

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

HINWEISE ZUR LÖSUNG:

Diese Lösungsweg beschäftigt sich nur mit den **einzelnen Dungeons, der Eishöhle und der Gerudo-Arena**: Denn in **Ocarina of Time Masterquest** sind im Gegensatz zum Original **nur die Rätsel aller Labyrinthe verändert** worden. Darüber hinaus befinden sich nun die Skultulas an anderen Orten. Die anderen Lösungsteile als auch alle Sidequests oder Herzteile sind wie im Original auf dieselbe Weise zu lösen.

Sucht ihr die **Skultula-Plätze** für **Masterquest**, bitte schaut in unserer [Zelda: Ocarina of Time Lösungshilfe](#) unter [Skultulas in Masterquest](#) nach.

**Diese Lösungshilfe ist für die GAMECUBE Version von
Zelda: Ocarina of Time Masterquest geschrieben worden.
Auf dem NINTENDO 3DS sind die RICHTUNGSANGABEN vertauscht.**

KAPITEL 1: DER DEKUBAUM

Sobald die Sequenz vorüber ist, stehst du in einer **großen Halle**. Gehe links zur Leiter und klettere sie nach oben. Anschließend laufe den Weg nach oben, weiche den Fledermäusen aus bis du eine **große Truhe** entdeckst. Erledige die beiden Gohma-Eier bzw. den Baby-Gohmas daneben (eins fällt von der Decke) und schnappe dir die **Labyrinth-Karte**: Mit dieser Karte kannst du alle Räume des Dungeons sehen. Rechts von der großen Truhe ist eine Holzkiste, die du mit einer Rollattacke zerschlagen kannst. Schnapp dir darunter die **Goldene Skultula**.

Klettere nun die Wand nach oben und eile nach rechts. Du findest hier eine Tür, jedoch versperren Spinnweben dir den Weg. Entledige dich einer weiteren Fledermaus und einer Dekuranha, bis du einen Schalter findest. Trete darauf, damit die goldenen Fackeln brennen und das Spinnennetz an der Tür verschwindet. Gehe hindurch.

Hinter dir versperrt sich die Tür. Rechts von dir ist ein **Schalter**, lasse ihn jedoch ruhen. Zunächst musst du alle Gegner dieses Raums (Gohma-Eier, eine Dekuranha) erledigen, damit eine **große Truhe** erscheint. Entzünde einen Dekustab an einer Fackel, um die erloschene Fackel weiter unten in der Mitte des Raumes zu entzünden. Eine weitere **kleine Truhe** mit **5 Rubinen** erscheint. Da die beiden Truhen auf zwei Anhöhen liegen, trete nun auf den **Schalter** am Eingang, damit die Plattformen hochfahren. In der großen Truhe findest du schließlich den Gegenstand dieses Tempels: **Die Feen-Schleuder**.

Eile zurück in die **große Halle** und zurück zur großen Truhe, wo du vorhin die Karte gefunden hast. Zünde an der Fackel einen Dekustab an und renne nach rechts, um die Spinnweben vor der Tür wegzubrennen. Hier wartet dich erstmal eine große Dekuranha und weitere Gohma-Eier. Anschließend ziele mit der Feen-Schleuder auf das Goldene Auge, damit die Tür entriegelt wird. Gehe hindurch.

Im nächsten Raum erkennst du eine große Plattform, die über den Boden schwebt. Springe jedoch nicht auf diese, sondern nach unten auf den Boden. Besiege zunächst einmal die beiden Skultulas, die gemütlich an der Wand krabbeln. Klettere dann die Wand hoch, um die **große Truhe** zu öffnen: Der **Kompass** zeigt dir Truhen und den Raum des Endgegners. Erledige vor der Truhe die Skultula, dann schieße mit der Feen-Schleuder die Leiter ab, damit sie nach unten fällt.

Eile nun zurück zur **großen Haupthalle** (die Gegner im Vorraum sind wieder da) und eile ganz nach unten ins Erdgeschoss. Zünde hier einen Deku-Stab an und rolle dich über das große Netz im Boden, damit es verschwindet. Springe hinab, um ins Wasser zu fallen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Eile hier links nach oben auf eine Plattform, wo sich zwei Dekuranha befinden und erledige sie. Danach stell dich hier auf den **Schalter** in der Ecke. Eine Fackel beginnt auf der anderen Seite zu brennen. Erledige dort eine weitere Dekuranha und zünde einen Deku-Stab an, um links das Netz abzubrennen. Tritt auch hier wieder auf den **Schalter**, damit eine **kleine Truhe** mit **5 Rubinen** erscheint. Schieße anschließend das **Goldene Auge** über der versperrten Tür ab, damit diese sich entriegelt.

Im kommenden Raum müssen erneut alle Gegner erledigt werden; auch ein **Laubkerl** hat sich hier versteckt. Du entdeckst hier zwei erloschene Fackeln an der Tür. Gehe in den Raum zuvor und entzünde einen Deku-Stab, gehe wieder durch die Tür und bringe die Fackeln zum Leuchten. Die entriegelte Tür öffnet sich und du schlüpfst hindurch.

Im nächsten Raum findest du links eine **kleine Truhe** mit einem **Herz**. Du kannst das Gohma-Ei an der Decke abschießen oder alternativ im Wasser herum schwimmen, damit es herunter kommt. Dann schaue dir den **blauen Schalter** an. Sobald die schwimmende Plattform in der Mitte des Raumes dir nahe ist, tritt auf den Schalter und entzünde einen Deku-Stab an der Fackel rechts. Springe schnell auf die Plattform und duck dich (halte R gedrückt), damit du gefahrlos unterhalb der **Stachelwalze** vorbeifährst. Auf der anderen Seite des Raumes eilst du schnell zu den beiden toten Fackeln, um diese zu entzünden. Die Tür oben entriegelt sich. Erledige die Skultula vor dem **blauen Zeitblock**. Unterhalb des Zeitblocks liegt eine **kleine Truhe** mit **50 Rubinen**, die du jedoch im Moment nicht erreichen kannst. Klettere daher den Block hoch und besuche den nächsten Raum.

Erneut musst du alle Gegner bezwingen: Gohma-Eier, einen Laubkerl und eine Fledermaus an der Decke. Anschließend entriegelt sich die Tür, durch die du hindurch gehst. Du findest **vier goldene Fackeln**, auf denen Fledermäuse ruhen. Erledige diese, dann tritt auf den Schalter in der Mitte. Die Fackeln brennen nun, sodass du die Spinnweben zu beiden Seiten des Raumes abbrennen kannst. Dieser Raum gabelt sich in zwei Wege. Der Gang oben-links führt dich zu einem kleinem Raum voller Feinde und einer **Goldenen Skultula**; diese kannst du jedoch im Moment nicht einsammeln. Merke dir diese Stelle und schau dir den Gang rechts an: hinter dem Spinnennetz ist ein kleiner Schacht, durch den du hindurch krabbelst.

Den Raum dahinter kennst du bereits, hier bist du vorhin ins Wasser gestürzt. Auch hier gibt es ein Loch, welches im Moment mit Spinnweben blockiert ist. Rechts befindet sich ein Laubkerl, der dir einen **Deku-Schild** für **50 Rubine** anbietet. Erledige danach die große Dekuranha, dann schiebe den Steinblock nach unten ins Wasser. Eile nun zum Ufer, wo die brennende Fackel steht. Entzünde hier einen Deku-Stab, renne zurück und nutze den Steinblock, um auf die andere Seite hochzuklettern, stelle dich auf das Loch mit den Spinnweben und schlage mit dem Stab wild um dich. Erneut brennen die Spinnweben. Springe hinterher.

Unten angekommen werden dir weiter vorne drei aggressive Laubkerle auffallen. Wie immer musst du auch hier die Dekunüsse der Laubkerle mithilfe deines Schilds zurück lenken; allerdings müssen sie in einer bestimmten Reihenfolge nacheinander besiegen: Erst den Laubkerl rechts, dann links und zum Schluss den Letzten in der Mitte. Die Laubkerle werden dir einen weiteren Tipp zur Spinnenkönigin verraten. Schau nach, ob alle deine Herzen in deiner Leiste voll sind, dann gehe durch die Tür, 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.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 2: DODONGOS HÖHLE

Sieh dich in aller Ruhe um: Links und Rechts findest du **Donnerblumen**, nimm dir eine und lege sie vor die Wand direkt gegenüber dem Eingang. Du gelangst Zugang zur **großen Haupthalle**. Nachdem die Sequenz vorüber ist, warnt dich Navi vor Lava; tatsächlich solltest du hier nicht herunterfallen.

Springe auf die **mittlere Plattform**, wo eine Donnerblume liegt. Wenn du möchtest, kannst du auf der linken Seite dieses Saals die brüchige Wand entfernen, wo dahinter ein **Mythenstein** ruht. Davon links findest du noch **zwei Laubkerle**, die dir **30 Dekukerne für 40 Rubine** sowie einen **Deku-Stab für 15 Rubine**. Du siehst hier eine verschlossene Türe, vor der eine goldene Fackel steht. Merk sie dir. (Auf der rechten Seite kannst du hinter einer brüchigen Wand die **Labyrinth-Karte** in einer **großen Truhe** holen, diese Lösung holt sie sich später).

Kehre wieder auf die **mittlere Plattform** dieses Raumes zurück. Schaust du von dort hinab, werden dir im Norden des Raumes zwei braune Felsen auffallen. Nimm dir eine Bombe und leg diese vor den Felsen auf der rechten Seite. Ein **Schalter** erscheint. Tritt auf ihn, damit die Plattform auf der rechten Seite des Raumes nun zwischen den beiden Stockwerken hin und her fährt.

Klettere anschließend die Leiter hoch, eile zur aktiven Plattform und fahre mit ihr hoch. Springe oben von der Plattform herüber und laufe links die **Brücke** entlang, um am Ende einen weiteren **Schalter** vorzufinden. Stell dich auf ihn, damit sich unten nun jene verschlossene Tür öffnet. Fahre wieder mit der Plattform herunter und gehe durch die Tür.

Im nachfolgenden Raum werden dir viele Donnerblumen auffallen, die um einen großen Felsen stehen. Ziel ist es, die **fünf silbernen Rubine** einzusammeln. Rolle gegen eine Holzkiste oben-links, um den ersten Rubin einzusacken. Dann schnappe dir eine Donnerblume und zerstöre die beiden Stahlzyklopen. Unter einem liegt der zweite silberne Rubin. Du findest hier eine brüchige Wand, die du mithilfe einer weiteren Donnerblume zerstörst. Dahinter ist eine Tür zu einem weiteren Raum; darin befinden sich Zeitblöcke und eine **Goldene Skultula**, dessen Rätsel du aber im Moment nicht lösen kannst. Nimm einen Deku-Stab heraus und entzünde ihn an einer Fackel, zünde damit die Donnerblume an der Wand an, damit sie zu dir hinab fällt. Lege sie schnell in die Lücke zwischen den zahlreichen anderen Donnerblumen, sodass eine Kettenreaktion entsteht. Der große Felsen wird hinab sinken und nun als Treppe fungieren.

Klettere diese hinauf und anschließend auf den grauen Block, damit dieser dich zu einem **Laubkerl** nach oben bringt. Du kannst von ihm einen **Deku-Schild für 50 Rubine** haben. Fahre wieder mit dem Block hinab und eile nach links. Zerstöre die Kisten, um hier zwei weitere silberne Rubine zu finden (pass auf die Skultula auf, die oben dir den Weg versperren möchte). Ganz oben kannst du am Geflecht den letzten silbernen Rubin einsammeln. Es öffnet sich oben die Tür.

Im nächsten Raum erwarten dich drei **Dodongos**. Weiche ihrem Feueratem aus und schlage auf ihren Schwanz, um sie zu verwunden. Sind sie besiegt, erscheint eine **große Truhe**. Darin findest du den **Kompass**. Eile anschließend durch die entriegelte Tür, um zum großen Hauptsaal zurückzukehren. Hier gehst du die Brücke entlang, die dich zu einem anderen Teil des Dungeons führt.

Merke dir hier am Anfang, dass eine Fackel steht. Nun musst du erst einmal **drei Blöcke** so schieben, dass sie unterhalb der erloschenen Fackeln stehen. Klettere danach die Leiter hinauf zur Fackel am Anfang, entzünde einen Deku-Stab und entzünde die drei Fackeln. Hast du es geschafft, wird sich eine Tür öffnen.

In dem kleinen Raum dahinter befinden sich einige Gohma-Eier, die du natürlich erledigst. Zum Dank gibt es eine **kleine Truhe** mit **5 Rubinen**. Zerstöre außerdem die Kisten, um eine **Goldene Skultula** einzusacken.

Eile nun wieder in den Vorraum und schau dich nach der **goldenen Fackel** um. Entzünde einen Deku-Stab und eile schnell zum Gang dir gegenüber, um dahinter das Spinnennetz abzubrennen. Bekämpfe rasch die Skultula und entzünde schnell die Fackel dahinter. Du siehst vor dir einen großen Block, mit ihm kannst du jedoch nichts anfangen. Springe auf die linke Seite hinab und schiebe den kleinen Block auf die andere Seite des Raumes, damit du auf das Podest oben klettern kannst. Erledige eine weitere Skultula.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Schau dir den Gang dahinter an. Besiege zunächst die Fledermäuse und noch eine Skultula, dann nimm eine Deku-Stab heraus und entzünde ihn an der goldenen Fackel. Renne weiter zur Donnerblume am Ende des Gangs, damit diese hinunter fällt und lege sie vor die brüchige Wand. Es erscheint dahinter eine Tür.

Im nachfolgenden **Lavabecken** erwarten dich **zwei Echsodorus**: Sie werden dich abwechselnd angreifen, 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. Sind auch diese erledigt, öffnet sich die Tür. Hinter einer Felsenreihe liegt eine **Goldene Skultula**, die du jedoch im Moment nicht erreichen kannst, trotzdem kannst du dir die Stelle schon einmal merken.

