diese Hymne, um die Mühle anzutreiben, damit sie das Wasser aus dem unterirdischen Keller aussaugt. Der **Brunnen** verliert daraufhin sein **Wasser**. Sobald dies geschehen ist, gehe aus der Mühle hinaus und zum Brunnen hinüber, um diesen hinunter zu klettern und die neue Höhle zu betreten.

In den **Katakomben des Brunnens** selbst angekommen, gehe erst einmal durch den kleinen Schacht. Dann klettere im nächsten Raum die Treppe runter. Unten angekommen, erledige die Riesenskulltulla und laufe neben dem Skelett vorne einfach durch die Wand. Du erkennst, dass die Wand eine **Illusion** ist. Und genau mit diesem Phänomen wirst du hier im Brunnen als auch im Schattentempel zu tun haben. Um Fallen, neue Gänge, Truhen und Zielscheiben, aber auch Feinde wie den Schattendämon letztendlich zu erkennen, brauchst du das Auge der Wahrheit, dass in diesen Katakomben versteckt ist.

Im nächsten Raum landest du in einem **großen Kellergewölbe**. Vor dir ist ein kleines Becken, dahinter ein **Bach**, der zu diesem Becken fließt, aber auch links und rechts weiter seinen Weg fortsetzt. Merke dir diesen Ort und das kleine Gewässer vor dir, ehe du an diesem vorbeiläufst, dich zum Bach begibst und links läufst.

Folge einfach dem Verlauf des Bachs und weiche gegebenenfalls der riesigen grünen Knochenfratze aus, die dir entgegen kommt. Irgendwann erreichst du eine Stelle, wo das **Triforce Symbol** im Boden des Wasserflusses eingelassen ist. Stelle dich dort drauf und spiele **Zeldas Wiegenlied**. Der **Wasserstand** wird sich nun senken. Kehre wieder zurück zum Ausgangspunkt, aus dem du vorhin in dieses Gewölbe eingetreten bist. Das kleine Wasserbecken wurde nun leergepumpt. Springe dort hinunter. Nimm aus der **kleinen Truhe** die **Bomben**, falls du welche benötigst und klettere unten in den kleinen Schacht hinein.

Erledige am anderen Ende die Riesenskulltulla, dann klettere das Geflecht hoch, um oben durch die Tür zu gehen. Du gelangst zum Raum des **Wächters**: Der **Hirnsauger**. Starte den Kampf, indem du dich von einem der 4 langen Hände fassen lässt, sodass die Gestalt des Hirnsaugers erscheint.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Befreie dich aus den Klauen der Monsterhand, weiche ein Stück von ihr, sodass sie dich nicht mehr packen kann und lass den Hirnsauger zu dir kriechen. Sobald er vor dir seinen Kopf hinabsenkt, schlage mit dem Schwert zu.

Nach drei schmerzhaften Schlägen auf seinen Schädel, wird der Hirnsauger sich verziehen und wieder unter die Erde begeben. Lasse dich erneut von einem der Hände erwischen, sodass der Hirnsauger zurückkommt und das Spiel von vorn beginnt. Nach 10 Treffern ist der Hirnsauger besiegt und es erscheint eine **große Truhe**. Dort befindet sich das **Auge der Wahrheit**. Nun kannst du die Brunnenkatakomben verlassen, außer wenigen goldenen Skulltullas gibt es hier nichts mehr.

KAPITEL 19: DER SCHATTENTEMPEL

Kehre als Erwachsener in die Zukunft und spiele die **Nocturne des Schattens**. Du wirst zum **Friedhof** gebracht. Gehe hinter dir die Treppen hinunter, um in einen Art Vorraum vor dem Schattentempel zu gelangen. Stelle dich innerhalb des Fackelkreises auf das Podest und bediene dich **Dins Feuerinferno**. Mit einem Schlag aktivierst du alle Fackeln und das Tor wird sich öffnen. Gehe hinein.

Im Tempel selbst angekommen, beginnst du in einem dunklen Schacht. Rechts liegt am Ende ein Abgrund. Überquer ihn mit dem Enterhaken, indem du hinterm Abgrund die Zielscheibe nutzt. Gehe dann durch die Wand. Du kommst in einen größeren Raum, die eine **Adlerstatue** innerhalb einiger Fackeln beinhaltet. Weiter hinten befindet sich ein bodenloser Abgrund, wo dahinter ein verschlossenes Tor liegt. Dieses kannst du aber im Moment nicht erreichen.

Gehe also gleich links bis zur Wand hinüber. Nutze das Auge der Wahrheit und du siehst zu deiner Linken einen **versteckten Gang**. Betrete diesen und gehe dort durch die Tür. Laufe im neuen Gang durch die Wand mit dem Totenschädel. Nun gebrauche das Auge der Wahrheit, um nach rechts den Gang entlang zu laufen und den versteckten Gang gleich um die Ecke hinter der Wand zu finden. Hinter dieser Wand, gehe dort durch die Tür. Besiege im kommenden Raum die Flederbeißer, dann entnehme aus der **großen Truhe** die **Karte**.

Gehe nun zum Vorraum zurück und laufe mit dem Auge der Wahrheit nach rechts um die Ecke, um einen weiteren Gang zu finden. Er ist ohne mit Auge der Wahrheit auch mit zwei Töpfen gekennzeichnet. Gehe durch diesen Durchgang, um zu einem 2. Hinterraum zu gelangen, der dem ersten Raum regelrecht identisch scheint.

Hier, mit dem Auge der Wahrheit, laufe nach rechts den Gang entlang, um einen weiteren versteckten Gang zu finden. Gehe dort durch die Tür. Ein bekannter **Miniboss** aus den Brunnenkatakomben wartet hier - ein weiterer **Hirnsauger**. Besiege ihn nach derselben Methode wie im Brunnen zuvor. Diesmal erträgt der Hirnsauger ledig 7 Schläge. Es erscheint eine **große Truhe** mit dem Schatz dieses Tempels: Die **Gleitschuhe**. Mit ihnen bist du in der Lage, für kurze Zeit über Abgründe zu laufen. Einziger Nachteil: Du schlidderst mit diesen Schuhen ein wenig wie auf einer Eisoberfläche. Ziehe sie also nur dann an, wenn du sie auch brauchst.

Kehre nun zum Raum mit der **Adlerstatue** zurück. Deine Aufgabe ist es nun, den Adler mit seiner Blickrichtung so zu drehen, damit er auf den einzig echten **Totenschädel** zeigt, der im Kreis dieser Pfähle aufgestellt ist. Mit dem Auge der Wahrheit siehst du, wo genau dieser Pfahl ist. Schiebe die Statue entsprechend am Hebel solange, bis die Zeigerichtung stimmt. Das Tor auf der anderen Seite des Abgrundes öffnet sich dann. Ziehe die Gleitschuhe an, um über den Abgrund zum Tor zu laufen.

Gehe dort die Treppe hinunter und erledige im kommenden Raum den Stahlzyklopen mittels einer Bombe. Du siehst nun **drei Gänge**, die alle mit Erde verschüttelt sind. Laufe zunächst in den rechten Gang, da die Erde nur eine Illusion ist. Gehe dort durch die Türe. Besiege die beiden **Mumien** in diesem Raum, indem du die **Hymne der Sonne** spielst, sodass sie erstarren und du sie von hinten attackieren kannst. Ansonsten würde dich ihr Blick lähmen und bei Kontakt springen sie auf dich um dir Lebensenergie abzuzapfen. Als Belohnung erhältst du den **Kompass**.

Gehe zurück in den Vorraum, besiege oder ignoriere den Stahlzyklop und laufe nun in den dir gegenüberliegenden Gang, dessen Erde davor auch nur eine Illusion ist. Gehe auch dort durch die Tür.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Du landest in einem Raum mit einer **Schneide**, ähnlich wie der bei der Eishöhle. Auch hier musst du alle **silbernen Rubine** einsammeln. Hast du alle 5 eingesammelt, öffnet sich ein Tor. Von der Tür aus, aus der du gekommen ist, liegt dieses Tor mit dem kleinen Raum dahinter direkt rechts vorne an der Wand. Dort findest du eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Gehe nun zurück in den Vorraum mit dem Stahlzyklopen und erledige ihn. Es gibt nun nur noch einen Gang, den du nicht betreten hast. Der Gang gegenüber der Treppe. Hier musst du allerdings doch eine Bombe setzen, um den Gang dahinter mit der verschlossenen Tür sichtbar zu machen. Öffne diese Tür und laufe dahinter den Gang entlang. Weiche den Riesenskulltulas aus und besiege sie. Renne also nicht zu schnell den Gang hinunter.

Unten kommst du an eine Stelle, wo **Guillotinen** auf und absauen. Springe die Anhöhe zu der 1. Guillotine hinunter. Schau dir genau an, wie lang die Guillotine braucht, um ihr Beil nach unten sausen zu lassen und passiere sie im richtigen Zeitpunkt. Vor der 2. Guillotine kommt eine Riesenskulltula. Passiere die 2. Guillotine und laufe den Gang weiter.

Navi erinnert dich dann unerwartet an fallende Schatten, die von der Decke kommen. Damit sind die Deckengrabscher bzw. die **Teufelskrallen** gemeint, die bereits im Waldtempel von der Decke kamen und dich zum Eingang des Tempels bringen möchten.

Sobald dann vorne der Gang in eine große Höhle mündet, wird tatsächlich dieser Feind wie ein Schatten unter dir hinabfallen. Du erkennst das auch am sausenden Geräusch. Laufe einfach umher, um zu vermeiden, dass dein Feind dich bekommt und zerschlage ihn unmittelbar bei Sichtkontakt. Es ist besser, wenn du ihn jetzt gleich erledigst, damit du für den Rest des kommenden Verlaufs deine Ruhe hast.

Vor dir erwarten dich nun Abgründe und weitere Guillotinen, die sich aber unterschiedlich schnell bewegen. Überwinde vorne den ersten Abgrund zur 1. Guillotine. Ziehe deine Gleitstiefel an und überquere die 1. Guillotine und dahinter den kleinen ersten Abgrund. Lass die Gleitstiefel an und überquere auch die 2. Guillotine sowie die 3. Guillotine, indem du genau schaust, wie du sie am besten überquerst.