Im nächsten Raum fallen vor dir zwei Plattformen auf, die jedoch durch Feuersäulen blockiert sind. Springe erst einmal nach rechts hinab und erledige hinten die Fledermaus. Zerstöre anschließend unten die Kisten, damit du einen **Kristallschalter** freilegst. Du findest hier auch einen Felsen, merke ihn dir. Klettere nun wieder das Podest hoch und ziele mithilfe der Feen-Schleuder auf den Kristallschalter. Die erste Feuersäule vor dir verebbt, allerdings nur für kurze Zeit. Spring auf die Plattform und danach in die Nische links. Nimm dir die Donnerblume, springe hinab und lege diese vor den Felsen. Ein **Bodenschalter** erscheint darunter. Aktiviere nun beide Schalter, damit die beiden Feuersäulen verschwinden, klettere dann wieder auf das Podest und springe über beide Plattformen.

Der nächste Raum kommt dir bekannt vor. Links findest du eine **kleine Truhe** mit **5 Rubinen**. Ansonsten gehe den anderen Gang dir gegenüber weiter, sodass du zu drei Felsen gelangst, dir den Durchgang versperren. Pflücke eine Donnerblume und beseitige das Hindernis.

Nimm dir erneut eine Donnerblume und spring links hinab. Spreng die brüchige Wand und eile anschließend in den Gang. Klettere hier den grauen Stein hinauf, damit er mit dir hoch fährt. Du findest eine Donnerblume, die du pflückst. Lege sie unten neben den braunen Felsen, sodass darunter eine weitere Donnerblume zum Vorschein kommt.

Du kannst daneben die brüchige Wand zerstören; dahinter ist eine Tür zu einem kleinen Raum, wo du bei einem **Laubkerl** ein **rotes Elixier für 40 Rubine** kaufen kannst. Erledige anschließend im Gang die Skultula und den Feuerflatterer. Du siehst hier eine Reihe von Donnerblumen, die an der Wand entlang wachsen. Werfe eine Donnerblume nach ihnen, damit eine Kettenreaktion erscheint und ein **Goldenes Auge** freigelegt wird. Schieße dieses mit der Feen-Schleuder ab, damit die Tür entriegelt wird.

Im Gang dahinter erwarten dich **Dodongo-Babys**, die stets aus den Boden kriechen und die unangenehme Eigenschaft haben, zu explodieren, sobald du nach ihnen schlägst. Im kommenden Raum erwartet dich ein weiteres Lavabecken und zwei weitere Echsodorus. Erledige auch sie und eile anschließend durch die Tür. Hier haben sich ein paar **Geister** versteckt. Auch hier kannst du eine Donnerblume pflücken und sie zu den anderen an der Wand vor dir legen, damit sich eine Tür öffnet. Dahinter sind zwei Laubkerle, ein Feuerflatterer und eine **Goldene Skultula**, die du aber im Moment nicht erreichen kannst.

Bleibe also im Geisterraum und schau dich um: Hier gibt es noch eine andere Stelle, an denen Donnerblumen an der Wand entlang wachsen. Schnapp dir eine Donnerblume und lege sie dort ab, damit sich die Tür im Süden öffnet. Sie führt dich wieder zur **großen Haupthalle** und zu einer **großen Truhe**: Die **Bombentasche** ist endlich dein. Damit kannst du Bomben legen, statt wie bisher auf Donnerblumen angewiesen zu sein.

Springe anschließend die Anhöhe hinab und eile nach rechts, um deine neuen Bomben an einer brüchigen Wand auszuprobieren. Dahinter ist eine **große Truhe** mit der **Labyrinth-Karte**. Fahre nun mit der aktiven Plattform ins obere Stockwerk und eile zur Brücke. Lasse jeweils eine Bombe in die beiden Löcher fallen, damit die **Augen des großen Schädels rot aufleuchten**. Daraufhin öffnet sich sein Maul, sodass ein neuer Durchgang geschaffen wird. Springe zur mittleren Plattform hinab und gehe durch die Tür.

Die Tür zum Endgegner ist derzeit verriegelt, daher klettere in den Gang gegenüber. Weiche den Baby-Dodongos aus, schiebe die Grabsteine zurecht und entledige dich anschließend einem weiteren Echsodorus. Werfe nun eine Bombe über die brennende Felsenreihe, damit du den **Kristallschalter** aktivierst. Klettere zu ihm und schau dich um.

Du siehst in deiner Nähe eine Tür. Dahinter bekämpfst du einen weiteren Geist und schiebst den Grabstein beiseite, um in einer **kleinen Truhe** einen **Hylia-Schild** an dich zu nehmen – hast du diesen jedoch schon, gibt es nur **5 Rubine** für dich. Nun kehre in den Vorraum zurück und schau dir die an der Wand wachsenden Donnerblumen an. Wirf eine Bombe nach und gewinne Abstand vor den **Armos-Statuen**, die sich selbst in die Luft jagen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Klettere die beiden Glassteine hoch (links oben ist eine **Goldene Skultula**) und untersuche die Töpfe für eine kleine **rosa Fee**. Eile nun den Gang weiter entlang, ziehe den Grabstein zu dir, um einen **Bodenschalter** freizulegen. Tritt auf ihn, damit die Tür des Endgegners entriegelt wird. Gehe hinein und entnehme aus der **kleinen Truhe** ein paar **Bomben**, um den weichen Boden in der Mitte aufzusprengen. Springe ins Loch, um dich nun **König Dodongo** zu stellen.

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 erledigt.

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

KAPITEL 3: JABU-JABUS BAUCH

Hier gibt es Kühe an den Wänden... äh nun, erledige erst einmal die **Seifenblasen** und anschließend den **Oktorok**. Lege danach eine Bombe an den Felsen, um einen **Bodenschalter** freizulegen. Eine **große Truhe** erscheint. Schieße ein paar Dekukerne auf den **rechten Kuhkopf**, damit eine weitere **kleine Truhe** mit neuen **Dekunüssen** erscheint. Schnapp dir nun die **Labyrinth-Karte** aus der **großen Truhe**. Schieße anschließend den **linken Kuh-Kopf** ab, damit das Geschwür an der Tür verschwindet. Gehe hindurch.

Springe hier auf die Plattform vor dir und fahre mit ihr nach unten. Neben dem Wasserfall findest du eine weitere **kleine Truhe** mit **Dekunüssen**. Schau nun ins Wasser und du entdeckst eine weitere **Kuh**. Ziele auf sie, sodass im Gang dahinter eine **große Truhe** erscheint. Tauche an der Kuh vorbei zur Truhe, um den **Kompass** an dich zu nehmen.

Aktiviere danach den **Schalter**, damit das Geschwür bei der Tür im Stockwerk über dir verschwindet. Da du hier nichts mehr tun kannst, fahre die Plattform wieder nach oben. Schieße den **Kuh-Kopf** ab, damit eine **kleine Truhe** in einer Nische erscheint. Im Moment kannst du sie jedoch nicht erreichen. Gehe weiter durch die entriegelte Tür.

Dahinter triffst du **Prinzessin Ruto**, die sich erst einmal weigert mit dir nach Hause zu gehen. Stattdessen geht sie dir durch eines der Löcher verloren. Springe hinterher und tritt anschließend auf den **Bodenschalter**, damit für eine kurze Zeit eine Wasserfontäne aus dem Boden hervor geht.

Ziele nun mithilfe der Feen-Schleuder die beiden **Kuhköpfe** ab, damit zwei **kleine Truhen** erscheinen. Darin befinden sich zum einen **Krabbelminen** und zum anderen paar **Dekunüsse**.

Nachdem du den Inhalt der beiden Truhen eingesackt hast, sprich Ruto zweimal an (pass auf die **Elektroquallen** auf), damit sie von dir getragen werden möchte. Folge ihrem störrischen Willen und such die Plattform auf, auf dem ein **blauen Schalter** liegt. Setze Ruto darauf und gehe durch die Tür.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Erledige im Gang erst einmal den Echsodorus, anschließend findest du in der nächsten Kammer zunächst eine **kleine Truhe** mit weiteren **Dekunüssen**. Besiege nun alle Gegner in diesem Raum: Der **Raubschleim** wird versuchen, dich aufzusaugen; daher halte genügend Abstand zu ihm. Gebe zudem Acht auf die **Elektromantas**; so gesehen Fische, die stets aus dem Wasser gesprungen kommen. Zum Dank erscheint eine weitere **große Truhe**: Der **Bumerang** ist nun dein. Mit ihm kannst du entfernte Ziele nicht nur angreifen, sondern auch Gegenstände (Rubine, Herzen, Goldene Skultula-Symbole) einsammeln, die bisher unerreichbar für dich waren. Da du die **Goldene Skultula** im Zeitblock nicht erreichen kannst, gibt es hier nicht viel zu tun.

Kehre nun zum **Raum mit den Löchern** zurück (wo du Ruto zum ersten Mal getroffen hast). Erledige die Quallen, dann schick eine Krabbelmine gegen die braunen Felsen an der Wand, damit ein **Kuh-Kopf** dahinter freigelegt wird. Schieße sie ab, damit das Geschwür an der Tür entfernt wird. Vor der Tür kannst du die lebendige Plattform mit dem Bumerang für kurze Zeit zum Stillstand bringen (sie wird blau). Klettere darüber und gehe durch die Tür.

Du gelangst zu einer Weggabelung. Einige Gänge werden durch Tentakeln blockiert, weshalb deine Wegwahl eingeschränkt wurde. Nimm den Gang rechts und du kommst zu einer kleinen Kammer. Schieße die beiden **Kuh-Köpfe** ab und liefere dir einen Kampf mit paar Raubschleimen. Dafür gibt es eine **kleine Truhe** mit **Deku-Stäben**.

Nun brennt die goldene Fackel neben der Tür. Schnapp dir einen Deku-Stab, entzünde ihn und gehe aus der Kammer. Weiter unten wird der Ausgang rechts durch Spinnweben blockiert. Nachdem du sie abgebrannt hast, gehe durch die Tür. Dahinter wartet ein **parasitäres Tentakel**, dessen Schwachstelle du oben mit dem Bumerang bearbeiten kannst. Ist sie besiegt, verlasse die Kammer. Die Tentakel auf der linken oberen Seite der Weggabelung ist nun verschwunden.

Besuche erst einmal die Kammer ganz links (passiere die kleinen Kisten) und erledige auch hier eine weitere **Tentakel**. Dann geht es in den Raum links oben. Erledige hier deine Feinde (pass auf die Würmer auf), dann schau dich an den Wänden um. An der Wand befindet sich ein weiterer Felsen, unter dem eine **Goldene Skultula** versteckt ist. Sammle sie mit dem Bumerang ein (notfalls tritt auf den Schalter, um eine Wasserfontäne zu aktivieren, damit du sie besser erreichen kannst).

Gehe zurück zur Weggabelung und besuche nun den einzigen Gang nach Norden, den du bisher ausgelassen hast. Erledige den Echsodorus, dann nimm eine der kleinen Kisten und stelle diese auf den **blauen Schalter**. Das Geschwür von der Tür vor dir verschwindet und du kannst im Raum dahinter die letzte **Tentakel** erledigen.

Kehre nun wieder zum großen **Raum mit den Löchern** zurück, wo du Ruto getroffen hast. Springe in eins der Löcher. Schau dir zunächst den Raum unten-rechts an. Hier befindet sich eine weitere **Goldene Skultula**: Erledige zunächst die Elektromanta und die unsichtbaren Fledermäuse, damit du zu ihr gelangen kannst. [Hier hilft das Auge der Wahrheit - solltest du die unsichtbaren Fledermäuse nicht finden, kannst du dir die Spinne auch später holen.] Nutze danach den **Schalter** im Wasser, um die Tür zu entriegeln.

Zurück im Vorraum kannst du dich nun **Ruto** widmen, damit sie mit dir mitkommt. Im Huckepack geht es auf den **Bodenschalter**, damit eine Wasserfontäne unter dir erscheint. Schau dir nun den anderen Raum ganz links an. Hier findet ihr beide endlich den... **Zora-Saphir**. Werfe Ruto auf die Plattform, damit sie ihn an sich reißen kann. Ehe sie wieder heim möchte, fährt die Plattform hoch und für dich bleibt nur der **Miniboss** dieses Labyrinths über: Der Riesenoktopus **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. Schieße den **Kuh-Kopf** ab, damit das Geschwür an der Tür hinten verschwindet.

Im nächsten Raum, springe nach unten und erledige den Echsodorus. Sollten dir die **Milch** oder **Dekukerne** ausgegangen sein, kannst du wahlweise bei der Kuh **Malons Lied** spielen bzw. den **Kuh-Kopf** abschießen, um neue Milch bzw. Kerne zu bekommen. Schieße die beiden roten Wackelschleime per Bumerang ab, dann nimm dann eine der kleinen Kisten, um sie rechts auf den **blauen Schalter** zu stellen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Gehe durch die entriegelte Tür. Springe auf die Plattform dir gegenüber, damit sie ein Stockwerk tiefer fährt. Nun kannst du die **kleine Truhe** erreichen, die ein **Herz** enthält. Anschließend geht es dahinter durch die Tür.

Tobe dich im kommenden Raum erst einmal mit ein paar Raubschleimen aus. Schieße dann den linken **Kuh-Kopf** für eine **kleine Truhe** mit **5 Rubinen** ab; dann den rechten **Kuh-Kopf**. Letztere musst du mehrmals abschießen, damit sich die Tür zum Endgegner öffnet. Hol dir schnell die **Goldene Skulltula** zuvor; klettere dazu die Flechten hinauf und du siehst sie hinter einer Art durchsichtigen Wand. Stell dich ein wenig zur Seite und wirf den Bumerang, sodass du die Skulltula beim Rückflug erwischst. Wiederhole die Prozedur, um das Symbol einzusacken. Sollte dir der Wurf Probleme bereiten, kannst du die Spinne auch sicher mit **Dins Feuerinferno** in Brand setzen. Anschließend geht es durch die Tür, um dich endlich der **Barinade** zu stellen.

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.

Nun nehme 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.

KAPITEL 4: DER WALDTEMPEL

Willkommen im **Waldtempel**. Schau dich um – hier sind rechts Kletterpflanzen, die wir uns einmal näher anschauen. Da sich hier unangenehme Wandskulltulas gemütlich gemacht haben, klettere am besten links neben dem Baum. Sobald du oben Fuß gefasst hast, erledige eine weitere große Skulltula mithilfe deines neuen Fanghakens. Versuche nun auf die andere Seite des Geästs zu gelangen. Aktiviere dort den **Schalter** und schnappe dir den **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Truhe**, indem du dich bequem per Fanghaken an sie heranziehst.

Lass dich nun wieder zu Boden herabfallen und gehe durch die Tür. Es folgt ein schmaler Korridor mit drei großen Skulltulas. Am Ende des Gangs kannst du im Gebüsch oberhalb der Tür links eine **Goldene Skulltula** ausfindig machen. Zwei Schüsse mit dem Fanghaken genügen, um sie einzusammeln. Anschließend gehe durch die Tür.

Es folgt eine kleine Sequenz: **4 Geister** erscheinen, rauben das Fackellicht, sodass der **Aufzug** für dich unpassierbar ist. Nachdem die Geister verschwunden sind, bist du allein. In dieser **großen Haupthalle** gibt es mehrere Ausgänge; nehme die Tür, die von deinem Standpunkt nun gegenüber liegt.

Es folgt ein kurzer Gang mit einem Zeitfelsen, den den mithilfe der **Hymne der Zeit** wegflötest. Im nächsten Raum wollen dir zwei Wolfsheimer das Leben schwer machen. Nachdem sie erlegt sind, nimmst du dir den **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Truhe**. Nimm dir aus den Töpfen eine kleine rosa Fee mit und kehre zurück in die Haupthalle.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Da die meisten Türen hier verriegelt sind, gehe nun von deiner Position nach rechts durch die Tür. Zerschmettere den **Stalfos-Ritter** im folgenden Gang und passiere die Tür. Schau dich um: Links um die Ecke findest du in einer kleinen Nische eine weitere **Goldene Skultula**. Klettere anschließend die Leiter hoch. Navi wird dich auf die Pfeile am Boden aufmerksam machen: Sie sollen dir zeigen, wie du die Blöcke, welche du gleich siehst, für die Rätsels Lösung schieben musst.

Im linken Gang siehst du gleich einen **grünen Block**. Ziehe ihn zu dir, sodass du dahinter den Weg entlang gehen kannst. Dort ignoriere links die Leiter und gehe zweimal rechts um die Ecke. Hier findest du nun wieder den grünen Block, den du nach vorne schiebst. Nimm nun die Leiter, die du eben ignoriert hast und klettere diese hoch. Oben gehst du wieder zweimal nach rechts.

Du findest einen **braunen Block**. Ziehe ihn zu dir, bis es nicht mehr weitergeht. Nun geht es wieder ein Stockwerk tiefer. Such den grünen Block und klettere ihn hoch. Oben angekommen, siehst du wieder den braunen Block, den du nun nach vorne schieben kannst, bis er in seine Vertiefung fällt. Geschafft. Klettere den braunen Block hoch und schlage gegen den Kristallschalter, damit Zielscheiben für deinen Fanghaken erscheinen. Hangel dich hoch, nimm rechts die Leiter, passiere die Knochenfratzen und ab durch die verschlossene Tür.

Es folgt ein längerer Korridor. Navi wird dich auf die **Deckengrapscher** aufmerksam machen, die von der Decke fallen: Achte im folgenden kleinen Raum auf die **schwarzen Schatten** auf dem Boden auf. Erwischt dich diese, so trägt sie dich zum Anfang des Waldtempels zurück. Du erkennst sie, wenn du ein sausendes Geräusch hörst und sich unter dir ein größerer Schatten bildet. Bleibe in diesem Fall in Bewegung, damit sie dich nicht bekommt. Springe hier nach unten, um aus der **blauen Truhe** den **Master-Schlüssel** zu nehmen. Springe nun in das Loch im Boden, damit du in einen anderen Raum gelangst.

Dort lauert eine **Teufelskralle**, die jedoch am Boden herumläuft. Verfärbt sie sich grün, so nimm 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. Tipp: Wenn du sie in 3 Biester geteilt hast, setze mit **Dins Feuerinferno** nach. Ist sie besiegt, wird die Tür zum Innenhof entriegelt.

Springe nicht in den Garten hinab, sondern bleib auf dem Mauersims. Wende dich nach rechts und du findest zwei Türen. Eine ist geradeaus vor dir, die andere wieder rechts in einer Art Nische. Wir interessieren uns für die Letzte. Spiele dort die **Hymne der Sonne**, um den **Untoten** zügig zu erledigen. Zum Dank erhältst du eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Nun eile zur anderen Tür und aktiviere dahinter den **Kristallschalter**. Ein dir bekannter Korridor wird nun verdreht. Der Glasblock vor dir ist nun verschwunden. Im Folgenden musst du wieder den Weg auf dich nehmen, um oben an den Knochenfratzen vorbei zum verwinkelten Korridor zu gelangen. Gehe wieder in den Raum, wo du den Master-Schlüssel an dich genommen hast (denke an den Deckengrapscher). Hier springst du über die Plattformen zur verschlossenen Tür, die du nun passierst.

Du gelangst zu einem Treppengeländer. In den Bildern hält sich ein Geist versteckt, den du im Moment nichts anhaben kannst. Gehe die Treppen hinab und schließlich durch die Tür. Erlege die drei Stalfos-Ritter zügig, damit sie nicht wieder aufstehen. Als Belohnung erscheint eine **große Truhe**: Der **Feen-Bogen** ist nun dein.

Den wollen wir gleich mal ausprobieren: Eile zurück ins Treppengelände davor, und widme dich den Bildern. Kommst du ihnen zu nahe, flüchtet der **Geist** in ein anderes Bild. Auch solltest du nicht zu lange in ein Bild schauen. Ziele also aus sicherer Entfernung einen Pfeil ins Bild, um es zu vernichten. Wiederhole dies bei den anderen Bildern, damit der Geist zum Angriff über geht. Bekämpfe ihn wie ein gewöhnliches Irrlicht, damit es am Ende das **rote Fackellicht** freigibt. Nimm dir aus der **großen Truhe** die **Labyrinth-Karte**.

Eile nun zurück in den Raum, wo du den Feen-Bogen erhalten hast und passiere die gegenüberliegende Tür. Es folgt ein zweites Treppengeländer mit einem zweiten **Geist**. Wieder ist es deine Aufgabe, alle Bilder mit Pfeilen zu spicken, damit du den Geist bekämpfen kannst. Hast du das getan, so wird nun auch das **blaue Fackellicht** wieder an seinen gewohnten Platz zurückfinden. Eine weitere **große Truhe** erscheint: Der **Kompass** ist Dein.

Leider wirst du oben nicht mehr weiterkommen, da dir ein kleiner Schlüssel fehlt. Trete nun den Rückweg an, bis wieder in der **Haupthalle** stehst. Wie du dort erkennen kannst, brennen dort bereits zwei Fackeln. Schau dich um. Du entdeckst im Gang oben-links ein **Goldenes Auge**, dass du mit einem Pfeil abschießen kannst. Dahinter erwartet dich der Garten. Erlege dort erst einmal die Riesen-Dekuranha.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Schau dich um und du findest oberhalb der Tür auf einer Zielscheibe eine **Goldene Skulltula**. Ziele dort mit dem Fanghaken und klettere den Sims hoch.

Anschließend stelle dich dort auf die rechte Seite, sodass Navi grün aufleuchtet. Spiele die **Hymne der Zeit**, sodass zwei Zeitfelsen erscheinen. Springe zu diesen. Auf dem zweiten Block spielst du erneut die **Hymne der Zeit**, sodass ein weiterer Block erscheint. Anschließend erreichst du so eine Kletterwand. Schieße zuvor eine lästige Wandskulltula ab, bevor du zu den Flechten herüber springst und hochkletterst. Du erreichst eine Einbuchtung, in der eine **kleine Truhe** steht: Ein **kleiner Schlüssel** ist Dein.

Du kannst nun hier oben auf der anderen Seite eine weitere Zielscheibe erkennen. Zieh dich dorthin, um auf einem Mauersims zu landen. Gehe durch die Tür. Erledige dahinter die große Skulltula, dann schieße einen Pfeil so, dass er durch das Fackellicht das Spinnennetz wegbrennt. Passiere dahinter die Tür. Du erreichst den anderen Teil des Gartens. Erlege auch hier kurz die Skulltula, dann springe hinab. Suche hier den **Brunnen** auf. Klettere die Pflanzen hoch, um eine weitere **Goldene Skulltula** zu erlegen.

Da der Brunnen voller Wasser ist, kommst du hier vorerst nicht weiter. Zum Glück führen hier Kletterpflanzen zum Mauersims, wo du eben hergekommen bist. Klettere diese hoch und eile anschließend durch die Tür. Passiere den Raum und eile zum anderen Garten. Suche dort den **Brunnen** auf. Du entdeckst dort an einer Innenwandseite ein **Goldenes Auge**, das du natürlich abschießt. Das Wasser senkt sich daraufhin und du kannst in den Brunnen steigen. Hier unten findest du eine weitere **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Springe danach in den Kanal, damit du am Ende an einem Gitter noch eine **Goldene Skulltula** aufsammeln kannst.

Da es hier nichts mehr gibt, kehre in die große **Haupthalle** zurück. Du musst nun wieder den ganzen Weg zum **Treppengeländer** zurücklegen, wo du vorhin den zweiten Geist mit der blauen Fackel erlegt hast. Da du nun einen kleinen Schlüssel besitzt, kannst du dort die Tür entriegeln und hindurch gehen. Eile den Korridor mit den grünen Knochenfratzen entlang und entriegle die zweite Tür. Du gelangst zu einem Raum mit **beweglichen Podesten**. Gehe erst einmal hinab und suche die Plattform auf, wo eine kleine Kiste und ein **vereistes Goldenes Auge** sind. Mithilfe von Dins Feuerinferno kannst du das Eis um das Auge schmelzen. Der Korridor vor diesem Raum wird verdreht. Solltest du nicht über Dins Feuerinferno verfügen, lege die kleine Kiste auf den **blauen Schalter**, sodass die Fackel daneben aufleuchtet und du über einen Pfeil durchs Feuer das Auge abschießen kannst. Nimm anschließend die Kiste weg, um zurück zum Korridor zu gelangen. Eile durch den Korridor und springe unten in das Bodenloch.

Du landest in einem Raum, das dich an ein **Schachbrett** erinnert. Hinter dir im kleinen Gang ist eine Tür, diese ist jedoch verriegelt. Navi wird dich darauf aufmerksam machen, dass die Decke im regelmäßigen Zeitabstand herunterfällt. Allerdings besitzt diese ein paar Löcher, in denen Skulltulas hängen. Schieße sie mit Pfeilen ab, dann bahne dich deinen Weg zum **nächsten Schalter** (der andere birgt eine kleine Truhe mit Pfeilen). Er wird dir die Tür im kleinen Gang entriegeln. Gehe dorthin und passiere sie, um wieder im Garten zu landen. Springe zur kleinen Insel hinab (aber nicht ins Wasser, da du sonst den Weg nochmal machen musst!) und schnappe dir aus der **kleinen Truhe** einen weiteren **kleinen Schlüssel**.

Klettere anschließend auf den Zeitfelsen. Schau dich um, warte bis Navi grün aufleuchtet und spiele hier mehrmals die **Hymne der Zeit**, damit du über weitere Zeitblöcke wieder nach oben klettern kannst. Zurück im Raum mit dem Schachbrett, schau dir den anderen **Schalter** an für eine **kleine Truhe** mit **Pfeilen**. Nun kannst du die verschlossene Tür am Ende des Raumes öffnen.

Im kommenden Saal erwartet dich ein weiterer **Geist**, den du erst einmal per Pfeil aus dem Bild lockst. **Spielklötze** fallen hinab, die du **innerhalb einer Minute** nun so zusammenschieben musst, dass sie dem Geist auf dem Bild entsprechen. Hast du es geschafft, erscheint der dazugehörige Geist mit der **grünen Fackel**. Erledige ihn wie die anderen beiden Geister zuvor. Anschließend eile durch die entriegelte Tür.

Du gelangst zurück zum **Hauptsaal**. Drei Fackeln brennen nun; ein **Geist** bleibt noch über. Dieser wartet schon auf dich. Eile zu ihm, damit er sich in **vier gleiche Abbilder** teilt, 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 oder deinem Fanghaken ist er erledigt. Das **violette Fackellicht** nimmt seinen Platz ein. 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 gegen schieben, die Wand bewegt sich dann von alleine). Du verschaffst dir Zugang zum ersten Gang im Nordwesten. Schnapp dir aus der **kleinen Truhe** ein paar **Pfeile**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Schiebe die Wand weiter, damit du den Gang im Osten freilegst. Schieße den **Kristallschalter** ab, damit das Gitter entriegelt wird und du einen **Bodenschalter** aktivieren kannst. Schiebe wieder die Wand, sodass ein weiterer Gang im Südwesten freigelegt wird. Dort befinden sich ledig paar Töpfe und eine große Skultula. Schiebe die Wand ein letztes Mal, sodass du den Gang im Süden freilegst. Dort ist ein **Goldenes Auge**, dass du mit einem Pfeil abschießt.

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 und **Phantom Ganon** erscheint.

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.

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.

KAPITEL 5: DIE EISHÖHLE

Du landest in einem eisig kalten Gang: Gib Acht auf den **rollenden Felsen**, der dich am Anfang freundlich begrüßen möchte, und eile weiter, bis du den ersten großen Raum erreichst: Ein paar unangenehme blaue Arachnos und ein **Eisatmer** versperren dir den Weg. Versuche dem Atem des Eisatmers 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 allesamt besiegt hast, schau dich um. An der Wand befindet sich neben den bunten Kristallen auch ein **Kristallschalter**. Schieße ihn mit dem Fanghaken ab, damit die Eisschicht vor dem Gang verschwindet. Erneut musst du dich durch einen Korridor mit **rollenden Felsen** kämpfen. Du gelangst wieder zu einem Saal, in dem nun zwei Eisatmer und zusätzlich ein **weißer Wolfsheimer** dir das Leben schwer machen. Besiege auch sie. Ein weiterer Gang wird entriegelt, durch den du gehst.