Sobald du die 3. Guillotine und den Abgrund auf die dahinter liegende Plattform auf der anderen Wandseite dieser Höhle überquert hast, erscheint ein Stalfos. Erledige ihn, um deine Ruhe zu haben. Du kannst ihn mit dem Schwert bezwingen, oder ihn ganz einfach von der Plattform in den Abgrund stossen. Schau aber, dass du nicht selbst herunter fällst. Gehe nun rechts und laufe mittels der Gleitstiefel auf die hinab- und hinaufzitternde Plattform daneben. Und zwar laufe so zu ihr, dass du dann den kleinen Abgrund zu ihr überquerst, wenn sie gerade nach unten gesackt ist. Von dort, warte bis die Plattform bis ganz nach oben gefahren ist und laufe weiter auf das andere Ufer, wo **silberne Rubine** und herumfahrende Klingen dich erwarten.

Erledige dort erst einmal den Stahlzyklop mit einer weiteren Bombe, dann sammle die silbernen Rubine ein. Es öffnet sich dann ein Tor an einer Wandseite, das du erreichen kannst. Gehe dort hinein und laufe den Gang entlang, bis du zu einem nächsten größeren Raum gelangst: Platten mit **tödlichen Nadeln** rattern einen schmalen Gang hoch und runter, um ihn für dich unpassierbar zu machen. Dir ist klar, dass du natürlich da durch musst.

Nur: Sobald sie dich einmal erwischen, bist du sofort tot und musst von einem Punkt aus Neustarten. Aber es gibt Abhilfe: Nutze dein Auge der Wahrheit, um rechts in der Wand einen **braunen Block** zu finden. Ziehe ihn aus der Wandfassung hinaus zu dir, um ihn auf das **Symbol im Boden** zu schieben. Mit dem Block nun schiebe ihn unter die erste Stachelplattform, die nun auf den Block fällt und du somit dort unter ihr sicher bist. Schiebe den Block nun weiter, sodass beide Plattformen durch den Block blockiert werden.

Du kannst dann um den Block herumgehen und dahinter beide Zellen besuchen. Rechts ist eine **kleine Truhe** mit **Pfeilen**. Links eine **Goldene Skulltula**. Gehe dann zum Block und schiebe ihn rückwärts zu dir, sodass du die 1. Stachelplattform befreist, aber die Zweite noch durch den Block blockiert wird.

Schiebe nun den Block weiter auf das Bodensymbol am Ende. Klettere dann auf den Block, um links oben auf die Zelle zu klettern. Überquere zur anderen Seite, indem du wartest bis die Stachelplattform nach unten gesaut ist und du auf die Oberfläche springst, um von dort aus weiter zu springen. Dort kannst du einmal eine **kleine Truhe** mit **5 Rubinen** öffnen, als auch einen **Schalter** aktivieren. Nutze danach den Enterhaken, um dich zur entfernten **kleinen Truhe** auf der anderen Seite zu ziehen. Du findest einen **kleinen Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Kehre nun zurück in den großen Höhlenraum von vorhin, besiege den Stahlzyklop und begeben dich zum anderen Ende des Ufers, wo sich die hinab- und herauf fahrende Plattform von vorhin befindet. Links davon ist schräg ein kleiner schmaler Brückenweg, den du entlang gehst.

Du gelangst zu einer anderen Plattform, wo am Ende eine Guillotine surrt. Nimmst du das Auge der Wahrheit, so siehst du, dass hinter der Guillotine eine **unsichtbare Plattform** ist. Genau diese musst du erreichen, indem du mit den Gleitstiefeln die Guillotine überquerst. Einmal auf dieser neuen Plattform, siehst du mit dem Auge der Wahrheit dahinter eine fahrende unsichtbare Plattform auf einer **Eisenkette**. Mit den Gleitstiefeln kannst du auch diese erreichen, um am Ende zur verschlossenen Tür an der Wand zu gelangen.

Hinter dieser Tür, nimm das Auge der Wahrheit zur Hand um **unsichtbare Stacheln** im Boden dieses Raumes zu finden. Besiege zunächst hier die **Zombies**. Dann sammle alle **silbernen Rubine** ein. Manche Zielscheiben für deinen Enterhaken sind unsichtbar, daher gebrauche ruhig das Auge der Wahrheit ein wenig öfter. Hast du alle Rubine eingesammelt, so öffnet sich im Westen dieses Raumes eine Tür. Gehe hindurch.

Besiege hier alle 4 Fledermäuse, um die Tür hinter dir wieder zu entriegeln. Erschieße dabei zunächst die fliegenden Feuerflatterer, ehe du links oder rechts die Treppe hochgehst und an der Wand die anderen 2 Flederbeißer erledigst. Dann nimm eine **Bombe** in die Hand, um sie in den **Totenschädel** zu werfen, dessen Loch von einem blauen Feuerkranz umgeben wird. Er explodiert und du findest einen **kleinen Schlüssel**, als auch an der Rückwand eine **Goldene Skultula**.

Gehe dann in den Vorraum zurück. Nimm das Auge der Wahrheit, um mit dem Enterhaken auf die Erhöhung zur verschlossenen Tür zu ziehen. Gehe durch die Tür. Zieh jetzt deine Eisenstiefel an. Gehe den Gang entlang, weiche den Klingen aus, bis du vorne den **Ventilator** erreichst. Ohne die Eisenstiefel würde der Ventilator dich zurückwerfen. Gehe weiter, besiege die Riesenskultula und gehe zum 2. Ventilator. Lauf bis zum Rand des Abgrunds, nimm den Enterhaken und ziehe auf den Balken an der Decke, um dich hinüber zu ziehen. Springe dann dort die Anhöhe hinunter und laufe die Brücke entlang. Achte auf das **Silberne Auge** über der Tür, das gelegentlich Feuer nach dir wirft.

Wenn du an der Tür bist, bleibe in diesem Raum. Die Tür im Rücken, nimm das Auge der Wahrheit zur Hand. Du siehst, dass rechts ein **versteckter Gang** ist. Laufe die Brücke soweit zurück, sodass du dem Gang gegenüberstehst. Warte bis der Ventilator hinter dir zeitweise aussetzt und ziehe deine Gleitstiefel an.

Nun warte, bis der Ventilator wieder aktiv wird, damit er dich einfach hinüber zur Wandseite und zur entsprechenden Tür transportiert. Gehe durch die Tür. Im nächsten Raum, besiege die Mumien. Es erscheint eine **kleine Truhe** mit **5 Rubinen**. Spreng den Erdhaufen rechts neben der Türe, aus der du gerade gekommen bist. Nimm das Auge der Wahrheit, um die **kleine Truhe** zu erkennen. Du findest einen **kleinen Schlüssel**, um die verschlossene Tür am anderen Ende des Raumes zu öffnen.

Nächster Raum, schaue nach links, um einen **Block** zu finden. Schiebe ihn zu dir auf das Bodensymbol, um dann auf den Block zu klettern und weiter nach oben zu gelangen. Von dort aus kannst du aufs **Geisterschiff** springen. Spiele **Zeldas Wiegenlied** auf dem Triforce Symbol des Schiffes, um das Schiff mobil zu machen. Es folgt eine Fahrt durch den dunklen Nebel. Leider kannst du die Aussicht nicht genießen, denn 2 Stalfosse werden nacheinander zu dir hinabspringen und dich beschäftigen.

Sobald du links ein Ufer erkennst, springe zu diesem hinab, da das Geisterschiff kurz darauf am Ende sinken wird. Nun laufe das Ufer entlang bis zur Wand, wo du eine einsame Türe findest (sprich dort, wo daneben das Schiff abgesoffen ist).

Folgender Raum enthält ein **Labyrinth**, wo manche **Wände unsichtbar** sind. Zudem befinden sich hier **Bodengrabscher**, Knochenfratzen und ein **Raubschleim**, vor denen du Acht geben solltest. Nimm das Auge der Wahrheit zur Hand und laufe zu der Tür, die im Süden dieses Raumes liegt. Dahinter in der nächsten Kammer, nimm das Auge der Wahrheit, um den Bodengrabscher zu sehen, der sonst unsichtbar ist. Besiege ihn, um eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** zu erhalten.

Gehe zurück in das Labyrinth und suche die Tür im Norden auf. Dort kommen in der folgenden Kammer zwei **Holzwände** links und rechts mit Stacheln versehen auf dich zu, um dich zu zerquetschen. Nimm **Dins Feuerinferno**, um sie zu verbrennen. Besiege anschließend beide Zombies, um den **Masterschlüssel** und **5 Rubine** in den jeweiligen Truhen zu finden.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Gehe zum Labyrinth zurück und suche die Tür im Osten auf, um wieder zurück zum großen Raum mit dem Ufer zurück zu gelangen. Laufe das Ufer entlang, bis 2 Krüge einen Abstand markieren. Schieße einen Pfeil von dort in die **Donnerblumen** auf der gegenüberliegenden Seite. Sie explodieren in einer Kettenreaktion, sodass die Statue umfällt und somit dir zur Brücke über den Abgrund wird. Gehe dann links hinüber zur verschlossenen Tür.

Im Raum dahinter, nutze das Auge der Wahrheit, um die **unsichtbaren Plattformen** zu sehen und ziehe deine Gleitstiefel an, um sie zu überqueren. Öffne dann die große Tür deines Endgegners. Dahinter wird Link automatisch in das Loch des Raumes laufen, um hinab zu fallen. In einer Sequenz unten erscheint **Bongo Bongo**, der Schattendämon.

Treffer: 16-17x mit dem Bogen und Masterschwert

Strategie: Erstens: Bongo Bongo ist **unsichtbar**, zumindest der Hauptkörper, die Hände bleiben dir sichtbar. Zweitens: Er spielt auf einer Trommel, auf der du gerade stehst und draufbleiben solltest, da um die Trommel herum giftige Säure fließt. Drittens: Bongo Bongo hat großen Spaß zu musizieren, und dich mit seinen Händen zusammenzuschlagen und durch die Gegen zu werfen.