In der folgenden Kammer erledigst du die beiden Wolfsheimer, ehe Navi dich auf das **blaue Feuer** aufmerksam machen wird. Mit dieser eiskalten Flamme kannst du die roten Eiskristalle schmelzen. Gehe zur Quelle und fülle deine Flaschen mit diesem Feuer ab (desto mehr Flaschen, umso besser). Schmelze mithilfe des Feuers den roten Eiskristall neben dir ab. Links von der Quelle befindet sich eine Wandskultula und ein **Kristallschalter**. Schläge zu und es erscheint eine große Truhe, die die **Labyrinth-Karte** enthält.

Kehre nun in den Vorraum zurück. Klettere die Blöcke an der Wand hoch und du siehst einen Gang, der von roten Kristallen blockiert wird. Mithilfe des blauen Feuers kannst du dieses Hindernis wegschmelzen. Erneut kommst du zu einem kleinen Gang mit rollenden Felsen; hier warten zudem noch zwei Eisatmer; die dir das Leben aushauchen möchten.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Du gelangst in einen neuen Saal. Zerschlage hier die beiden lästigen Eisatmer und fülle deinen Flaschenbestand an der **blauen Feuerquelle** auf.

Du findest hier ein **Herzteil**, das jedoch von einer hellen Eisschicht bedeckt ist. Suche daher den Boden nach einem **Kristallschalter** ab, dessen Spitze herauslugt. Lege eine Bombe daneben, damit die Wucht den Schalter aktiviert. Nun springe wieder auf das Eispodest und hol dir dein neues Herzteil. Schnapp dir bei Bedarf neues Flaschenfeuer und laufe den schmalen Eisgang oben entlang. Du siehst hier eine **Goldene Skultula** im roten Eis gefangen; jedoch ist der Pfeiler zu weit entfernt, als das du das Eis schmelzen könntest. Stell dich trotzdem nahe dran und schau dich um, bis Navi grün aufleuchtet. Spiele die Hymne der Zeit, um nacheinander zwei Zeitfelsen zu beschwören, die dich nah genug zum roten Eis bringen. Schnapp dir die Skultula und eile den Eisgang nach oben. Erlege den letzten Eisatmer und hol dir aus der **großen Truhe** den **Kompass**.

Vergewissere dich, ob du mindestens eine Flasche mit blauem Feuer mit dir führst und kehre in den Vorraum zurück. Hier gibt es noch einen weiteren Gang, der durch das rote Eis blockiert wird. Erneut musst du den rollenden Felsen im kurzen Gang ausweichen. Du gelangst zu einem weiteren Saal, in dem es einiges zu tun gibt. Zunächst befreie dich von den beiden **Eisflatterern** und zwei Wolfsheimern. Du entdeckst oben in einer Nische eine **Goldene Skultula**. Nimm deine Ocarina und spiele die **Vogelscheuchen-Polka**, damit du dich per Fanghaken an sie hochziehen kannst.

Dann gehe zum Eingang dieses Raumes und suche nach einem Kristallschalter an der Decke; schieße ihn ab, sodass er eine blaue Farbe annimmt. Ein Eisblock verschwindet und du findest im Süden des Raumes vor roten Kristallen eine zweite **Goldene Skultula**. Gehe wieder zurück zum **Kristallschalter** und betätige ihn erneut, sodass er eine rote Farbe annimmt. Die hellen Eisblöcke sind wieder da, auf die du hinauf klettern kannst. Schmelze das rote Eis und gehe dahinter den Gang entlang. Am Ende kommt eine vereiste Tür, durch die du problemlos hindurch gehen kannst.

Es folgt ein **Kristallraum**, in dem beim herumlaufen ein **Stalfos-Ritter** erscheint. 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 neuen Eisenstiefeln durch das Loch fallen lässt und unten im Wasser 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. Vergiss nicht das einsame Herzteil am Grund der Zora-Quelle mitzunehmen, ehe du dich in Richtung Hylia-See aufmachst.

KAPITEL 6: DER WASSERTEMPEL

Bevor du dich ins kühle Nass wagst, schau nach ob du bereits im Besitz von **Din's Feuerinferno** bist. Dieser Zaubergegenstand ist für das Lösen des Wassertempels **unabdingbar**. Du findest ihn als Kind in einer Höhle hinter dem Tor von **Hyrule Schloss**. Dort wohnt die **Fee der Kraft**, die dich in deinem Abenteuer unterstützen möchte.

Eile 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. Nimm deinen Fanghaken und schieße den **blauen Kristall** über dem Tor ab, um den **Wassertempel** zu betreten.

Innerhalb des Tempels, schwimme hinauf um die große **Haupthalle** des Labyrinths zu gelangen. Zu Beginn ist der **Wasserstand** im 3. Stockwerk, sprich also auf dem Maximalen. Zieh deine Eisenstiefel an und lasse dich auf den Grund des Bodens hinab sinken. Gehe nach rechts um die Ecke des Hauptturms, um nun auf der rechten Seite einen Gang zu erspähen. Laufe diesen entlang, um **Prinzessin Ruto** in die Arme zu laufen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Es folgt ein kleines Gespräch, ehe deine selbsternannte, zukünftige Ehefrau nach oben schwimmt und verschwindet. Folge ihr und schwimme nach oben bis zur Wasseroberfläche, indem du wieder die Stiefel ausziehst. Oben nutze Dins Feuerinferno, um die Fackeln an der Decke zu entzünden.; anschließend eile durch die Tür. Besiege drei Stalfos-Ritter. Anschließend schieße auf das Bild in der Wand, ehe eine **große Truhe** mit der **Labyrinth-Karte** erscheint.

Gehe zurück in den Vorraum. 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 hinunter in das Loch, woher du gekommen bist. Unten nutze **Dins Feuerinferno**, um die erloschenen Fackeln brennen zu lassen, sodass die Tür entriegelt wird. Erledige dahinter einen **Stachelstein** (blocke ihn mit dem Schild ab, sodass seine Schale zerbricht) und zwei Echsodorus. Zum Dank gibt es eine weitere **große Truhe** mit dem **Kompass**.

Du wirst nun feststellen, dass hinter dir zwei Greifhaken für deinen Fanghaken erschienen sind. Gehe zurück in den Vorraum und du entdeckst oben weitere Greifringe. Ziehe dich nach oben ins nächste Stockwerk. Du siehst hier einen Raum hinter einer durchbrochenen Wand. Schieße mit dem Fanghaken gegen das Wandbildnis (Navi wird grün aufleuchten), sodass eine dritte **große Truhe** erscheint: Der **Enterhaken** ist nun Dein. Er reicht doppelt so weit wie dein alter Fanghaken, sodass du nun auch entferntere Ziele anvisieren kannst.

Da es hier nichts mehr gibt, gehe zurück zur **Haupthalle**. Am Turm in der Mitte des Hauptsaaes gibt es eine Tür, die zum Inneren dessen führt. Nutze deinen neuen Enterhaken, um dich ganz nach oben zu hangeln. Du findest auch hier eine **Triforce Tafel**. Spiele **Zeldas Wiegenlied**, um den Wasserstand wieder zu heben. Anschließend gehe durch die Tür.

Du befindest dich nun im zweiten Stockwerk. Laufe nach Süden und tritt hier auf den **Bodenschalter**. Für eine kurze Zeit öffnet sich das Gitter vor dir. Gehe rasch hindurch und laufe den Gang entlang. Hier gibt es eine grüne Bodenplatte, dahinter ist ein weiteres Gitter. Erlege hinten in der kleinen Kammer den Echsodorus, dann nutze **Dins Feuerinferno**, um die Fackel hinter diesem Gitter zu entzünden, damit es sich dir öffnet. Schnapp dir die **Goldene Skultula**.

Gehe von dort den Gang nach Norden (erlege einen anderen Echsodorus) und ziehe dich an einer Zielscheibe hoch. Tritt auf den **Bodenschalter**, um das Gitter vor dir zu entriegeln und ziele anschließend auf die Zielscheibe dir gegenüber, um wieder beim Turm der Haupthalle zu landen. Laufe zur südwestlichen Ecke – dort siehst du in einer Nische eine weitere (und letzte) **Triforce-Tafel**. Zieh dich mit dem Enterhaken dorthin und spiele **Zeldas Wiegenlied**, um den Wasserstand ein weiteres Mal zu erhöhen (Ausgangszustand).

Es gilt nun wieder das Innere des Turms aufzusuchen, indem du ein Stockwerk tiefer schwimmst und im Norden durch die Tür gehst. Schwimme hier zur Wasseroberfläche und klettere an dem braunen schwimmenden Block hoch. Spiele auf diesem die **Hymne der Zeit**, sodass ein Zeitfelsen vor deiner Nase erscheint. Stell dich auf diesen und sieh dich um. Hier gibt es Fackeln an den Wänden. Nutze **Dins Feuerinferno**, sodass unten ein Gitter entriegelt wird. Ziehe anschließend deine Eisenstiefel an und lasse dich auf den Grund ziehen.

Dort gibt es ein Loch zu einer versteckten Passage. Laufe den Gang entlang, an den Holzkisten vorbei. Du entdeckst hier in einer Ecke braune Blöcke, die nicht wie die anderen zur Decke reichen. Stellst du dich auf sie, entdeckst du einen **Kristallschalter**. Aktiviere ihn mithilfe deines Enterhakens, sodass ein weiteres Gitter über dir verschwindet. Stelle dich darunter und ziehe die Eisenstiefel aus, um nach oben zu gelangen. Du gelangst zu einer Nische, in der scheinbar nichts ist – ein Schuss mit dem Enterhaken auf das Wandbild vor dir löst das Geheimnis. Eine kleine Truhe erscheint, in der du deinen ersten **kleinen Schlüssel** mit dir nimmst.

Kehre wieder in die großen **Haupthalle** zurück und schwimme erneut zur Oberfläche. Hier im obersten Stockwerk solltest du im Westen Ausschau nach einer verschlossenen Tür halten, die du öffnest. Dahinter erwartet dich ein großer Wasserfall. Springe zur fahrenden Plattform unter dir und warte bis sie oben ist, ehe du den **Kristallschalter** am Eingang darüber abschießen kannst.

Nun erscheinen beim Wasserfall einige Greifhaken. Ziele allein auf die obere Zielscheibe ganz links, um von dort aus das Wandbild über dir abzuschließen (Navi leuchtet grün). Dadurch fährt ein weiterer Greifhaken oben aus, mithilfe dessen du dich nun zur Tür ziehen kannst.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Im nächsten Raum kannst du dich erneut 3 Stalfos-Rittern entgegen stellen. Sind sie erledigt, werden die Drachenköpfe mit den Greifhaken hochfahren. Ziehe dich hoch, um so zur nächsten Tür zu gelangen. Bevor du hindurch gehst, solltest du die Drachenköpfe hier genauer ansehen, auf die Navi mit einem grünen Leuchten reagiert. Spiele die **Hymne des Sturms**, sodass eine rosa Fee erscheint – du kannst sie zwar nicht einfangen, aber sie stellt deine Lebensenergie und magische Energie wieder her. Anschließend eile in den nächsten 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 zur anderen Seite dieses Raums und dreh dich um, 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 lediglich 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 nimm das **Biggoronschwert**: Auch diese Waffen werden Schattenlink sicher zu Boden ringen.

Ist dein Gegner erledigt, nimmt der Raum wieder seine eigentliche (leblose) Gestalt an. Gehe durch die andere Tür. Schieße hier wieder mit dem Enterhaken auf das **Wandbildnis**, sodass das Gitter am Boden zur Seite fährt. Springe das Loch hinab. 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. Ziehe dich von Greifhaken zu Greifhaken entlang: Macht der Raum seine erste Kurve (dritter Greifhaken), schau dich um. An der Wand klebt eine weitere **Goldene Skultula**.

Hinter einem weiteren Gang siehst du von oben auf einen Raum mit einem mächtigen Strudel herab. Zieh die Eisenstiefel an und springe hinab. Unter Wasser gibt es eine Nische mit Holzkisten, zu der du dich mithilfe des Enterhaken heranziehen kannst. Gehe dort zur hinteren Wand und schau nach oben – dort ist an der Decke eine weitere Zielscheibe. Oben angekommen, entdeckst du wieder Fackeln an den Wänden. Nutze **Dins Feuerinferno**, sodass eine Tür entriegelt wird. Gehe zurück zum großen Strudel und dort durch die Tür.

In dem folgenden Raum aktivierst du den **Kristallschalter** und springst anschließend auf die bald erscheinende Wasserfontäne. Springe auf diese und nutze **Dins Feuerinferno**, sodass die Fackeln hinter dem Gitter Feuer fangen. Das Gitter entriegelt sich und es erscheint die **blaue Truhe**. Schnapp dir nun den **Master-Schlüssel**. Ziehe nun die Eisenstiefel wieder an und springe hinter der Truhe ins Loch. Es folgt ein Gang, an dessen Ende ein **Bodenschalter** ist. Tritt darauf, um das Gitter vor dir zu entriegeln. Du gelangst wieder in die Haupthalle.

Schwimme nun wieder nach ganz nach oben und suche festen Boden. Laufe um den Hauptturm herum, bis du im Norden einen Drachenkopf mit einer Zielscheibe entdeckst. Ziehe dich herüber und gehe dahinter durch die Tür. Dahinter schieße den **Kristallschalter** oberhalb der Bosstür ab, sodass zwei Säulen mit Greifhaken erscheinen. Ziehe dich dort hoch und stelle dich nun **Morpha**, dem Endgegner dieses Labyrinths.

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.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Sobald Morpha das Tentakel hochklettert, nehme 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.

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.

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 **Feuerpeile**.

VERBLEIBENE SKULLTULAS IM WASSERTEMPEL

Es gibt noch **3 weitere Goldene Skulltulas** im **Wassertempel**; für eine wirst du die **Feuerpeile** benötigen, die du erst nach dem Kampf mit dem Endgegner Morpha erhältst. Hier sind die Lösungshilfen:

Stelle das Wasser so, dass es nur bis zur mittleren Ebene (2. Stockwerk) reicht. Gehe in der Haupthalle nach Osten in den Gang, ziehe dich über die Stacheln nach oben, sodass du hier eine **kleine Kiste** entdeckst. Nimm sie mit und eile zurück zur großen **Haupthalle**. Die Schwierigkeit liegt darin, mit der Kiste nun über das Wasser zum Hauptturm zu springen, ohne herunterzufallen. Hast du es geschafft, laufe um den Turm herum und lege die Kiste auf den **blauen Schalter** ab. Das Gitter vor der Tür im Westen wird verschwinden. Erlege in der nachfolgenden Kammer den Echsodorus, dann zerschlage die Kisten. Aktiviere den **Kristallschalter**, sodass ein Greifhaken erscheint. Klettere auf diesen hoch und schau dich um. Über dir kannst du dich an eine weitere Zielscheibe heften. Zerschlage die Kisten im Raum, unter einer findest du eine **Goldene Skulltula**. Verlasse die Kammer durch die Tür in deiner Nähe, um in die Haupthalle zurückzufinden.

Stelle das Wasser so, dass es nur bis zur mittleren Ebene (2. Stockwerk) reicht. Zieh die Eisenstiefel an und sinke zum Grund. Im Süden der Haupthalle folgst du dem angrenzenden Gang, bis du nach oben schwimmen kannst. Klettere auf die Podeste und spiele die **Vogelscheuchen-Polka**. Anschließend ziehe dich an deinen Feldfreund heran und erlege die beiden Stalfos-Ritter. Schau dich um: Du entdeckst hier **drei Fackeln** an der Wand, die du mithilfe der **Feuerpeile** entzündest. Das Gitter hinter dir verschwindet. Gehe in die letzte Kammer und kralle dir die **Goldene Skulltula** von der Decke.

Stelle das Wasser so, dass es nur bis zur mittleren Ebene (2. Stockwerk) reicht. Zieh die Eisenstiefel an und sinke zum Grund. Im Norden der Haupthalle folgst du dem angrenzenden Gang, anschließend ziehst du dich an den Greifhaken über dir hoch. (Das Gitter hier ist nur dann hochgefahren, wenn du den Gang hinter der blauen Truhe mit dem Master-Schlüssel entlang gegangen bist.) Ziehe dich anschließend über Wasser und Stacheln zur gegenüberliegenden Türe. In der nächsten Kammer, schau nach links und Navi wird grün aufleuchten. Spiele die **Vogelscheuchen-Polka** und ziehe dich zu ihr. Folge dem Gang: Wenn du geradeaus gehst, gelangst du zu einer kleinen Kammer, in der ein Stalfos-Ritter einen **kleinen Schlüssel** bewacht; jedoch ist dieser für dich nutzlos. Gehe daher bei der ersten Abzweigung nach rechts und durch die Tür. Dahinter aktivierst du den **Kristallschalter**, sodass für kurze Zeit drei Wasserfontänen erscheinen. Versuche nacheinander auf diesen **Dins Feuerinferno** anzuwenden, sodass alle Fackeln gleichzeitig brennen. Gehe durch die nächste Tür. Im nächsten Raum musst du dich unten 6 **Dodongos** stellen (werfe am besten vorher paar Bomben runter), ehe du dir die Decke abschaust. Ziehe dich dort über einen Greifhaken zur Tür. Nun gelangst du zu einem abgesperrten Bereich. Schau dir die Holzkisten an, um die letzte **Goldene Skulltula** einzusacken.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 7: DER FEUERTEMPEL

In diesem Tempel gibt es Rätsel, die du der Einfachheit halber mit den **Feuerpfeilen** löst – darum lösen wir den Feuertempel erst nach dem Wassertempel. Schau dich um: Du befindest dich in der **Eingangshalle**. Die Treppe vor dir wird von einer Feuerwand geschützt, die sich, sobald du dich ihr näherst, aktiv wird. Klettere daher die Treppe von der rechten Seite hoch. Hier oben siehst du vorne **drei Wandstatuen**. Nutze **Dins Feuerinferno**, um die zwei erloschenen Lichter zu entflammen, damit sich die linke Tür öffnet. Gehe hindurch.

Es folgt eine Sequenz mit **Darunia**, der dir über die Gräueltaten Ganondorfs plaudert. Nachdem er gegangen ist, schau dir die Plattform rechts an. Dort kannst du dich zur Zielscheibe ziehen. Du siehst hier eine tote Fackel. Zerstöre die Kisten, um oben eine weitere erloschene Fackel zu entdecken.

Es gibt noch eine letzte Fackel auf der anderen Seite. Stell dich nun wieder auf die Plattform, wo sich die Tür befindet und schieße mithilfe der Feuerpfeile die drei Fackeln an. Ein Gitter auf der linken Seite des Raums wird entriegelt. Dort findest du eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Kehre nun wieder in die **Eingangshalle** zurück – auf der gegenüberliegenden Seite unten-rechts findest du eine verschlossene Tür, durch die du hindurch gehst. Erschlage die beiden Stafos-Ritter und eine Fledermaus, damit sich die Tür hinten entriegelt. Im nächsten Raum erwarten dich weitere Feinde: Nach paar garstigen Bodenplatten, die du mit dem Schild abwehren kannst, musst du hier einen **Eisenprinzen** erledigen:

Er ist einer der stärksten Gegner und 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. Am besten lohnt es sich, hier auf das **Biggoron-Schwert** zu vertrauen.

Nach einer Weile wird der Eisenprinz wütend werden. Dann wird er auf dich zurennen. Besiege ihn wie bisher oder wenn du genügend magische Energie hast, nutze **Dins Feuerinferno**, um ihm den Rest zu geben.

In der nachfolgenden Kammer wartet ein weiterer Miniboss auf dich: Der **Flammenderwisch**. Im Grunde genommen ist er ein kleiner Pimpf, doch er hat eine Flammenrüstung, die ihn schützt. Lege daher eine **Bombe** (oder ziele mit dem **Enterhaken**). 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 Schwert. 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 eine unterschiedliche **Farbe** wird sein Kostüm haben (Blau, Grün). Als Belohnung gibt es in der **großen Truhe** den **Stahlhammer**: Mit ihm kannst du nicht nur kämpfen, sondern auch verrostete Schalter und sogar Felsen zertrümmern.

Eile nun zur nächsten Tür. Hier kannst du gleich deinen neuen Hammer testen. Nutze den Stahlhammer und die Kerkerzelle eines Goronen wird sich entriegeln. Schnapp dir nun die **große Truhe**, die die **Labyrinth-Karte** enthält. Sprich dann mit dem Goronen, damit er von diesem Ort flieht. Pass auf den Raubschleim im hinteren Teil des Raumes auf, denn er mag gerne Schilde und Rüstungen. Solltest er dich trotzdem weg saugen, ist das halb so schlimm – der Raubschleim gibt dir deinen Schild wieder, solltest du nur einmal von ihm erwischt worden sein. Andernfalls frisst er auch deine Rüstung, die er dir wiedergibt, aber dafür ist das Schild verdaut. Ist der Feind bezwungen, erscheint eine **kleine Truhe** mit einem **Hylia-Schild**.

Du landest wieder in der **Eingangshalle**. Schau dir nun hier oben die Statue an, die offensichtlich eine Tür versteckt (rechte Seite). Schlage sie mithilfe des Stahlhammers weg und besuche den nächsten Raum. Vor dir liegt nun der **Lavasee**. Eile über die Brücke und bleibe dort mitten auf ihr stehen. Schau nach links – hinten über paar Plattformen hinweg befindet sich eine Tür. Gehe dorthin und du findest einen weiteren Kerker. Schlage den **rostigen Schalter** und sprich anschließend mit dem Goronen. An der Wand krabbelt eine **Goldene Skultula**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Zurück am **Lavasee**, eile wieder zur Brücke und stell dich dort in die Mitte. Links oben in einer Nische und rechts hinter der Feuerwand befinden sich Fackeln. Entzünde sie mit **Feuerpfeilen**, damit ein Pfeiler mit einem Greifpunkt erscheint. Dann gehe auf den Pfeiler und ziehe dich von da aus an die Fackel hinter der Feuerwand. Dahinter lege an einer Wand eine Bombe an die **zugemauerte Tür**, damit diese erscheint. Du entdeckst dahinter einen weiteren Goronenkerker. Entzünde die erloschene Fackel rechts, damit sich das Gitter entriegelt. Sprich mit dem Goronen, dann hole dir einen **kleinen Schlüssel** aus der **kleinen Truhe**. Kehre zurück zum **Lavasee** und eile zur Brücke. Am Ende dessen ist eine verschlossene Tür, durch die du nun hindurch gehst.

In der nächsten Kammer befindet sich eine **Lavafontäne** und ein Block, die als ein Art Aufzug funktionieren. Um diesen zu nutzen, stelle dich in dessen Käfig und ziehe dich an die Wände hoch, sodass du am Ende oberhalb des Käfig stehst. Springe dann runter auf die Steinplattform, sodass du – sobald der Block wieder nach oben schießt – einfach auf den Block springen kannst. Er bringt dich nun eine Etage höher.

Eile durch die Tür und klettere links die Mauerplattform nach oben. Nutze anschließend **Dins Feuerinferno**, um die versteckte Fackel in dem Stein zu entzünden. Es erscheint ein Greifhaken, den du nutzt. Klettere weiter nach oben, erledige den Echsdorus und klettere anschließend das Gitter hoch. Oben angekommen, gehst du wieder durch die Tür.

Du landest in einer neuen großen **Halle**, die wie ein Labyrinth funktioniert. Wenn du gerade die Halle betreten hast, starrst du auf ein Symbol in der Wand. Gehe von diesem Symbol aus die Wand rechts entlang, bis du in eine Art kleine Nische gelangst. Hier legst du eine Bombe, um eine **versteckte Einbuchtung** mit einem **rostigen Schalter** freizulegen. Betätige ihn und es erscheinen im Raum eine neue Anzahl an Greifpunkten, die dir das Leben leichter machen werden. Ziehe dich nach oben. Du findest hier eine verschlossene Tür, durch die du im Moment nicht hindurch kannst.

Schau dir links oben den Vorsprung an und ziehe dich an einem Greifpunkt zu ihm hoch. Von dort kannst du dich zur Plattform gegenüber ziehen, die mit dir hoch in den nächsten Raum fährt. Gehe durch die Tür und erledige dahinter den **Lavaschleim**. Schau dir das Symbol an der Wand an – ein Schuss mit dem Enterhaken genügt, um die Tür zu entriegeln. Klettere das Gitter hoch und passiere diese.

Du gelangst zu einer großen Kammer, in der oben ein in Flammen stehender Steinblock steht. Gehe zu diesem und du findest bei ihm einen **verrosteten Schalter**, der einen Greifpunkt in Nähe des Feuers erscheinen lässt. Eile nun wieder zur Tür und betätige hier den Schalter. Für kurze Zeit werden die Flammen um den Block verschwinden. Ziehe dich nun zum neuen Greifpunkt, und verschiebe rasch den Block, sodass du darunter eine **Goldene Skultula** einsammeln kannst.

Kehre nun zurück zur großen **Labyrinth-Halle** und schau dich auf den Plattformen um: Dir wird ein markanter **Riss** auffallen. Lege eine Bombe und springe ins Loch, sodass du in einen neuen Gang gelangst. Zerstöre die Holzkisten für einen **verrosteten Schalter**, den du natürlich aktivierst. Eine leere Zelle wird geöffnet, in der du aus einer **großen Truhe** den **Kompass** entnehmen kannst.

Da es hier nichts mehr gibt, kehre erneut zur **Labyrinth-Halle** zurück. Eile in den Süden des Raumes, um dort **zwei Nischen** zu entdecken, die beide durch ein Gitter versperrt sind. Schau dir zunächst die obere an und starte eine **Wirbelattacke**, um den **Kristallschalter** zu aktivieren. Zerstöre die großen Holzkisten, um eine **kleine Truhe** mit **Bomben** zu finden. Nimm dir anschließend eine **kleine Kiste** und suche die andere Nische unten auf dem Boden. Stelle dich ans Gitter und starte eine weitere Wirbelattacke, um auch hier den **Kristallschalter** hinter dem Gitter zu betätigen. Zerstöre wieder die Holzkisten für eine **kleine Truhe** mit **Bomben**.

Mit der kleinen Kiste geht es nun auf die andere, nördliche Seite des Raums. Die Wand oben-links ist hohl, sodass du dort eine Bombe legen kannst. Dahinter ist eine verriegelte Tür und ein **blauer Schalter**. Dort stellst du die kleine Kiste ab, sodass sich die Tür entriegelt. Dahinter liegt eine weitere Goronenzelle: Tritt auf den **Schalter** und sprich anschließend mit dem Goronen, um ihn zu befreien. Dann nimm aus der **kleinen Truhe** den **kleinen Schlüssel**.

Zurück in der **Labyrinth-Halle**, zieh dich per Enterhaken wieder auf eine erhöhte Plattform und suche nach der verschlossenen Tür oben-links des Raumes. Laufe hier über das Gitter zur anderen Tür, die jedoch verriegelt ist. Schau dich um – auf der gegenüberliegenden Wand dir gegenüber sind oben **zwei Fackeln**. Schieße einen Feuerpfeil, damit sich die Tür entriegelt. (Solltest du keine Feuerpfeile haben, zieh dich stattdessen zur Holzkiste gegenüber. Nimm eine kleine Holzkiste und leg sie links unten auf den **blauen Schalter**, damit zwei Fackeln Feuer fangen – durch diese kannst du dann einen Pfeil durchschießen.) Gehe durch die Tür und eile durch den kurzen Gang.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Du landest in einem weiteren großen Raum mit Fallen und aufgebauten **Flammenlabirynthen**, die dir das Leben zur Hölle machen wollen. Dir fällt auch gleich der **Pfeiler** vorne auf, von dem Darunia gesprochen hat. Springe über den Zeitfels und hangle dich zum Kopfende des Pfeilers. Dann nimm den Stahlhammer und schlage drauf, damit der Pfeiler nach unten saust.