Sobald der Kampf beginnt, nimm deinen Bogen heraus, um beide **Hände** mit jeweils einem Pfeil zu treffen. Am besten erfasse sie dazu in der Zielerfassung. Trifft ein Pfeil eine Hand, wird sie kurze Zeit betäubt. Sorge dafür, dass beide Hände betäubt werden, sodass Bongo Bongo auf dich reagiert. Nimm dein Auge der Wahrheit, um ihn und sein **großes Auge** zu sehen, erfasse ihn mit der Zielerfassung und spanne einen Pfeil.

Er wird auf dich zurauschen, sodass du deinen Pfeil in sein Auge versenkst. Daraufhin wird er wenige Sekunden bewusstlos, sodass du sein Auge mit deinem Schwert bearbeiten kannst. Anschließend beginnt das Spiel von neuem. Sobald du ihm den tödlichen Treffer gegeben hast, boxt Bongo Bongo in einer Sequenz wild herum, eher er sich dann dematerialisiert. Nimm dann den **Herzcontainer** an dich und begeben dich ins Licht.

In der Halle der Weisen, erwartet dich **Impa**. Sie berichtet dir, dass Prinzessin Zelda am Leben ist und übergibt dir ihre Macht: Das **Amulett des Schattens** ist Dein.

KAPITEL 20: DIE GERUDOFESTUNG

Es bleibt nur ein Land offen, das du bisher im Spiel nie betreten hast. Es ist der Westen von Hyrule, hinter der hylianischen Steppe. Die **Wüste**, das Heimatland Ganondorfs. Schon wenn du dich der Gegend innerhalb der Steppe näherst, wird das Land braun und karg. Folge trotzdem dem Wegverlauf, der in diese braunen Lande führt, ehe du von der hylianischen Steppe ins neue Territorium eintrittst: Das **Gerudotal**.

Nach der Sequenz, laufe den Weg entlang hoch, passiere den Holzsteg bis zur zerstörten Brücke. Nimm Entershaken und schwing dich auf die andere Seite, indem du oben auf das Holzschild der Brücke auf der anderen Seite zielst, das etwa mit seinem Kreis einer Zielscheibe leicht nahe kommen könnte. Auf der anderen Seite, laufe die Brücke hoch und setze deinen Weg weiter geradeaus fort.

Passiere das Feld rechts neben dir und lasse es dort zurück. Gehe weiter deinen Weg, bis du einen neuen Abschnitt betrittst: Die **Gerudo-Festung**. Nach der nächsten Sequenz laufe den großen Weg weiter entlang und gehe rechts die Treppen hoch. Besonders weit wirst du nicht kommen, da die Gerudo Kriegerinnen hier dir **feindlich** gesinnt sind und dich sofort gefangen nehmen.

Lass dich ruhig gefangen nehmen. Einmal in der **Zelle** gelandet, kannst du die tristen Mauern bewundern - und das Fenster weit oben. Sie haben dir zum Glück nicht deine Ausrüstung weggenommen, also ziele mit dem Entershaken oben auf das Stück Holz über dem Fenster.

Oben auf dem Fenstersims, hast du nun eine gute Übersicht über die Gerudofestung. Schiesse zuerst die Gerudowächterin mit dem Bogen nieder und dann springe einfach runter, um unten nach links zu gehen und den Eingang in den **Gebäudekomplex** zu nehmen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Drinne, gehe geradeaus und dann rechts um die Ecke um dort weiter geradeaus zu laufen, bis dich links jemand aus der Zelle anspricht. Gehe zur Zelle und spreche mit dem **eingesperrten Arbeiter**. Er bittet dich und seine 3 Kumpels zu befreien, die ebenso gefangen wurden, wie du es vorhin warst.

Kaum den Mann angesprochen, erscheint eine **Gerudo Wächterin**, die sofort den Kampf mit dir vorzieht. Die Gerudo Wächterin kämpft im Muster ähnlich wie ein Stalfos, allerdings ist sie schneller und wendiger, weicht deinen Angriffen eher aus und ist aggressiver. Zudem besitzt sie eine gefährliche **Spezialattacke**. Du erkennst sie, wenn sie stehen bleibt, zurücktritt und ihre Säbel zusammenzieht, um sich zu einem Sprung bereit zu machen. Sie springt tatsächlich und wirbelt mit den Säbeln herum.

Wirst du von dieser Attacke getroffen, bist du sofort außer Gefecht und landest wieder in der Zelle. Es ist also am Klügsten, sich von ihr zügig zu entfernen sobald sie sich entscheidet, ihre Spezialattacke zu starten und generell etwas Abstand von ihr zu halten, anstatt wild auf sie einzuschlagen. **Tipp:** Mach dir den Kampf leichter und benutze Pfeile oder Dins Feuerinferno. Hast du sie einmal besiegt, verschwindet sie gekränkt und hinterlässt einen Schlüssel.

Mit diesem kannst du nun die Zelle aufschließen und den Mann befreien. In der Zelle spreche mit ihm, damit er aus der Zelle flüchtet. Dann gehe hinüber zum anderen Ausgang dieses Raumes hinaus nach draußen. Draußen, laufe gleich in den Eingang vorne neben dir.

Wieder im Gebäude, gehe oben den kurzen steilen Weg hoch, dann rechts um die Ecke und versteck dich hinter der Kiste an der rechten Wand, indem du dich mit der R-Taste duckst. Du siehst nach kurzer Zeit des Wartens eine Gerudokriegerin oder zumindest ihre Waffe. Sie geht drüben herum, also warte bis sie weg ist. Dann kannst du an der Kiste vorbeilaufen und dann rechts den nächstbesten Ausgang nach Draußen nehmen.

Draußen, laufe rechts zur Wand. Nimm deinen Bogen und schiele mit der Spielkamera (mehrmaliges Z drücken) vorsichtig um die Ecke, um die Wächterin dahinter zu beobachten. Sobald sie dir den Rücken zugeht, trete langsam ein Stück hinaus und schieße sie mit einem Pfeil ab. Sie wird sofort bewusstlos. Das kannst du im Übrigen mit allen Gerudokriegerinnen machen. Dann laufe in den Eingang, den sie bewacht hatte. Drinnen, laufe den Weg entlang, bis du zu einem nächsten Kerker gelangst. Auch hier spreche mit dem Mann und eine neue **Gerudo Wächterin** erscheint.

Hast du sie besiegt und den Mann befreit, laufe weiter zum anderen Ausgang nach draußen. Hier gehe nun erst einmal nicht in den Eingang links neben dir. Merke dir aber diese Stelle. Stattdessen springe diese Erhöhung des Gebäudekomplexes hinunter (dort wo die Ranken wachsen) und gehe dort weiter geradeaus durch die Tür in den Komplex. Dort laufe wieder den Weg entlang, bis du die 3. Zelle erreichst. Wieder spreche mit dem Mann. Besiege erneut die **Gerudo-Wächterin** und befreie den Mann. Gehe aber dann diesmal den Weg zum Ausgang, aus dem du gekommen bist. Draußen, gehe dann weiter den Weg zurück bis zum Geflecht, um dieses hochzuklettern und nun den Eingang zu benutzen, den du eben passiert hast.

Wieder im Gebäudekomplex, laufe ein Stück den Weg hinunter, bis du Freie Sicht auf die **Küche der Gerudos** kommst. Allerdings sind da unten ebenso Gerudo Kriegerinnen, denen du nicht begegnen willst. Oben sehen sie dich allerdings nicht. Nimm den Bogen und schieße die zwei Kriegerinnen nieder. Sobald sie auf den Boden gefallen sind, kannst du gemütlich unten durch laufen, um auf die andere Anhöhe zu gelangen. Draußen, springe links die Erhöhung hinunter um dort weiter links vorne den Eingang zu nehmen.

Sobald du wieder im Gebäude bist, bleibe dort stehen wo du bist und nimm deinen Bogen. Spanne einen Pfeil und warte. Es kommt bald eine Gerudokriegerin hinter der Kiste von rechts den Gang entlang. Schieße sie ab. Ist sie bewusstlos, laufe an der Kiste vorbei und gehe rechts um die Ecke, um dann auf der linken Wandseite einen weiteren Gang zu entdecken. Gehe diesen entlang um den letzten Kerker zu finden. Spreche wieder mit dem Mann und besiege dessen **Gerudo-Wächterin**.

Hast du den letzten Mann auch befreit, erscheint plötzlich eine Gerudokriegerin, die aber eher von dir beeindruckt ist, als verärgert. Sie gibt dir den **Gerudopass** und macht dich zum Gerudo, sodass die Frauen dir nicht weiter feindlich gesinnt sind. Gehe dann hinaus aus dem Gebäudekomplex. Nachdem du dich etwas in der Festung frei umgesehen hast, wird dir im Westen ein großes **Tor zur Wüste** aufgefallen sein. Um das Tor zu öffnen, klettere die Leiter rechts hoch, um im Turm die **Wächterin** anzusprechen. Sie macht dich auf die Gefahren der Wüste aufmerksam und öffnet dir das Tor. Gehe wieder aus dem Turm und passiere das Tor, um einen neuen Abschnitt zu betreten: **Die Gespensterwüste**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 21: DIE GESPENSTERWÜSTE

Sobald du in der **Gespensterwüste** ankommst, musst du feststellen, dass es wirklich sehr sandig ist. Laufe durch das Flaggentor bis zu den Kisten. Dahinter befindet sich eine Fläche mit **Treibsand**. Nimm den Enterhaken und ziehe auf die gegenüberliegenden Kisten bei den Flaggen auf der anderen Seite. Ziehe dich hinüber. Dann folge dahinter den **Flaggen**, die dir den Weg zeigen. Am Ende erreichst du einen kleinen Bau inmitten des Sandsturms. In seinem Inneren kannst du **50 Rubine** und eine **Goldene Skultula** finden. Laufe dann auf den Bau hinauf, um das Auge der Wahrheit zu benutzen.