Zeit, jetzt noch ein paar Goldene Skulltulas zu jagen: Springe zur Tür gegenüber und passiere sie. Lass dich nicht von den Feuerwänden abschrecken sondern zieh dich per Greifpunkt auf die andere Seite. Aktiviere den **rostigen Schalter**, dann ziehe dich wieder zurück. Gehe wieder durch die Tür zurück in die große Halle. Durchquere nun das Flammenlabyrinth so, dass du die Tür unten im Süden erreichen kannst. Du gelangst wieder in den dir bekannten kleinen Raum. Schau dir rechts die Mauer an und lege eine Bombe davor. Dahinter ist eine **Goldene Skulltula** versteckt.

Kehre wieder zur Halle mit dem Flammenlabyrinth zurück und stell dich oben auf das Podest, wo du eben den Pfeiler nach unten gejagt hast. Spiele die **Hymne der Zeit**, sodass ein Zeitfels erscheint. Klettere auf ihn, sodass du nach Norden ins Flammenlabyrinth springen kannst. Eile nun dort zur Tür oben-rechts. Erledige den Echsodorus und schnapp dir die **Goldene Skulltula**, die einsam an der Wand krabbelt.

Um weiter ins nächste Stockwerk zu gelangen musst du wieder durchs Flammenlabyrinth zurück, sodass du wieder die Tür im Süden erreichst. Gehe hier in der kleinen Kammer durch die Tür, die dich zum nördlichen Teil der Halle führt. Eine **große Feuerblockade** versperrt dir den Weg zur letzten Tür unterhalb eines großen Steinsymbols. Gehe an der Feuerwand entlang, um hinten einen **Bodenschalter** zu entdecken. Trittst du auf ihn, verschwindet die Feuerwand für kurze Zeit. Eile rasch über die erloschene Blockade zur Tür und passiere sie.

Ein weiterer Kampf mit einem **Flammenderwisch** erfolgt, den du rasch erlegst. Nun mache folgendes: Stell dich auf die Plattform in der Mitte, damit sie hochfährt – springe aber rasch ab, sodass sie ohne dich hochfährt. Dort, wo der Aufzug war, ist ein **kleiner Schlüssel**. Nun kannst du mit der Plattform nach oben fahren und anschließend die Tür dahinter passieren. Sollten deine Herzen knapp sein, schieße mit dem Enterhaken gegen das Symbol für eine rosa Fee. Klettere anschließend das Gitter hoch, bis du die verschlossene Tür erreichst.

Du landest in einem großen **Rundsaal** mit einer großen klaffenden Schucht darin. Gehe nach links und springe auf den schmalen Steg. Wenn 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. Während du also den Steg entlang läufst, wird Navi an einer Stelle grün aufleuchten. Spiele die **Vogelscheuchen-Polka**, sodass dein Feldfreund erscheint. Direkt in der Nähe der Vogelscheuche ist (unten-rechts in diesem Raum) auf dem Boden ein **Bodenschalter**. Tritt auf ihn, damit für eine kurze Zeit die Flammen um die **kleine Truhe** oben verschwinden. Zieh dich jetzt zur Vogelscheuche, sodass du zügig die kleine Truhe erreichen kannst. Darin findest du einen weiteren **kleinen Schlüssel**.

Kehre zurück zum Eingang des Rundsaals, indem du von der kleinen Truhe zu ihr hinab springst. Schau dich um: Du findest hier im Boden einen Stein mit einem Symbol (du brauchst den Kristallschalter nicht zu betätigen, da du die Greifpunkte nicht brauchst). Schlag mit dem Stahlhammer darauf, sodass er nach unten hinab sinkt. Springe hinterher und schließe die verschlossene Tür auf. Erledige in der nächsten Kammer die beiden Stalfos-Ritter, ehe du mit dem Stahlhammer auf den Stein mit dem Symbol schlägst. Eine Treppe ebnet sich vor dir hinab. Während du die Treppe hinab gehst, schieße per Enterhaken auf das **große Wandsymbol**, sodass sich unten die Tür entriegelt. Dahinter findest du auch die letzte **Goldene Skulltula**. Schlage anschließend den Symbolstein mithilfe des Stahlhammers in den Boden, damit du hinter her springen kannst.

Zeit, sich nun um den Endgegner zu kümmern. Du befindest dich in großer Halle, wo einst der große Pfeiler stand. Gehe zu dem Podest und springe in das Loch, sodass du nach unten in die Kammer fällst, wo du vor einer Weile Darunia getroffen hast. Aber halt – fehlt uns nicht noch was? Genau, der Master-Schlüssel! Gehe von hier aus bequem zurück zum **Lavasee** und stelle dich vor die Tür im Norden. Oben ist ein Greifpunkt, zu dem du dich ziehen kannst. Entzünde die erloschene Fackel, sodass sich die Tür vor dir entriegelt. Dahinter erwarten dich lebendige Bodenplatten, die du mit dem Schild abwehren kannst. Du siehst schon von weitem die **blaue Truhe**, doch einer Feuerwand blockiert sie dir. Kein Problem: Ziehe dich per Enterhaken über die daneben stehende Fackel zu ihr. Hole dir den **Master-Schlüssel** 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.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

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. Nimm 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 feuerspeidend 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, nimm den **Herzcontainer** an dich und tritt ins Licht.

KAPITEL 8: DER BRUNNEN KAKARIKOS

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. Krieche durch das Loch, springe anschließend hinab in die Tiefe und folge den Gang. Lass dich nicht von den **Untoten** grapschen, sondern erledige sie zügig. Du kommst in die Hauptkammer, durch die **Wasser** fließt. Folge dem Verlauf des Wassers, bis du die Quelle dessen und ein **Triforce-Symbol** davor entdeckst.

Spiele **Zeldas Wiegenlied**, sodass das Gitter hinter dir hochfährt. Gehe hinein und Navi macht dich auf die Deckengrapscher in diesem Raum aufmerksam. Hol dir erst einmal aus der **großen Truhe** die **Labyrinth-Karte**.

Schau dich nun in den Zellen dieses Raumes um – du entdeckst an einer Wand einen **Kristallschalter**. Aktiviere ihn, damit sich in deiner Nähe eine goldene Fackel entzündet und die Tür daneben entriegelt wird. Du gelangst in einen kleinen Raum mit **schwebenden Krügen**. Laufe an der Wand entlang um nicht in den Abgrund zu fallen, sodass du am Ende den **kleinen Schlüssel** einsacken kannst. Eile anschließend wieder zurück in den Vorraum. Du findest hier unterhalb der geöffneten Truhe ein **verschlossenes Gitter** als auch eine weitere erloschene Fackel. Merke sie dir.

Gehe hinaus und laufe um die Kammer herum, bis du einen mit **braunen Felsen versperrten Eingang** entdeckst. Lege eine Bombe, um sie zu entfernen und entledige dich der großen Skultula. Du entdeckst dahinter einen **Bodenschalter**, den du natürlich betätigst. Nun wird auch die zweite Fackel leuchten und die Tür entriegelt. Eile nun zurück und zu dieser Tür - gehe hindurch. Dort erledige die **unsichtbaren Gegner**, dann schiebe das Grab zur Seite für eine **Goldene Skultula**.

Kehre zurück zur Quelle des Wassers und dem **Triforce-Symbol** davor. Neben dem Kopf befindet sich ein **Kristallschalter**, den du aktivierst, sodass das Wasser abgelassen wird. Kehre wieder zurück zum Ausgangspunkt, aus dem du vorhin in dieses Gewölbe eingetreten bist. Das kleine Wasserbecken vor dem Bach wurde nun ebenfalls leergepumpt. Springe dort hinunter und du entdeckst hier einen Schacht, durch das du hindurch krabbeln kannst. Klettere dahinter die Wand hoch und eile durch die Tür. Du gelangst zum Raum des großen **Hirnsaugers**. Starte den Kampf, indem du dich von einem der 4 langen Hände fassen lässt, sodass die Gestalt des Hirnsaugers erscheint. 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.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

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** mit dem **Kompass**. Bevor du gehst, schau dir die Ecken dieses Raumes an – lege die Erdhügel mithilfe von Bomben frei, um einen **kleinen Schlüssel** mitzunehmen.

Kehre wieder zurück in die Hauptkammer und untersuche die Nische im Südwesten. Du entdeckst hier einen Felsen an der Wand, den du mithilfe einer Krabbelmine entfernt. Darunter erscheint ein **goldenes Auge**. Schieße es mit einem Deku-Kern ab, damit sich ein Durchgang öffnet, den du später einmal benötigst. Nun schau dir den Gang ganz oben rechts an. Krieche dort durch den Schacht.

Dahinter ist ein großes Bild, in der ein **Kristallschalter** herauslugt. Schieße ihn ab, damit die Tür entriegelt wird. Ignoriere dahinter den Deckengrapscher und die Teufelskralle, indem du schnell die verschlossene Tür passierst. Du gelangst zu einer kleinen Kammer mit zwei Wandskulltulas. Lege auf den Erdhügel eine Bombe, sodass darunter ein **Bodenschalter** sichtbar. Sobald du ihn betätigst, wird das Gitter unterhalb der Truhe, wo du die Karte gefunden hast, zur Seite fahren.

Eile nun zurück in den Raum, wo du die Labyrinth-Karte gefunden hast und spring nun in das Loch darunter. Du gelangst auf eine Art Holzpodest, wo direkt neben dir ein **Bodenschalter** liegt. Trittst du auf ihn, wird eine **große Truhe** erscheinen. Springe nun das Podest hinab und du bist in den Raum mit mehreren Gängen. Schau dir den Gang ganz im Süden an. Spiele hier die **Hymne der Sonne**, um die Untoten einzufrieren und schnapp dir nun die große Truhe: Das **Auge der Wahrheit** ist nun endlich dein. Damit lassen sich unsichtbare Dinge sichtbar machen.

Gehe nun zurück und schau dir den Gang ganz oben-links an. Dort weiche den unsichtbaren Skulltulas aus und schnapp dir am Ende des Ganges die **Goldene Skulltula**. Nun bleibt nur noch eine letzte Goldene Skulltula übrig. Kehre wieder in die Hauptkammer zurück und schau dir auf der linken Seite hier die Grube an. Springe hinab und klettere auf die andere Seite nach oben. Hinter der verschlossenen Tür gelangst du in eine Kammer mit schaurigen Särgen. Spiele hier die **Hymne der Sonne**, um den Gibdo von dir fern zu halten. Schau dich um: hinter einer Statue befindet sich die letzte **Goldene Skulltula**. (Zünde hier nicht die Fackeln an, dadurch lockst du nur weitere Gibdos aus den Gräbern hervor).

KAPITEL 9: DER SCHATTENTEMPEL

Kehre als Erwachsener in die Zukunft zurück 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. Überquere ihn mit dem Enterhaken, indem du hinterm Abgrund die Zielscheibe nutzt. Wenn du nicht über das **Auge der Wahrheit** verfügst, solltest du zuvor einen Abstecher in den **Brunnen von Kakariko** machen – ohne diesen Gegenstand wirst du diesen Tempel nicht meistern können.

Gehe dann durch die illusionäre Wand. Du kommst in einen größeren Raum, die eine **Adlerstatue** innerhalb einiger Fackeln beinhaltet. Eine Geisterstimme gibt dir einen Hinweis auf des Rätsels Lösung: Nimm das Auge der Wahrheit zur Hand und schau nach, auf welcher Fackel tatsächlich ein Totenschädel ruht. Schiebe die Statue so, dass der Kopf zum echten Totenschädel zeigt. Das Gitter eines Tors wird sich entriegeln. Um den Abgrund zu erklimmen, entzünde die beiden erloschenen Fackeln neben dem Tor mithilfe eines Feuerpfeils. Es erscheint eine Glasplattform, mithilfe die du nun das andere Ende erreichst.

Laufe den Gang hinab und erlege den Stahlzyklop mit paar Bomben. Ein Blick mit dem Auge der Wahrheit erzählt dir, dass die Wände links und rechts nur Illusionen sind. Wenn du vorne am mittleren Durchgang eine Bombe legst, entdeckst du eine verschlossene Tür. Eile zunächst in die rechte Abzweigung. Du gelangst in eine kleine Kammer, in der du die beiden Gibdos zügig erledigst. Es erscheint eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Gehe zurück in den Vorraum, besiege oder ignoriere den Stahlzyklop und laufe nun in den dir gegenüberliegenden Gang. Gehe auch dort durch die Tür. Du landest in einem Raum mit einer **Schneide**. Hier musst du alle **silbernen Rubine** einsammeln. Hast du alle 5 eingesammelt, öffnet sich ein Tor. Eile dorthin, erlege dort die Skultula und schnapp dir aus der **großen Truhe** die **Labyrinth-Karte**.

Verlasse die Einbuchtung und untersuche nun die Nische auf der rechten Wandseite – erlege auch hier die große Skultula und schau dir das Bild an. Eine Geisterstimme gibt dir einen Hinweis, dass sich unterhalb des Bildes ein Loch befindet. Lass dich dort hinunter fallen und hole dein Auge der Wahrheit heraus. Du entdeckst eine **unsichtbare kleine Truhe**, in der sich ein weiterer **kleiner Schlüssel** befindet.

Kehre nun in die Kammer zurück, wo du die **Adlerstatue** bewegt hast. Nimm wieder dein magisches Auge parat und betrachte die Geisterfratzen. Unter einem Bildnis entdeckst du weiche Erde. Lege eine Bombe davor, sodass dahinter ein kleiner Gang und eine verschlossene Tür sichtbar wird. Die Wand dahinter ist wieder eine Illusion. Du gelangst dahinter in einen Raum voller Fratzensgesichter. Laufe den Gang links entlang und nutze dein magisches Auge, sodass du einen Durchgang entdeckst, der aber durch **zwei Zeitfelsen** blockiert wird. Spiele die **Hymne der Zeit**, um das Problem zu lösen. Dahinter erwartet dich ein ähnlicher Korridor.