Du erkennst nun einen **Wüstengeist**, dem du mit der Zielerfassung folgen solltest. Er bringt dich durch den letzten Teil der Wüste. Folge ihm solange, bis du in der Ferne ein letztes Flaggentor sehen kannst und laufe zu diesem hin, um den Abschnitt zum **Wüstenkoloss** zu betreten. Nach der Sequenz an diesem Ort, laufe geradeaus bis zum großen Wüstenkoloss und gehe dort in den Eingang. Es ist der Eingang zum **Geistertempel**. Allerdings wirst du kaum etwas darin ausrichten.

Gehe trotzdem hinein, um dann wieder raus zu gehen. Es folgt draußen eine neue Sequenz, wie **Shiek** erscheint. Er lehrt dich das **Requiem der Geister**. Spiele dann die **Kantate des Lichts**, um zur **Zitadelle der Zeit** zurück zu kehren. Dort kehre in die Vergangenheit zurück, um als Kind das **Requiem der Geister** zu spielen. In der Wüste, betrete als Junge den **Geistertempel**.

KAPITEL 22: DER GEISTERTEMPEL

Der **Geistertempel** besteht aus **zwei Teilen**: Den ersten Teil musst du als Kind absolvieren und dabei einen Schatz erhaschen, um dann in der Zukunft als Erwachsener fortzufahren.

Hast du als Kind den Tempel betreten, laufe die Treppen geradeaus hoch um dann links die Gerudo **Naboru** anzusprechen. Rede mit ihr, dass du nichts zu tun hast und sage ihr, dass du Ganondorf hasst, damit sie dich bittet, für sie einen kleinen Gefallen zu tun. Sie will die **Krafthandschuhe** aus dem Tempel rauben, doch sie scheitert an dem kleinen Schacht vor ihr. Nun sollst du ihr den Schatz bringen. Willige ein und sie macht dir den Weg frei.

Klettere durch den **Schacht**. Auf der anderen Seite in einem neuen Raum, so erledige erst die kommenden Feuerflatterer, um dann rechts die Erhöhung hochzuklettern und an der roten Runentafel an der Wand zwei weitere Felderbeißer zu erledigen. Dann besiege die Armos-Statue in der Mitte. Dann öffnen sich die verschlossenen Türen. Gehe von der roten Steintafel an der Wand vor dir nach links durch die Tür. Im nächsten Raum wird dich sofort ein Stalfos attackieren. Besiege ihn. Danach besiege die Knochenfratze.

Nimm nun den Bumerang hinaus, um den **Kristallschalter** hinter dem aufgestellten Gitter zu treffen. Hast du ihn aktiviert, fällt das Gitter zu dir und dient dir als Brücke. Hast du deinen Dekuschild vorhin verloren, kannst du links in der Ecke nun in einer **kleinen Truhe** deinen **Dekuschild** zurückbekommen.

Ansonsten gehe rechts durch die Tür. Im neuen Raum musst du den **Feuerfuchs Anubis** - sprich die fliegende Mumie besiegen. Sie ist anfällig gegen Feuer. Dir wird auffallen, dass Anubis fast spiegelverkehrt sich zu dir bewegt und immer dir gegenüber steht. Allerdings nähert er sich dir, sobald du dich auf dem schmalen Steg der Klinge mit dem Topf näherst. Gehe so nahe ran, solange die Klinge dich nicht trifft und gebrauchte **Dins Feuerinferno**, um die Mumie zu besiegen.

Gehe dann durch die nächste Tür. Im Raum dahinter, wird dich Navi zuerst auf die fallenden Schatten von der Decke aufmerksam machen. Laufe trotzdem in den Raum hinein, erschieße den Feuerflatterer und weiche dem Schatten aus, der auf dich fällt, um den **Deckengrabscher** dann zügig zu erledigen. Dann sammle die **5 silbernen Rubine** hier ein. Hast du alle eingesammelt, so öffnet sich das Gitter in der Mitte, sodass du die andere Seite des Raumes betreten kannst. Erledige zunächst die lästigen Flederbeißer. Dann stelle dich zwischen den zwei erloschenen Fackeln, um **Dins Feuerinferno** zu gebrauchen. Eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Sobald du ihn hast gehe durch die nächste Tür. Du landest wieder im ersten Raum, hast aber nun einen Schlüssel. Gehe daher zur Wand mit der roten Steintafel und klettere unten in den kleinen **Schacht**. Auf der anderen Seite, öffne die verschlossene Tür. Dahinter, erschieße zunächst die beiden Skulltulas auf der **Kletterwand**. Dann klettere sie oben hoch. Oben angekommen, schaue zurück, um eine **Goldene Skulltula** zu erledigen.

Dann laufe oben im neuen Raum umher, sodass zwei Echsodorus erscheinen. Besiege sie. Dann aktiviere den **Kristallschalter** mit dem Bumerang an einer Wand. Eine **kleine Truhe** mit **Krabbelminen** erscheint. Hast du wieder dein **Dekuschild** verloren, kannst du es in einer weiteren **kleinen Truhe** links von der verschlossenen Tür zurück erhalten. Mit den neuen Bomben, stelle dich vor dem **Sonnenschalter** im Boden. Navi wird zu einem Stein in der Wand fliegen, den du mit der Zielerfassung anvisieren kannst. Nehme eine Krabbelmine, damit sie das Loch sprengt, das Sonnenlicht auf den Sonnenschalter gelangt und die verschlossene Tür sich öffnet. Gehe durch die Tür.

Du gelangst nun in die große **Haupthalle**. Schiebe links die Statue hinunter, damit sie auf den **Schalter** unten fällt und oben über dir die Tür entriegelt wird. Gehe dann geradeaus die Treppen hoch, um oben durch diese Tür zu gehen. Dahinter passiere einen kleinen Gang zu einer anderen Tür. Anschließend kommst du zu einem großen Raum, wo du zunächst alle Stahlzyklopen mittels Bomben besiegst.

Dann sammle alle **silbernen Rubine** ein, sodass eine Fackel aktiviert wird. Mit ihrem Feuer, zünde die anderen Fackeln an, sodass eine **kleine Truhe** mit **kleinem Schlüssel** erscheint. Danach schiebe den **weißen Block** mit dem **Sonnenschalter** in den Lichtkegel, um die Tür zu öffnen. Dort laufe den letzten Gang entlang und schließe die Tür auf. Nun gelangst du in einen Raum, wo eine Ritterstatue auf einem Steinthron sitzt. Schlage sie mit dem Schwert an, damit sie aufsteht und du mit ihr kämpfen kannst.

Der **Eisenprinz**, Miniboss des Geistertempels, ist einer der stärksten Gegner neben den Endgegnern. Allein wenn er dich mit seinem schweren Beil trifft, verlierst du 4 Herzen. Du kannst aber auch seine Berserkerwut nutzen, indem du ihn so lenkst, dass er die Säulen oder seinen Thron zerstört. Daraus kannst du Herzen gewinnen. Der Eisenprinz besitzt egal wie du dich ihm näherst, immer einen harten Schlag. Entweder schlägt er vertikal auf dich ein oder er schleudert horizontal seine Axt hin und her.

Egal was er auch tut, bleibe immer auf Distanz zu ihm. Am Besten ist es, dich ihm erst so zu nähern, dass er seinen Angriff macht, und sobald er ins Leere geschlagen hast, triffst du ihn mit einem zügigen kleinen Hieb, um dann erneut Distanz zu halten. Du kannst auch wieder **Dins Feuerinferno** nutzen, allerdings ist der Gegner so ausdauernd, dass er sehr viele Schläge einstecken kann.

Nach einer Weile wird der Eisenprinz wütend werden. Dann wird er auf dich zurennen. Besiege ihn wie bisher oder wenn du dir Dins Feuerinferno bisher aufgehoben hast, tue das nun um ihm den Rest zu geben. Hast du ihn besiegt, öffnet sich die Tür hinter seinem (ehemaligen) Thron.

Gehe dort hinaus. Du befindest dich dann nun wieder außerhalb des Tempels, allerdings weiter oben. Sofort wirst du von der **Eule** angesprochen. Es ist das letzte Treffen mit ihr. Sie gibt dir einen letzten Rat bezüglich des Endgegners dieses Tempels, ehe sie davonfliegt. Nun nehme die **Krafthandschuhe** aus der großen Truhe. Es folgt unmittelbar danach eine Sequenz, wie **Naboru** von **zwei Hexen** gefangen genommen wird. Sobald du wieder allein bist, hast du den ersten Teil des Tempels gemeistert.

Spiele nun die **Kantate des Lichts** und kehre zurück zur **Zitadelle der Zeit**, um in die Zukunft zu reisen. Mit den neuen Krafthandschuhen, spiele das **Requiem der Geister** und reise zum Wüstenkoloss. Betrete nun als Erwachsener den Tempel erneut. Gehe wieder geradeaus die Treppen hoch, wende dich aber diesmal nach rechts. Ein großer **schwarzer Block** versperrt den Eingang und scheint darin wie eingegossen zu sein. Da du nun die Krafthandschuhe hast, kannst du ihn nun bewegen. Schiebe ihn in den Gang hinein, sodass er dann nach kurzer Zeit in eine Vertiefung fällt und mit dem Boden verschmilzt.

Nun kannst du dahinter einen Raum erkennen, der dich stark an den Raum erinnert, den du zuerst als Kind besucht hast. Besiege hier zunächst den Stahlzyklopen in der Mitte des Raumes. Dann schieße mit dem Enterhaken den **Kristallschalter** oben an der Ecke ab. Links neben der verschlossenen Tür in der Mitte dieses Raumes öffnet sich eine andere Tür. Gehe durch diese. Dahinter wird gleich ein Wolfsheimer erscheinen, sobald du ein paar Schritte in diesen Raum gesetzt hast. Erledige ihn. Dann stelle dich auf das Triforce-Symbol und spiele **Zeldas Wiegenlied**. Eine **große Truhe** dir gegenüber erscheint.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Ziehe dich zu ihr rüber, indem du den Enterhaken benutzt. Du findest darin den **Kompass**. Nun gehe wieder zurück in den Vorraum und gehe zügig an den Stahlzyklopen vorbei in die andere Tür rechts von der verschlossenen Tür. In diesem Raum rollen schwere **Felsen** hin und her. Deine Aufgabe ist es alle **silbernen Rubine** einzusammeln.