Du entdeckst hier an der Wand **drei silberne Augenschalter**, von denen zwei böswillig Feuer nach dir werfen. Schieße das mittlere Auge ab, damit die Glasblockade verschwindet und du oben links in der Ecke dieser Kammer den Gang entlang gehen kannst. Hinter der Tür erwartet dich ein neuer **Hirnsauger**. Nachdem er erlegt ist, erscheint eine **große Truhe** mit dem Schatz dieses Tempels: Die **Gleitstiefel**. 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.

Eile zurück in den ersten Korridor der beiden Fratzenräume und beobachte die Gesichter. Einer davon besitzt grüne leuchtende Augen. Gehe durch diese Wand und du stehst vor einer Tür. Dahinter erwarten dich vier Untote. Spiele die **Hymne der Sonne**, damit du sie in Ruhe erledigen kann. Für deinen Mut gibt es eine weitere Belohnung. Schnapp dir aus der **großen Truhe** den **Kompass**.

Da es hier nichts mehr interessantes gibt, eile nun zurück zur Stelle, wo der Stahlzyklop die drei Abzweigungen bewacht hat. Zeit, sich den Gang vor dir geradeaus anzusehen. Öffne die verschlossene Tür und du gelangst zu einem langen Korridor, der dich hinab führt. Kämpfe dich an zwei Stahlzyklopen und einer großen Skultula vorbei, bis dich eine **Guillotine** begrüßt. Eile zügig an ihr vorbei, sodass du in einen großen Raum mit weiteren Guillotinen und vielen Abgründen gelangst. Überquere geschickt die ersten zwei Guillotinen und nimm deinen Bogen heraus. Schieße einen Pfeil auf die **Donnerblume** hinter dem dritten Beil, sodass die beiden Stahlzyklopen getroffen werden. Warte, bis die Donnerblume wieder nachwächst und schieße einen zweiten Pfeil nach, sodass die Stahlzyklopen erledigt sind.

Springe nun auf die Plattform und hole dein Auge der Wahrheit heraus. Schau dir von dort die linke Seite des Raumes an, um eine unsichtbare Plattform zu erkennen. Springe auf diese und schau dir hier das **vereiste goldene Auge** an. Ein Schuss mit einem Feuerpfeil genügt, um es zu zu aktivieren. Lass es so, und springe weiter auf die nächste Plattform. Nutze wieder das magische Auge, um hier eine weitere unsichtbare Plattform ausfindig zu machen, sodass du am Ende durch die Tür gehen kannst.

In der nächsten Kammer erwartet dich eine **unsichtbare Sense** am Boden. Wieder musst du **5 silberne Rubine** einsammeln. Um den Rubin in der Ecke einzusammeln, spiele die **Hymne der Zeit**, sodass ein Zeitfels erscheint, auf den du hinauf klettern kannst. Lass dich dabei nicht vom Raubschleim auffressen. Sind alle Rubine eingesammelt, wird ein Gitter hochfahren. Ein weiterer Blick mit dem Auge der Wahrheit lässt dich wissen, dass hier **zwei Truhen** stehen. In der **unsichtbaren kleinen Truhe** findest du einen **kleinen Schlüssel**, in der anderen lausige **5 Rubine**.

Eile nun zurück zu dem Punkt, wo du die beiden Stahlzyklopen erlegt hast – diese sind nun wieder da, also erledige sie rasch. Dir werden hier auf der rechten Seite des Raumes nun einige Glasplattformen entdecken. Springe diese entlang, bis du wieder festen Boden unter deinen Füßen hast. Erledige hier einen weiteren Stahlzyklopen. Nun kannst du weitere **5 silberne Rubine** einsammeln. Für den letzten Rubin ganz oben musst du dich nach einem Greifpunkt umschauen, sodass du dich zu diesem ziehen kannst. Für deine Mühe erscheint eine **kleine Truhe** mit einigen **Pfeilen**. Gehe nun zum Gitter unmittelbar in deiner Nähe, wo du einen **Kristallschalter** sehen kannst. Starte eine **Wirbelattacke**, um den Schalter zu aktivieren, sodass sich das Gitter hebt.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

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**.

Gehe wieder zurück in die große Kammer mit den Guillotinen. Links vom Weg mit den Glasplattformen findest du eine weitere Guillotine und ein **Schild**. Ziehe nun deine neuen Gleitstiefel an und nimm das Auge der Wahrheit zur Hand, um unsichtbare Plattformen sichtbar zu machen. Pass auf die sich an der Kette entlang fliegende Plattform auf und gleite geschickt deinen Weg zur verschlossenen Tür.

Hinter dieser Tür, nehme das Auge der Wahrheit zur Hand um **unsichtbare Stacheln** im Boden dieses Raumes zu finden. Ziehe am Besten die rote Rüstung an, damit du keinen Stachelschaden erleidest. Spiele die **Hymne der Sonne** und bekämpfe zunächst die **Zombies**, sodass eine **kleine Truhe mit 5 Rubinen** erscheint. 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. Bekämpfe in der nächsten Kammer zunächst die beiden Stalfos-Ritter, die sich dir in den Weg stellen. Die Tür hinter dir wird sich wieder entriegeln und eine **kleine Truhe mit 20 Rubinen** erscheint. Gehe wieder in den Vorraum zurück und du wirst feststellen, dass einige helle Glasplattformen erscheinen sind. Ziehe dich zu einer hoch, sodass du oben die verschlossene Tür erreichen kannst. Ziehe 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 Riesenskulltulla und gehe zum 2. Ventilator. Lauf bis zum Rand des Abgrunds, nehme den Enterhaken und ziele auf den Balken an der Decke, um dich hinüber zu ziehen. Springe dann dort die Anhöhe hinunter und laufe die Brücke entlang. Hinter der Tür erwarten dich einige Untote. Spiele die **Hymne der Sonne**, um dir den Kampf zu erleichtern. An der Wand krabbelt eine **Goldene Skulltula**, die du natürlich einsammelst. Nimm das Auge der Wahrheit, um eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** zu entdecken.

Kehre wieder in den Vorraum mit den Ventilatoren zurück. Mit dem Auge der Wahrheit erkennst du rechts einen Durchgang. Links findest du einen passenden Ventilator. Ziehe deine Gleitstiefel an und nutze den Rückenwind, um zur Nische zu gelangen. Hinter der Tür erwarten dich zwei Gibdos. Spiele wieder die **Hymne der Sonne** und erlege sie, damit eine **kleine Truhe mit 5 Rubinen** erscheint. Schau dir anschließend die beiden Erdhügel auf dem Boden an: Lege jeweils eine Bombe, um einmal eine **unsichtbare kleine Truhe mit Pfeilen** und eine **Goldene Skulltula** zu finden. Nun passiere die verschlossene Tür.

Du gelangst in eine große Kammer mit einem Schiff. Schauge nach links, um einen **Block** zu finden. Schiebe ihn zu dir auf das Bodensymbol, um dann auf den Block zu klettern und weiter über die Leiter nach oben zu gelangen. Dir wird hier ein Geräusch auffallen, das einer Skulltula nahe kommt. Es handelt sich hierbei aber um keine goldene Skulltula, sondern um eine Wandskulltula, die du per Vogelscheuchen-Polka erreichen kannst. Springe stattdessen aufs **Geisterschiff** und spiele **Zeldas Wiegenlied** auf dem Triforce Symbol, um das Schiff mobil zu machen. Es folgt eine Fahrt durch den dunklen Nebel. Leider kannst du die Aussicht nicht genießen, denn 2 Stalfos-Ritter werden nacheinander zu dir hinab springen und dich beschäftigen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Sobald du links ein Ufer erkennst, springe zu diesem hinab, da das Geisterschiff kurz darauf am Ende sinken wird. Nun laufe das Ufer entlang und schau dir dort die andere Seite an. Nimm einen Feuerpfeil und schieße ihn in das **Donnerblumenfeld**. Sie explodieren in einer Kettenreaktion, sodass die Statue umfällt und somit dir zur Brücke über den Abgrund wird. Gehe auf die andere Seite und schau dich um – du findest hier nahe der umgekippten Statue eine weitere **Goldene Skultula**.

Unten in der Ecke dieses Raumes fällt dir ein Zeitfelsen auf. Spiele die Hymne der Zeit, um darunter ein Goldenes Auge freizulegen. Schieße einen Pfeil, damit einige Greifpunkte erscheinen. Ziehe dich auf den Greifpunkt, der weiter oben an einer Wand liegt und aktiviere dort den Bodenschalter. Eine Tür wird sich auf der anderen Uferseite öffnen, durch die du anschließend hindurch gehst.

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 Westen dieses Raumes liegt. Hier befinden sich drei große Schädel, die sich im Kreis drehen. Klettere nach oben, um von dort Bomben in sie hinein zu werfen. Einer von ihnen enthält einen **kleinen Schlüssel** (sprengst du alle, erhältst du einige Rubine).

Gehe zurück ins Labyrinth und suche die Tür, die sich im Norden befindet. 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 den Rest deiner Feinde, um den **Masterschlüssel** und **5 Rubine** in den jeweiligen Truhen zu finden.

Da der Raum im Süden nur einen weiteren Hirnsauger und eine kleine Truhe mit Pfeilen enthält, kehrst du in den Vorraum zurück und eilst über die provisorische Brücke zum anderen Ufer. Hinter der Tür folgt ein letzter großer Abgrund. Nutze das Auge der Wahrheit, um die **unsichtbaren Plattformen** zu sehen und ziehe deine Gleitstiefel an, um sie zu überqueren. Vergiss nicht auf der linken Seite in der Nähe der Bosstür die **Goldene Skultula** mitzunehmen. 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.

KAPITEL 10: 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.

Bevor du in die Vergangenheit reist, können wir uns trotzdem in der **Eingangshalle** ein klein wenig umschauen: Hier kannst du zunächst aus der **kleinen Truhe** ein paar **Krabbelminen** abholen. Dann zerstöre die beiden Felsen am Eingang, wo du **zwei silberne Rubine** entdeckst (im Moment sind sie für dich nutzlos). Hinter dem Kopf einer der beiden Schlangenstatuen ist ein weiterer Felsen, den du zerstören kannst. Darunter ist ein **goldenes Auge**, das du abschießt. Eine weitere **kleine Truhe** erscheint; in dieser findest du einen **kleinen Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Nun schaue dir die Säulen der Eingangshalle an. An einer hängt oben ein **Kristallschalter**, den du natürlich abschießt. Wieder erscheint eine **kleine Truhe**, in der du weitere **Krabbelminen** findest. Da du für den weiteren Durchgang die Krafthandschuhe benötigst, verlasse den Geistertempel und kehre als Kind dorthin zurück.

Hast du als **Kind** den Geistertempel 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**. Besiege den **Lavaschleim** mit paar Bomben. Sollten dir dabei die Herzen knapp geworden sein, kannst du das **Goldene Auge** mit einem Deku-Kern abschießen, damit die Feuersäulen um die Herzen verschwinden. Gehe anschließend durch die Tür rechts vom goldenen Auge. Hier triffst du erst einmal auf eine Mumie. Friere sie mit der **Hymne der Sonne** ein, sodass du sie erledigen kannst.

Unterhalb eines Grabs findest du einen **Bodenschalter**; dieser lässt ein Gitter herabfallen. Aber so einfach kommst du nicht herüber. Schau dir die andere Seite genauer an – dort ist ein brauner Felsen in der Mitte. Stell dich diesem so gegenüber, dass du eine **Krabbelmine** auf diesen lenken kannst. Hinter dem Felsen wird ein **goldenes Auge** sichtbar. Schieße das Auge an, damit eine Glasplattform erscheint. Springe auf die andere Seite und erledige auch dort die beiden anderen Mumien. Eile anschließend durch die Tür.

Du gelangst in einen Raum mit vielen Feuersäulen. Springe auf die eiserne Plattform, um einen Stalfos-Ritter zu bekämpfen. Ist er erledigt, verschwinden die Flammen. Eile durch die nächste Tür. Du findest hier ein Grab, unter dem du einen **Bodenschalter** entdeckst. Trittst du auf ihn, fällt das Gitter zur hinteren Plattform herunter. Dort erwartet dich neben paar Fledermäusen der **Feuerfuchs Anubis**. Es ist anfällig gegen Feuer; du kannst diesen Gegner als Kind nur mit **Dins Feuerinferno** erledigen. Nun erscheint eine kleine Truhe. Schnapp dir erst die **große Truhe**, in der die **Labyrinth-Karte** liegt. In der **kleinen Truhe** kannst du einen **kleinen Schlüssel** herausnehmen.

Gehe durch die nächste Tür. Diesen Raum kennst du bereits. Nimm eine **Krabbelmine** heraus und lass sie in den Schacht fahren, damit das Hindernis dahinter verschwindet. Krieche hinterher und öffne die verschlossene Tür. Dahinter entdeckst du einen **Kristallschalter**. Aktivierst du ihn, wird oben ein Gitter geöffnet – leider fällt auch gleich der Raubschleim zu dir herunter. Klettere die Wand rasch nach oben. Gib auf die Dodongo-Babys Acht und zerstöre den Stahlzyklop mit einer Bombe. Eine **kleine Truhe** mit **Krabbelminen** erscheint. Schau dich um – du entdeckst eine Felsen, unter dem Sonnenlicht hervorlugt. Ein richtiger Schuss mit einer **Krabbelmine** und das befreite Sonnenlicht fällt auf den **Sonnenschalter**. Eine kleine Truhe fällt hinab, aber im Moment kannst du sie nicht erreichen. Merke dir die Stelle und gehe nun durch die verschlossene Tür.