Ziehe zunächst deine Gleitstiefel an und laufe von der Erhöhung zum schwebenden silbernen Rubin in der Mitte des Raumes, um ihn einzusammeln. Die anderen befinden sich in den Wandlöchern, wo die Felsen auch hin und herrollen. Eine **Goldene Skulltula** kannst du hinter dem Zeitblock finden, die du mit der **Hymne der Zeit** wegflötest. Hast du alle silbernen Rubine eingesammelt, öffnest du die nächste Tür.

Dahinter befindet sich ein kleiner Raum mit einem **kleinen Schlüssel** in einer **kleinen Truhe**, zusammen mit einem **Raubschleim**, der diese Truhe bewacht. Hast du den Schlüssel an dich genommen, kehre zurück in den Vorraum, wo die verschlossene Türe gewesen war und öffne sie. Gehe durch diese Tür. Im dahinter liegenden Raum erwartet dich zunächst ein weiterer **Raubschleim** sowie fliegende Töpfe.

Hast du die Feinde besiegt, gehe zum anderen Ende des Raumes, um rechts die Kletterwand hoch zu klettern. Oben angekommen, nehme das Auge der Wahrheit. Ein unsichtbarer **Bodengrabscher** läuft hier um den Spiegel herum, den du zunächst erledigen musst. Hast du dies getan. Nun wende dich zur beleuchteten **Kobra-Statue**, die einen Spiegel enthält. Drehe sie nun so, dass der richtige **Sonnenschalter** an den Wänden beleuchtet wird. Es ist die Sonne rechts von der verschlossenen Türe, die die Tür öffnen wird, obwohl zunächst beim aktivieren des Schalters ein **Deckengrabscher** herunterfallen wird. Die anderen Sonnen enthalten nur **Eisfallen in Form von kleinen Truhen**. Gehe durch die Tür.

Nun stehst du wieder in der großen **Haupthalle**. Gehe vorne die Treppen hoch, bis du die Fackel erreichst. Rechts ist die Tür, aber sie ist verschlossen. Gehe stattdessen zur Fackel, nehme deinen Enterhaken und ziele auf die **kleine Truhe** auf dem Felsvorsprung dir gegenüber, um dich zu dieser hinüber ziehen zu lassen. Entnehme **5 Rubine** der Truhe. Dahinter ist ein **rostiger Schalter**, den du mit dem Stahlhammer niederschlägst. Unten im Raum öffnet sich in der Mitte gegenüber der Wüstengöttin-Statue die Tür. Du kannst dort hinter der Türe einen Weg freilegen, der dich vom Eingang des Tempels zügig zur Haupthalle bringt.

Jetzt aber springe von deiner jetzigen Position hinüber auf die Hand der Wüstengöttin, wo ein Triforce Symbol eingezeichnet ist. Spiele auf diesem **Zeldas Wiegenlied**, um auf der anderen Hand eine **kleine Truhe** erscheinen zu lassen. Ziehe dich mit dem Enterhaken zu dieser hinüber. Dort findest du einen **kleinen Schlüssel**. Springe nun von der Hand hinab, laufe zur Wüstengöttin Statue, um dich aufs Podest zwischen den zwei erloschenen Fackeln zu stellen. Nutze **Dins Feuerinferno**, um die Fackeln anzuzünden und eine **große Truhe** erscheinen zu lassen. In ihr findest du die **Karte**.

Da du nun zurück zur Türe und der Erhöhung möchtest, wo du herauskamst, kannst du über dieser Tür eine Zielscheibe finden, wo du dich mit dem Enterhaken hochziehen kannst. Laufe dann ein zweites Mal die Treppen hoch, um diesmal rechts die verschlossene Tür zu öffnen.

Gehe zügig den kleinen Gang zur nächsten Tür hoch, um nicht von dem Stahlzyklop erwischt zu werden. Im nächsten Raum erwarten dich 3 Feuerfuchse. Erledige sie mit den Feuerpfeilen, ehe du den einsamen Stahlzyklop besiegst. Daraufhin öffnet sich eine Tür, zu dieser du gehst.

Im nächsten Raum, fallen dir **4 Armos-Statuen** und ein **blauer Schalter** dazwischen auf. Links und rechts sind verriegelte Türen. Dich interessiert zunächst einmal die Rechte von dir. Du musst jetzt eine Armos-Statue bringen, sich auf den Schalter zu stellen und kurz zu pausieren, damit der Schalter die Tür rechts öffnet. Mache das am Besten so, dass du direkt zur Tür gehst und dann von dort aus auf den 2. Armos von hinten schießt.

Sobald die Armos Statue auf den Schalter tritt und die Tür sich öffnet, renne zur Tür und gehe durch sie hindurch. Dahinter laufe den Gang zur Tür hoch. Nach der folgenden Türe befindet sich erneut auf einem Steinthron ein **Eisenprinz**. Besiege ihn wie in der Kindheit zuvor, allerdings wird er nun durch dein Masterschwert weniger einstecken können. Hast du ihn besiegt, entriegelt sich die Tür hinter ihm. Gehe durch diese Tür, um dahinter einen neuen Ausgang aus dem Tempel zu finden. Draußen, donnert gleich eine **große Truhe** sich vor deine Nase. Darin findest du den **Spiegelschild**. Nun kannst du mit diesem Schild Licht und andere Dinge reflektieren.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Gehe dann wieder zurück in den Tempel. Laufe wieder zurück in den Raum, wo die 4 Armos-Statuen sind. Nun gehe in den anderen Teil des Raumes, der durch die surrende Klinge abgetrennt wird. Gehe zum Lichtschein, stelle dich dort hinein und schaue auf die Wand, wo ein **Sonnenschalter** platziert ist.

Nun nehme deinen Schild und reflektiere das Licht, so dass es auf den Sonnenschalter fällt. Links von dir öffnet sich nun die Türe. Gehe hindurch. Dahinter befindet sich ein kleiner Raum mit einer **kleinen Truhe**. Darin findest du einen **kleinen Schlüssel**.

Nun gehe mit dem Schlüssel zurück zum Raum, wo du die 3 Feuerfuchse erlegt hast. Gehe nun zur verschlossenen Tür die Gegenüber und öffne sie. Im nächsten Raum, erwartet dich ein **Kletterspiel**: Erledige zuvor die zwei Stahlzyklopen mittels Bomben sowie die Skulltula an der Kletterwand. Nun klettere so, dass du nicht durch die **bewegenden Wandteile** zu den Stacheln links und rechts geschoben wirst.

Tipp: Es bewegen sich jeweils zwei Wandfragmente, ehe du eine Feste erreichst. Klettere links oder rechts an der kletterbaren Stelle der Wand und warte, bis die erste sich bewegende Wand von den Stacheln zu dir kommt, um auf sie zu klettern und dann bequem die zweite zu erreichen, die von der anderen Richtung kommt. Klettere nie auf eine sich bewegende Wand, sondern klettere dann, wenn sie im Augenblick dann stehen bleibt.

Oben angekommen, gehe schnell an den Stahlzyklopen links oder rechts vorbei zur Türe. Im nächsten Raum laufe die kleine Treppe hoch, um ein Triforce Symbol im Boden vor einer Tür vorzufinden. Spiele **Zeldas Wiegenlied**, um die Tür vor dir zu entriegeln. Gehe durch diese. Du gelangst zu einem Raum, wo **Lavaschleim** herumkriecht. Erledige sie alle zunächst. Danach nehme dir den Stahlhammer, um die falschen Türen an den Wänden zu zerstören. Die Tür links vom Feuer birgt ein **Goldenes Auge**.

Schießt du es mit einem Pfeil ab, so erscheint ein **zweiter Eisblock**. Nun nehme den Enterhaken und ziele auf die Zielscheibe über den neuen Eisblock, um oben zum **Schalter** zu springen, der das Feuer, um die **blaue Truhe** erlischen lässt. Nehme dann unten aus der Truhe den **Masterschlüssel**. Kehre in den Vorraum zurück und wende dich nach rechts die Treppe hoch um durch die andere Tür zu gehen.

Du gelangst in einem Raum, wo rechts ein großer **Spiegel** steht. Links ist ein Gitter mit einem **Kristallschalter**, während geradeaus eine verriegelte Tür ist. Achte zunächst auf fliegende Töpfe. Gehe zum Gitter und schlage mit dem Masterschwert dagegen, um den Kristallschalter zu aktivieren und vorne die Tür zu entriegeln, durch diese du gehst.

Erledige im nächsten Raum zunächst den Echsodorus und 3 Knochenfratzen. Gehe dann zum **Kobraspiegel** und drehe ihn von dem Durchgang nach rechts, sodass das Licht auf einen größeren Wandfelsen scheint. Dort lege eine Bombe, um einen zweiten Durchgang freizulegen.

Das Licht des ersten Kobraspiegels scheint nun auf einen Zweiten. Gehe zu diesem, erledige einen anderen Echsodorus und schiebe den 2. Spiegel so, dass das Licht in Richtung **Kristallschalter** fällt. Du kannst erkennen, dass das Licht auf den großen Spiegel im anderen Raum zuvor leuchtet. Kehre zu diesem zurück, achte erneut auf fliegende Töpfe und springe die Anhöhe zum Spiegel hinunter. Nun nehme deinen Schild und reflektiere das Licht links zum Sonnenschalter, sodass der Boden unter dir nachgibt und du mit einem Art **Aufzug** hinunter in die **Haupthalle** fährst.

Dort lenke das Licht eine Zeitlang auf das **Gesicht der Wüstengöttin**, damit das Gesicht bricht und der Stein ein Gitter freilegt. Nehme den Enterhaken und ziehe dich an dieses Gitter rann, sodass es automatisch hochfährt und die Tür des Endgegners freilegt. Gehe durch diese Türe. Es folgt eine Sequenz, in der sich die **Hexen** über dein Kommen freuen. Sie probieren gleich ihren liebsten **Eisenprinz** aus.

Bekämpfe diesen Eisenprinz genauso wie die anderen. Er wird ledig nur mehr einstecken können. Hast du ihn besiegt, entpuppt sich der Eisenprinz als **Naboru** selbst, benommen und ohne Wissen darüber, was passiert ist. Ehe sie aber vor den Hexen fliehen kann, nehmen sie diese erneut gefangen und fordern dich zu einem Kampf mit ihnen heraus. Gehe durch die Tür und begeben dich auf die große Plattform, um den Kampf beginnen zu lassen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Treffer: 4-6x mit dem Schild

Strategie: Die beiden **Hexen Koume und Kotake** dürfen beide als ein Gegner gezählt werden. Aber obwohl du auf zwei alte fliegende Damen aufpassen musst, sind die beiden Hexen sich ziemlich ähnlich. Denn sie fliegen zwar um dich herum, gebrauchen aber **dieselbe Angriffsstrategie**: Die Eine wirft mit Feuer nach dir, die andere mit Eis. Du erkennst es, wenn eine der beiden sich über eine der vier kleinen Plattformen um dich herum stehen bleibt und ein Feuer oder Eiskranz sich bildet. In der Regel kann man ihre startende Attacke auch hören.

Ist eine der beiden Hexen dabei eine magische Attacke nach dir zu werfen, nehme deinen Spiegelschild mit Zielerfassung zu der Hexenschwester um dann ihre Attacke mit R zu **reflektieren**. Dabei musst du nun die gelenkte magische Attacke auf die andere Hexenschwester zurücklenken, die um dich herum fliegt. Achte darauf, dass du ihre Attacken reflektierst, ansonsten verwandelt sich für kurze Zeit ein großer Teil deiner Plattform in ein Eis oder Flammenmeer, das nicht so schnell erlischt.

Sobald du dies nur wenige Male getan hast, werden sich beide Hexen sich **zu einem Wesen verbünden: Twinrova**.

Treffer: 12x mit dem Schild und Masterschwert

Strategie: Diese Dämonengöttin verfügt nun über **beide Magiearten**. Reflektiere mit dem Spiegelschild nun eine Magieart und weiche gegebenenfalls der Anderen aus. Hast du **drei Mal** ihre Feuerattacke oder Eisattacke mit dem Schild reflektiert, hat sich dein **Schild aufgeladen** und du schleuderst mit Zielerfassung ihre magische Energie gegen sie zurück. Sie sinkt dann zu Boden, worauf du auf sie mit dem Masterschwert einschlagen kannst. Wiederhole dies paar Mal und auch sie wird besiegt sein.

Nach einer Abschlussequenz, wie die Hexen in den Himmel gefahren sind, nehme den **Herzcontainer** an dich und gehe in das Licht. **Naboru** erwartet dich bereits und überträgt dir ihr **Amulett der Geister**. In einer weiteren Sequenz erscheint **Rauru**, der dir sagt, dass dieses Amulett das Letzte gewesen wäre. Nun sei es Zeit gegen den Grossmeister des Bösen zu kämpfen.

KAPITEL 23: SHIEKS ENTHÜLLUNG

Hast du den letzten Weisen aus dem Tempel befreit, wird **Rauru** dich ansprechen. Er nennt dir **Zeldas Standpunkt** an der **Zitadelle der Zeit**. Genau zu dieser gehst du nun hin und sobald du jenen Ort auch erreichst, beginnt eine automatische Sequenz.

Shiek erscheint, der dir den letzten Teil der Legende um das **Triforce** erzählt, dass es sich in drei Teile teilt und die Legende mit Ganondorf wahr wurde. Ganondorf sucht nun als Besitzer des Fragments der Kraft die beiden anderen Träger. Schon wird sich Shiek als **Prinzessin Zelda** enttarnen und dir den Grund für die Versteckspielerei erklären. Nachdem sie dir noch mal ihre Version der Erlebnisse der Flucht und der restlichen 7 Jahre erzählt, überreicht sie dir am Ende die **Lichtpfeile**, die Ganondorf töten sollen.

Kaum hat sie aber mit dir den Plan gefasst und dir die Waffe überreicht, bebt die Zitadelle und **Ganondorf** nimmt Prinzessin Zelda gefangen. Er nimmt sie mit und fordert dich heraus, dich ihm zu stellen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 24: DER TEUFELSTURM

Nachdem **Zelda gefangen** genommen wurde und du wieder alleine in der Zitadelle stehst, gehe aus der Zitadelle hinunter zum Marktplatz, um dort den Weg nach Norden einzuschlagen, wo du in der Vergangenheit das Schloss Hyrules gefunden hast. Allerdings ist dieses Schloss schon lange nicht mehr und in einer kleinen Sequenz entdeckt der Held nun **Ganons Teufelsturm**.

Sobald die Sequenz endet, gehe den Weg vor dir entlang, bis er dich zum Abgrund vor Ganons Schloss führt. Die 6 Weisen werden dir daraufhin eine **Brücke** bauen, damit du Ganons Schloss nun erreichen kannst. Betrete Ganons Schloss. Dort gehe erst einmal die Treppen hinab und laufe zügig an den Stahlzyklopen vorbei zur Türe. Dahinter gelangst du in die **große Haupthalle**. Der Turm in der Mitte ist von **schwarzer Magie** umgeben. Solange diese schwarze Magie nicht gebrochen ist, kannst du den Turm und Ganondorf nicht erreichen.

Um die schwarze Magie zu brechen musst du die **Quellen vernichten**, die zusammen dieses magische Bannsiegel um den Turm ergeben. Es sind **Sechs** und entsprechen alle den Kräften der Sechs Weisen. Gehe nun nach rechts und betrete den Raum hinter der Tür, wo darüber das **Siegelzeichen des Waldes** ist.

Gehst du in den Raum weiter hinein, erscheint ein Wolfsheimer. Erledige ihn. Dann entzünde die 4 Fackeln mit **Dins Feuerinferno** an und schieße die Fünfte über der verschlossenen Tür mittels eines Feuerpfeils ab. Gehe durch die Tür. Im kommenden Raum musst du alle **silbernen Rubine** einsammeln. Achte auf die **Ventilatoren**, wann sie ausgehen und wann sie wieder aktiv sind. Sie sind nicht chronologisch, sondern sie gehen unterschiedlich an und aus.

Ziehe die Gleitstiefel an und gehe von deinem jetzigen Standpunkt nach links, während dort der Ventilator bläst, um den 1. Rubin einzusacken. Der Ventilator treibt dich auf eine Plattform. Von dort besiege den Stahlzyklopen in der Mitte mittels einer Bombe. Nachdem du ihn besiegt hast, gehe auf die kleine Plattform, wo er gestanden hat, um geradeaus auf der gegenüberliegenden Wandseite den 2. Rubin einzusammeln. Gehe dann wieder zurück zur kleinen Plattform wo der Stahlzyklop gestanden hatte, um nun links zur Wand mit der verschlossenen Tür zu laufen und den 3. Rubin zu ergreifen. Klettere die Erhöhung zur Türe hoch.

Warte bis der Ventilator rechts ausgeht um den 4. dir ebenso zu holen und schnell wieder zum Felsvorsprung mit der verschlossenen Tür zurückzukehren. Nun gehe auf die andere Seite der Türe und du entdeckst unten einen **Schalter**. Warte bis der Ventilator aus ist und springe zum Schalter hinunter.

Aktiviere ihn durch dein bloßes Gewicht und oben von dir wird ein **Pfeiler** rausfahren, wo eine Zielscheibe dranhängt. Nehme den Enterhaken und ziehe dich dort hoch, um auf den Pfeiler den letzten Rubin einzusammeln und nun in aller Ruhe durch die geöffnete Tür zu gehen. Dahinter kommst du in einen Raum, wo die **Quelle des Waldsiegels** liegt. Es ist das pulsierende Objekt. Nehme einen **Lichtpfeil** und erschieße den Kern, damit er sich aufbläht und zerspringt. Kurz darauf wird **Salia** erscheinen und dir sagen, dass das Waldsiegel gebrochen wurde. Sie teleportiert dich zurück in die **Haupthalle**, wo der Strom des dunklen Waldsiegels erlischt.

Nun gehe nach rechts die Treppen hinab zur Türe mit dem **Wassersiegel**. Du kommst in einen mit Eis bedeckten Raum, in der erst einmal ein paar Eiszapfen herunterfallen, sobald du herumläufst. Zerschlage die zwei Eisatmer im Raum, damit die Tür sich öffnet. Nehme dann aus der Quelle des **blauen Feuers** eine Flasche und entzünde das rote Eis vor der Tür.

Fülle dir dann noch mal **blaues Feuer** in deine Flasche und betrete den nächsten Raum. Hier musst du das Rätsel in **2 Minuten** knacken, sprich oben links das rote Eis schmelzen, den Schalter aktivieren und die Tür erreichen. Gehe zum oberen großen Block und schieb den erst nach rechts zur gegenüberliegenden Wand, sodass er von einem kleinen Eisstein aufgehalten wird. Schieb ihn dann in das Loch im Boden, damit der Block da drin versinkt und du den anderen Block nun schieben kannst. Schiebe diesen Block entgegengesetzt der Richtung wo das rote Eis ist, sodass er von einem kleinen Eisstein aufgehalten wird. Schiebe ihn dann so, dass er von dem zweiten Eisstein aufgehalten wird (also in Richtung verschlossene Tür), um ihn dann zielgenau in Richtung des roten Eises zu schieben.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Nun kannst du oben auf den Block klettern, um weiter nach oben zur Erhöhung zu gelangen, wo du nun das blaue Feuer gebrauchst, um das Eis zu schmelzen. Aktiviere mit dem Stahlhammer den **rostigen Schalter**, sodass sich die Tür entriegelt und begeben dich auf schnellem Wege hinunter und rüber zur Türe.

Du gelangst zur **Quelle des Wassersiegels**, die du wieder mit einem Lichtpfeil zerstörst. **Ruto** erscheint und schickt dich zurück zur **Haupthalle**. Dort schwindet der Strahl der dunklen Macht zum Turm.

Nun gehe die Treppen rechts hoch zur Türe, wo darüber das **Schattensiegel** prangt. Du gelangst in einen Raum - einen sehr großen einzigen Raum mit einem gigantischen Abgrund. Nimm einen **Feuerpfeil** und zielen rechts auf die entfernte Fackel, die einsam auf einer kleinen Plattform steht. Hast du sie entzündet, so erscheinen kurz Eisblöcke.

Ziehe die Gleitstiefel an, laufe über die Eisplattformen zur festen Plattform mit dem **Raubschleim**, ignoriere den, um noch weiter über eine einzelne Eisplattform zu einer weiteren festen Plattform zu gelangen. Hier nimm das Auge der Wahrheit, um die **Brücke** vor dir zu erkennen. Rechts davon ist unten ein **Schalter**. Laufe also die Brücke entlang um zum Schalter hinab zu springen, sodass eine **große Truhe** erscheint.

Ziehe dich zu dieser mit dem Enterhaken hoch. Sie enthalten die **Titanhandschuhe**, die nun ganz große **schwarze Felsblöcke** heben können. Jetzt nimm das Auge der Wahrheit, um ganz links den Weg zu nehmen. Er führt dich zu einem anderen **Schalter**, der die Tür öffnet. Nun nimm den Enterhaken und zielen auf die Fackel neben der Türe, um dich ranzuziehen und durch die Tür zu gehen. Dahinter erwartet dich das **Siegel der Schatten**. Zerstöre auch dieses mit den Lichtpfeilen, damit **Impa** dich zurückschickt. In der **Haupthalle** zurück, verliert auch die Energie des Schattensiegels langsam seine Macht.

Gehe nach rechts hinüber zur Türe mit dem **Feuersiegel** und gehe hinein. Dich erwartet ein großer Raum mit einem genauso großen Lavabecken, in dieses du selbstverständlich nicht reinfallen darfst. Du musst hier die **5 silbernen Rubine** einsammeln. Ziehe die Gleitstiefel an und laufe auf die graue große Plattform vor dir.

Ohne Gleitstiefel wird diese zusammensacken, aber da du sie ja an hast, geschieht das nichts. Hole dir zunächst rechts den 1. Rubin, der auf einer wackeligen quadratischen Plattform ist. Dann laufe auf der grauen großen Plattform entlang nach links, um zu dem rotierenden Feuerspeier zu kommen. Dort ist auf der Plattform ein 2. Silberner Rubin versteckt.

Gehe zurück auf die graue Plattform um weiter in den Raum hinein zu gehen. Auf der Linken Seite dieses Raumes wird dir ein großer **schwarzer Block** auffallen. Gehe zu ihm, indem du auf einen wackeligen Block steigst und dann den schmalen Sims erklimmst. Hebe den Block hoch und Link wird ihn auf die andere Seite des Raumes werfen. Sammle den 3. Rubin ein, wo vorher der schwarze Block gestanden hatte. Laufe jetzt zur anderen gegenüberliegenden Wand, wo die beiden letzten Rubine sind. Erledige den Lavaschleim auf der einen Plattform und nutze den schwarzen gefallenen Block als Zwischenplattform, um auch den letzten einsamen Rubin zu bekommen. Die Tür wird sich entriegeln.

Hinter der Türe befindet sich das **Feuersiegel**, das du wieder mit einem Lichtpfeil zerstörst. **Darunia** schickt dich in die **Haupthalle** zurück. Dort erlischt langsam die Macht des Feuersiegels.

Gehe weiter nach rechts die Treppen hinunter zum großen **schwarzen Block**. Stell dich davor und hebe den Block hoch, damit du nun die Tür zum **Lichtsiegel** betreten kannst. Dort sind im kommenden Raum viele **kleine Truhen**. Nimm das Auge der Wahrheit und besiege die Riesenskulltula als auch die 3 Flederbeißer auf den Truhen, damit die echte Truhe mit dem **kleinen Schlüssel** erscheint. In den anderen findest du entweder Herzen oder Eisfallen. Gehe zur Türe.

Dahinter musst du auf dem Triforce Symbol auf dem Boden **Zeldas Wiegenlied** spielen, damit eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint. Schließe die nächste Tür auf. Dahinter rollen auf einer Rundbahn zwei Felsen. Du musst in **1 Minute** alle **silbernen Rubine** einsammeln.

Zwei befinden sich in kleinen Schlupflöchern in der Wand, 2 andere in den Kerben der Mauern, die die Felsen umrollen. Den letzten erreichst du, indem du dich ins eins der Schlupflöcher stellst und den Enterhaken nimmst, um über den Rubin auf den Mauern auf die Zielscheibe zu zielen. Gehe zur Türe.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Du kommst in den Raum mit der **Quelle des Lichtsiegels** - aber es ist kein Kern. Der Raum ist aber eine Täuschung. Nimm das Auge der Wahrheit und gehe durch die Wand um den Echten zu finden, zerstöre das Siegel und **Rauru** teleportiert dich zurück zur **Haupthalle**. Auch der Strahl des Lichtsiegels wird nun unterbrochen.

Jetzt gehe nach rechts die Treppen hoch, um die letzte Tür mit dem **Siegel der Geister** zu betreten. Hier musst du im ersten Raum alle **silbernen Rubine** einsammeln. Das ist nicht schwer, da du zunächst nur den Stahlzyklopen besiegen brauchst, um dann zwischen den Klingen die Rubine einzusammeln und für den letzten in der Luft deinen Enterhaken gebrauchst. Gehe dann durch die entriegelte Tür.

Dahinter kommst du in einen Raum, wo es schnell nicht mehr weitergeht. Die Tür ist verriegelt. Hinter den Gittern neben der Tür siehst du **2 Kristallschalter**. An einen kannst du rankommen, wenn du eine **Wirbelattacke** mit deinem Masterschwert startest. Hast du ihn aktiviert erscheint eine **kleine Truhe** mit **Krabbelminen**.

Schaust du über das Gitter, entdeckst du ein Loch. Du musst die Krabbelminen benutzen, um den 2. Kristallschalter zu aktivieren. Stelle dich dazu am Besten an die Wand, mit dem Blick zielgenau geradeaus auf das Gitter und den 2. Kristallschalter gerichtet. Ziehe eine Krabbelmine hervor, lass sie zweimal aufblinken und lass sie dann losfahren. Sie fährt durch das Loch um unten dann - wenn du die Mine richtig gestartet hast - den 2. Schalter zu treffen.

Die Tür öffnet sich und du kannst in den anderen Raum. Betrete dort den zweiten unbekanntem Abschnitt. **Sonnenschalter** ruhen an den Wänden, aber es ist keine Lichtquelle da. Nimm einen **Feuerpfeil** und schieße ihn in die Decke, um das Problem mit der fehlenden Lichtquelle zu lösen. Nun leuchte die Sonne an, die rechts von dem Durchgang liegt, wo du gerade hergekommen bist. Die Tür öffnet sich und du kannst dahinter den Raum mit der Quelle betreten. Zerstöre das **Geistersiegel** mit einem Lichtpfeil und **Naboru** teleportiert dich zurück zur **Haupthalle**. Nun endet auch die Energie des letzten Siegels.

Nun sind alle Siegel gebrochen und die schwarze Magie um den Turm zerbricht. Nun betrete den **Teufelsturm**. Einmal eingetreten, gehe links die vielen Treppen hinauf, ignoriere die Feuerflatterer, um dann in die Tür auf rechter Wandseite zu gehen. Dahinter musst du einen Minikampf mit zwei **Dinosaurus** bestehen. Es sind Echsenkrieger, allerdings etwas widerstandsfähiger und angriffslustiger. Hast du sie besiegt, öffnet sich die verriegelte Tür.

Dahinter musst du einen Treppengang hochgehen und links am Ende durch die Tür gehen. Ein zweiter Minikampf erwartet dich. Diesmal sind es zwei gewöhnliche Stalfoss-Ritter. Hast du sie besiegt, löst sich das Feuer, um die **blaue Truhe** auf und du kannst den **Masterschlüssel** an dich nehmen. Gehe zur entriegelten Tür, um dahinter einen neuen Treppengang hinauf zu steigen. Gehe dort wieder am Ende durch die Tür. Nun erwarten dich schweigsam **zwei Eisenprinzen**. Such dir aus, wen du zuerst bekämpfst, und besiege beide Eisenprinzen wie gewohnt. Hast du sie erschlagen öffnet sich die nächste entriegelte Tür.

Wieder folgt ein Treppengang nach oben, wo du am Ende zu einer großen Tür mit dem großen Schloss kommst. Öffne es und du kommst in einen Raum, wo einige Töpfe herumstehen. Da es sonst nichts Interessantes gibt, gehe in die Tür rechts, um die letzten Treppen hochzugehen und die letzte Tür zu **Ganondorf** zu öffnen. Folgend kommt eine kleine Unterhaltung mit Ganondorf, der sich als rechtmäßiger Erbe des **Triforce** empfindet. Kurz darauf beginnt der Kampf.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 24: DAS FINALE

ENDGEGNER: Grossmeister des Bösen Ganondorf

Treffer: 20x mit dem Masterschwert

Strategie: Sobald der Kampf beginnt, rette dich schnell in eine Ecke, weil Ganondorf den **Boden aufbrechen** lassen wird und jedes Mal, wenn du dich trotzdem auf den Boden begibst, er ihn mehr einstürzen lassen lässt. Bleibe in der Ecke und ziehe deine Gleitstiefel an.

Ganondorf wird eine **Lichtkugel** erschaffen und sie auf dich werfen. Ähnlich wie bereits bei Phantom Ganon musst du diese Lichtkugel auf ihn zurückwerfen. Das kann einige Male hin und her gehen, bis Ganondorf schließlich von seinem eigenen Angriff getroffen wird. Er hält kurz inne, sodass du ihn zügig mit dem **Lichtpfeil** treffen musst, sodass Ganondorf nach unten auf den Boden zurückgleitet und sich für wenige Sekunden ausruht. In diesem Moment kannst du auf ihn zugehen und mit dem Masterschwert auf ihn einschlagen. Danach gehe zurück in eine der Ecken dieses Raumes, damit die Prozedur von vorne anfängt.

Hast du ihn mehr als 10 Mal getroffen, kann Ganondorf eine weitere Attacke einsetzen, wobei er **Energie sammelt**, um eine mächtige Energiekugel auf dich zu werfen. In diesem Falle lade dein Masterschwert zu einer **Wirbelattacke** auf und wenn die donnernde Kugel auf dich losgeht, konterst du mit der Wirbelattacke. Er wird dabei wieder kurz geschwächt, damit du die Lichtpfeile einsetzen kannst.

Ist Ganondorf in die Knie gezwungen, wird er das nicht glauben wollen und versuchen, alles um sich herum zu zerstören. Er schafft es auch, jedes Fenster und Wand zu zerstören, dass du dich draußen oben auf dem Turm wiederfindest. Doch er hat dich nicht besiegen können, weshalb er nur wie eine leblose Figur vor dir zu Boden fällt. **Zelda** wird darauf aus ihrem Kristall befreit und ist erleichtert, dass Ganondorf tot ist. Doch ihre Freude ist zu früh, denn der **Turm beginnt einzustürzen**. Du hast im Folgenden **3 Minuten** Zeit, Zelda zu folgen.

Folge ihr auch, denn nur sie kann die Türen öffnen. Alles was du tun musst, ist ihr hinterher zu laufen und gegebenenfalls ein paar **fallenden Steinen** auszuweichen, deren Schatten du erkennst. Im Erdgeschoss wirst du noch mal gegen 2 Stalfosse kämpfen müssen und auf der letzten Brücke wird dich für wenige Sekunden ein **Zombie** angucken, den du aber getrost ignorierst.

Hast du den Lauf geschafft, fällt Ganons Schloss in einer Sequenz zusammen und alles wird still. Jetzt ist Zelda erleichtert, dass in Hyrule wieder Frieden ist. Allerdings rührt sich was in dem Schutt, worauf Link sie versucht zu schützen. **Ganondorf** erscheint ein letztes Mal, aber es ist nicht mehr der Mensch Ganondorf sondern das verrücktspielende Triforcefragment der Kraft. Der Mensch Ganondorf wird zu einer Bestie namens **Ganon**, der alles vernichten will. Er schlägt Links Schwert aus der Hand, das bei Zelda hinter einem Feuerkranz um das Schlachtfeld herum stecken bleibt. Jetzt bleibt dir nur der **finale Kampf**.

Treffer: 20 mit dem Stahlhammer und Schwert

Strategie: Hier erweist es sich, das **Biggoronschwert** zu besitzen, egal ob gehärtet oder nicht. Besitzt du es nicht, reicht auch der Stahlhammer. Ganon besitzt **zwei Schwachstellen**, die du aber nur in einer Reihenfolge treffen musst, damit Ganon insgesamt einen Schadenstreffer erlangt. Ziele mit dem **Lichtpfeil** auf seinen Kopf, am Besten mit der Zielerfassung. Wenn Ganon zu dir kommt und seinen Kopf zu dir senkt, nur im nächsten Moment nach dir zu schlagen, schieße ab. Er wird kurze Zeit gelähmt werden. Nun eile schnell zu seinem **Schwanz**, den du auch mit der Zielerfassung greifen kannst um mit dem Langschwert oder Stahlhammer einzuschlagen. Damit hast du ihn einmal getroffen. Wiederhole das 10 Mal. Wenn dir die **Magie** ausgeht, lass Ganon den herumliegenden Schutt zermahlen, indem du dich dahinter stellst.

Nach 10 Treffern wird das Feuer um dich herum für kurze Zeit erlöschen und du kannst dir das **Masterschwert** zurückholen. Danach verfare genauso wie zuvor und nach weiteren 10 Treffern sollst du mit einem letzten Treffer Ganon besiegen. Das tust du auch, indem du einfach einmal zustichst und du hast den Kampf gewonnen.

Genieße das Ende und den **Abspann**.
Herzlichen Glückwunsch.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 26: ZUSATZ – EPONA & DIE LON-LON FARM

Starte als Kind vor der Stadt Hyrule in der **Hyllianischen Steppe**. Gehe von dort vorne rechts auf das große schattige Gebäude in der Ferne zu. Ein Weg führt dich ein Stück in diese Richtung, dann kannst du schon das große Tor der **Lon Lon Farm** erkennen. Betrete die Ranch, indem du durchs Tor gehst. Dort angekommen, laufe den Weg entlang und gehe links in die erste Tür. Dort triffst du den Mann wieder, der vor dem hyllianischen Schloss die Milch verkaufte. Spiele mit ihm das **Hühnerspiel**, um eine neue **Flasche mit Milch** zu erhalten.

Gehe wieder aus der Tür hinaus. Draußen, gehe den Weg weiter fort durch ein weiteres Tor, welches dich zur **Pferdekoppel** bringt. Du kannst schon in der Ferne die singende Stimme des Mädchens hören. Sie steht innerhalb der Pferdekoppel, die du rechts vorne betreten kannst. Laufe zu ihr und spreche sie an. Nehme dann die **Ocarina** heraus und erfass sie im Steuerkreuz, damit Malon von sich aus dir Eponas Lied beibringt.

In der Zukunft, begeben dich mit **60 Rubinen** zur Lon Lon Farm. Schon wenn du sie betrittst, wird dir auffallen, dass irgendwas auf der Farm nicht in Ordnung ist. Gehe zur Pferdekoppel und du wirst herausfinden, dass ein überdrehter **Basil** nun Herr der Ranch ist und den alten Besitzer davongejagt hat, während dessen Tochter anteilnahmslos noch in den Ställen arbeitet. Die Pferdekoppel ist hingegen verschlossen.

Spreche Basil an, der unmittelbar vor dem Eingang der Koppel steht und entscheide dich für **10 Rubine** ein wenig auf seinen Pferden zu reiten. Sobald du in der Koppel bist, spiele **Eponas Lied** und lass Epona zu dir kommen. Steige auf sie (an sie stellen + A-Knopf) und springe in der Koppel über die zwei aufgebauten **Hindernisse**. Wenn du richtig springst, erhältst du jeweils **5 Rubine**. Du kannst also quasi deine 10 bezahlten Rubine zurückerwirtschaften. Spreche danach wenn du kannst **Basil von Epona** aus noch einmal an und lass die Zeit von einer Minute verstreichen.

Wieder draußen vor der Koppel, entscheide dich ein zweites Mal für **10 Rubine** zu reiten. Wieder innerhalb der Koppel, spiele erneut **Eponas Lied** und steige auf Epona. Nun spreche Basil an und er wird dich zu einem **kleinen Wettrennen** herausfordern. Einsatz sind **50 Rubine**. Du musst dabei einmal um die Koppel reiten.

Tipp: Versuche nicht zu weit außen vom Koppelzaun zu reiten, da du sonst mehr Weg zum Reiten hast. Es ist normal wenn Basil am Anfang die ersten Meter vorne ist, aber er wird bald den Fehler machen und zu weit außen reiten. Versuche ihn dann zu überholen. Du kannst mit A aufkosten einer **Möhre** von **Eponas Ausdauer** beschleunigen. Lasse immer 2 Möhren auf deiner Tafel übrig und verausgabe dich nicht ganz, da ansonsten Epona sehr langsam wird und Basil dich überholen wird.

Natürlich regenerieren sich die » Möhren « wenige Sekunden später, sodass du in Abständen in Ruhe beschleunigen kannst, ohne das Basil dich einholen kann. Gewinnst du den Wettbewerb, kann Basil seine Niederlage nicht eingestehen und ist auch nicht bereit dir die 50 Rubine zu geben. Er will dagegen eine **Revanche**. Er setzt dabei auf **Epona**, sollte er verlieren. Auch dieses Mal gilt einmal um die Koppel zu reiten. Allerdings ist Basil nun viel besser und es ist nicht einfach ihn beim folgenden Rennen zu schlagen. Verlierst du dabei, werden dir die 50 Rubine noch abgezogen.

Tipp: Auch hier wird Basil die ersten Meter vorne liegen. Versuche weitgehend innen zu reiten, sobald du Basil überholst. Gerade am Anfang wird's wichtig den Kerl zu überholen, da er dich sonst immer abdrängen wird. Solltest du auch dabei dich ganz verausgaben, aber vorne liegen, versuche den Kerl mit deinem Pferd gezielt **abzudrängen**, bis Epona sich erholt hat. Ziele dann voraus und lasse 2 Möhren über, um jene kurz vorm Ziel einzusetzen.

Hast du das zweite Rennen mühsam gewonnen, wird Basil es nicht glauben. Er überlässt dir Epona - aber da Basil ein Betrüger ist, darfst du die Farm nicht verlassen. Bleibe auf Epona. Du hast nun die Wahl: Es gibt zwei verschiedene **Fluchtwege**; einer führt direkt über Basils Tor, der andere über den Holzzaun. Wir haben uns in der Lösung für letzteren Weg entschieden: Trabe langsam nach hinten zum grossen **Holzzaun**. Wenn du nah genug dran bist, kannst du mit Epona in einem **grossen Sprung** darüber springen.

Nun bist du und Epona in Freiheit. Ab jetzt kannst du dein neues Pferd jederzeit mit **Eponas Lied** zu dir rufen. Über grosse Strecken ist sie eine unglaubliche Hilfe.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 27: ZUSATZ – DIE KANTATE DES LICHTS

Nachdem du den ersten Tempel - sprich den Waldtempel geschafft hast, kannst du zurück zur **Zitadelle der Zeit** eilen, um nun wieder in die Vergangenheit reisen zu dürfen. Gehe zum Podest des Masterschwertes, wo **Shiek** immer noch was doch wartet.

In einer automatischen Sequenz wird Shiek ein kleines Gespräch mit dir führen und verrät dir noch ein weiteres mal, wo du als nächstes suchen solltest. Dann lehrt er dich die **Kantate des Lichts**. Eine Melodie wie das Menuett des Waldes, welches dich nun zur Zitadelle der Zeit teleportiert.