Du kommst nun zur **großen Haupthalle** dieses Tempels: Eine große Statue steht hier, die noch einige Rätsel in sich birgt. Gehe links um die Statue herum und du entdeckst ein **goldenes Auge**, das du natürlich abschießt. Eine **große Truhe** erscheint, in der du den **Kompass** findest. Gegenüber der Statue findest du im Süden dieses Raumes eine verriegelte Tür... und ein **vereistes goldenes Auge**. Nutze **Dins Feuerinferno**, um das Eis zu schmelzen und das Auge zu aktivieren. Gehe durch die Tür. Dahinter findest du einen Abgrund und dort ein weiteres **goldenes Auge**. Treffe auch dieses mit einem Deku-Kern und es erscheint eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Zurück in der Haupthalle, klettere wieder dorthin zur Tür, wo du her gekommen bist. Gehe die Treppen hoch und siehe von oben hinab. Du entdeckst hier einen Zeitfelsen. Spring auf diesen hinunter und schau dich um, bis Navi grün aufleuchtet. Anschließend spiele die **Hymne der Zeit**, damit ein weiterer Zeitfels erscheint.

Nimm die **kleine Kiste** hoch und springe auf den anderen Zeitfels, sodass du hinüber zur Treppe springen kannst, die du natürlich bis zum Ende hoch läufst. Ganz oben angekommen, stelle dich wieder an den Rand und beobachte Navis Verhalten. Leuchtet Navi grün auf, dann spiele erneut die **Hymne der Zeit**, damit ein weiterer Zeitfels erscheint. Mit der Kiste springst du auf diesen hinüber, sodass du am Ende die Hand der Statue erreichst. Lege die Kiste auf den **blauen Schalter**. Damit wird am Ende der Treppe oben die Tür geöffnet, durch die du hindurch gehst.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Weiche in dem kleinen Gang den Flammen aus und passiere rasch die nächste Tür. Dahinter erwartet dich ein Rätsel mit **Sonnenschaltern**, die auf Blöcken ruhen. Nur einer ist jedoch der Richtige: Der Sonnenblock, der dem Lichtschein am Nächsten ist. Aktivierst du hier den **Kristallschalter** auf der Mauer, kannst du für eine Weile die Feuersäulen in diesem Raum verschwinden lassen. Achte beim Schieben auf die **roten Knochenfratzen** – leider kannst du sie nicht besiegen. Schiebst du den **Sonnenblock** links neben dem Kristallschalter ins Licht, erscheint oben ein weiterer glasiger Block. Merke dir diese Stelle, um später hier eine **Goldene Skultula** mitzunehmen, die du als Kind nicht erreichen kannst. Einer der anderen Sonnenblöcke lässt eine **kleine Truhe** mit einem **Herz** erscheinen, ansonsten gibt es hier nichts mehr interessantes. Eile nun durch die geöffnete Tür. Im nächsten Korridor erlegst du kurz die große Skultula, dann öffne die verschlossene Tür.

Schlage im nächsten Raum den **Eisenprinz** mit dem Schwert an, damit er aufsteht. Bleibe wie immer auf Distanz zu ihm und schlage zu, sobald er eine Attacke zu Ende ausgeführt hat. 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. Wenn du **Nayrus Umarmung** besitzt, kannst du diesen Zauber nutzen um so harte Schläge zu vermeiden.

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.

Als Erwachsener machen wir im **Geistertempel** wieder da weiter, wo wir zu Beginn aufgehört haben: Schau oben zur Decke und du entdeckst einen Felsen, der ein Loch blockiert. Eine **Krabbelmine** löst das Problem. Es erscheint ein Greifpunkt, zu dem du dich ziehst. Du bist nun in einem kleinen Gang: Vor dir ist ein großer **schwarzer Felsen**. Mit dem Besitz der Krafthandschuhe kannst du nun diese Felsen wegschieben, bis er in ein Loch fällt. Am Ende des Ganges gehst du durch die Tür. Erneut bist du in der **Haupthalle** des Tempels. Eile nach links und klettere die kurze Wand hoch, hier passierst du die Tür. Du kennst diesen Raum bereits: Durch das Sprengen des lockeren Felsens an der Felswand wurde der **Sonnenschalter** aktiviert und eine **kleine Truhe** sichtbar gemacht, die als Kind jedoch unerreichbar gewesen war. Nutze den Enterhaken und ziehe dich zur Truhe. Sie enthält einen **kleinen Schlüssel**.

Eile zurück in die **Haupthalle**. Erledige hier die Bodengrabscher, dann schieße die drei Fackeln mittels Feuerpfeilen ab, um eine Tür zu entriegeln. Nimm deinen Enterhaken und hake dich zur Fackel, die oben auf der rechten Seite des Raumes auf dem Treppengeländer steht, um so ganz oben rechts zunächst die verschlossene Tür zu passieren. Du gelangst in einen kleinen Gang mit Feuersäulen. Zwischen ihnen ist eine versteckte Feuerwand, weshalb du die Zielscheibe an der Decke nutzt, um über das Hindernis zu gelangen. Gehe durch die Tür.

Erlege in der folgenden Kammer die vier Stahlzyklopen, damit eine Tür entriegelt wird und **kleine Truhe** mit **Pfeilen** erscheint. Du erkennst hier einen Zeitfels. Achte auf Navis Verhalten und spiele die **Hymne der Zeit** erst einmal im Norden dieses Raumes, damit sich die Position des Zeitfelsens verändert. Spiele nun **zweimal** die **Hymne der Zeit** im Süden des Raumes, sodass du auf einem Zeitfelsens eine kleine Holzkiste entdeckst. Diese gehört auf den **blauen Schalter**, damit eine Tür geöffnet wird. Passiere sie.

Dahinter bestreite einen Kampf gegen zwei Dinofols. Schlage gegen die **kleine Truhe**, auf die Navi grün reagiert (die andere enthält nur einen frostigen Atem), damit sich eine weitere Tür öffnet. Dahinter nutze das Auge der Wahrheit, um den Bodengrabscher den Garaus zu machen. Hinter der nächsten Tür ruht ein **Eisenprinz**, den du niederringst. Anschließend folgst du dem Licht nach draußen, wo zur Belohnung eine **große Truhe** wartet: Der **Spiegelschild** gehört dir. Mit ihm kannst du Licht und auch andere Dinge zurück reflektieren.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeuropa.de

Zeit, um kurz eine Goldene Skulltula zu holen: Ziehe dich mithilfe des Enterhakens zur geöffneten großen Truhe auf die andere Seite. Gehe von dort in den Tempel hinein und passiere die Räume, um wieder in jene Kammer mit den zahlreichen Sonnenschalter-Blöcken zu erreichen. Einer der Sonnenschalter bewirkt, dass eine weitere **glasige Plattform** oben an der Decke erscheint. Du kannst dich mit dem Enterhaken an einen Greifpunkt darüber ziehen und so oben die **Goldene Skulltula** einsammeln.

Kehre nun zurück zur Kammer, wo du die beiden Dinofols erledigt hast bzw. wieder erlegen musst. Hier steht ein Zeitfels, den du mithilfe der **Hymne der Zeit** an eine andere Stelle des Raumes versetzt. Nutze nun den Spiegelschild und reflektiere das Licht gegen den **Sonnenschalter** an der Wand. Eine Tür wird entriegelt, vor der nun der Zeitfels steht. Spiele die **Hymne der Zeit** erneut, um den Zeitfelsen wieder zu versetzen. Eile durch die Tür. Spiele dahinter die **Hymne der Sonne**, um den Gibdo einzufrieren, sodass du ihn leichter erledigen kannst. Nun kannst du dir in aller Ruhe aus der **blauen Truhe** den **Master-Schlüssel** nehmen.

Da es hier nichts mehr gibt, kehrst du zurück zur **Haupthalle**. Vergewissere dich, dass du alle toten Fackeln angezündet hast, damit du die entriegelte Tür unten-rechts passieren kannst. Erledige die Stalfos-Ritter. Navi warnt dich vor einer **Teufelskralle**, die du am besten gleich auch erledigst. Hier gibt es **drei Sonnenschalter** an den Wänden. Nutze das Licht und reflektiere es mit deinem Schild, um alle Schalter zu aktivieren. Für jeden Schalter folgt ein Deckengrapscher, den du natürlich niederstreckst. Anschließend öffnet sich das Gitter und du kannst nach unten klettern. Weiche den beiden Stachelfallen aus und passiere die Tür.

Du erinnerst dich, dass du bereits in der Eingangshalle ganz zu Anfang zwei silberne Rubine eingesammelt hast? Richtig, du bist nun in der Kammer, wo die verbliebenen **silbernen Rubine** versteckt sind. Sammle zunächst die beiden silbernen Rubine ein, die du hier im Raum findest. Du siehst hier zwei Türen, von denen eine verschlossen ist. Da du gerade keinen kleinen Schlüssel über hast, gehe durch die andere Tür. Erledige dahinter die Sandkiller, damit eine **kleine Truhe** mit **50 Rubinen** erscheint. Oben an der Decke entdeckst du eine weitere **Goldene Skulltula**. Um die Tür zu entriegeln, stelle dich hier auf das **Triforce-Symbol** und spiele **Zeldas Wiegenlied**.

Zurück im Vorraum, entdeckst du hier einen Felsen und einen **rostigen Schalter**. Bevor du zur Tat schreitest, machen wir hier Gebrauch von deinem Teleportzauber: Nutze **Farores Donnersturm** und erschaffe einen **Teleportpunkt**. Zerschlage nun den Felsen, dann den rostigen Schalter. Eile nun schnell über die Wasserfontäne und sammle den nächsten silbernen Rubin ein. Nun stehst du in der **Eingangshalle**. Sammle hier unten, wo einst die Felsen am Eingang waren, die letzten beiden silbernen Rubine ein. Nun fällt eine weitere **kleine Truhe** in die Eingangshalle hinab. In ihr findest du einen **kleinen Schlüssel**.

Nutze nun den geschaffenen **Teleportpunkt**, da die Wasserfontäne dir den Rückweg versperrt. Hier gibt es noch eine verschlossene Tür, die wir uns näher ansehen. Dahinter erwartet dich eine große Kammer mit **rollenden Felsen** und einem wütenden Moblin mit einer Keule. Schlag mit Stahlhammer auf den rostigen Schalter, damit sich ein Gitter öffnet und erledige danach den Moblin. Eile danach in die kleine Nische, wo sich das Gitter geöffnet hat und spiele dort die **Hymne der Zeit**. Ein weiteres Gitter wird geöffnet. Das Prinzip wiederholt sich nun: Spiele in der darauffolgenden Nische **Eponas Lied**, in der nächsten die **Hymne der Sonne**, anschließend die **Hymne des Sturms** und zuletzt **Zeldas Wiegenlied**. (Beobachte dabei die Symbole über der jeweiligen Nische; sie zeigen dir, welches Lied den Mechanismus öffnet.) Ist das getan, wird die Tür entriegelt. Es folgt eine kleine Kammer, in der ein paar Skulltulas zu erledigen sind. Hier entdeckst du eine weitere **Goldene Skulltula**. Schnapp dir anschließend die **kleine Truhe**, in der weitere **50 Rubine** liegen.

Kehre nun wieder zurück in die Eingangshalle und von dort in die **Haupthalle**. Eile hier durch die Tür unten-links, schlage hier auf den **Kristallschalter**, sodass das Gitter wegfährt und du nach unten springen kannst. Gehe wieder durch die Tür. Du entdeckst hier einen **rostigen Schalter**, den du als Kind nicht aktivieren konntest. Es erscheint eine **kleine Truhe**. Da du als Erwachsener nicht an diese Truhe heran kommst, musst du den Geistertempel verlassen und als Kind wieder dorthin zurückkehren. Krieche als Kind wieder durch den Schacht und nimm aus der kleinen Truhe einen **kleinen Schlüssel**.

Verlasse erneut den Geistertempel und kehre als Erwachsener zurück. Eile wieder zur **Haupthalle** und passiere die Tür ganz oben-links. Passiere erneut die Feuerblockaden im anschließenden Korridor, sodass du wieder die Kammer mit dem blauen Schalter und den Zeitfelsen erreichst. Da du nun einen kleinen Schlüssel hast, untersuche nun die Kammer hinter der verschlossenen Tür. Ziel dieser Kammer ist es wieder, alle **silbernen Rubine** einzusammeln. Klettere so, dass du nicht durch die **bewegenden Wandteile** zu den Stacheln links und rechts geschoben wirst und achte nebenher auf die Fledermäuse.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

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 erwartet dich noch ein einsamer Lavaschleim, du erledigst. Eile durch die Tür. Die nächste Kammer enthält zwei verschlossene Türen. Stelle dich auf das **Triforce-Symbol** und spiele **Zeldas Wiegenlied**, damit eine Tür links entriegelt wird. Dahinter siehst du auf der anderen Seite eine weitere verriegelte Tür sowie einen **großen Spiegel**. Um die Tür zu öffnen, musst du in diesem Raum die Kisten zerstören. Unter einer ist ein **verrosteter Schalter**, den du natürlich betätigst.

In dem nächsten Raum ist es besser, erst einmal alle Feinde los zu werden. Aktiviere anschließend mit dem reflektierten Licht den **Sonnenschalter**, sodass die Feuersäule um einen **Kobraspiegel** weiter hinten für kurze Zeit verschwindet. Drehe diese so, dass sie mit dem Kopf durch das Gitter zum Vorraum zeigt. Nimm hier am Gitter aus der **unsichtbaren kleinen Truhe** einen **kleinen Schlüssel**, dann drehe den anderen **Kobraspiegel** so, dass das Licht nun durch beide Spiegel gelenkt zum Vorraum auf den großen Spiegel fällt.

Bevor wir uns dem großen Spiegel und seinem Geheimnis widmen, holen wir uns die letzten beiden Goldenen Skultulas: Dazu eile einen weiteren Raum zurück, sodass du beim kleinen Gang stehst, wo du vorhin eine verschlossene Tür passiert hast. Mit dem kleinen Schlüssel kannst du nun hindurch gehen – dort erwartet dich ein weiterer **Eisenprinz**. Bevor du ihn erledigst, lass ihn zunächst **alle Steinsäulen** zerschlagen. Anschließend schau dort nach und du entdeckst **zwei Goldene Skultulas**.

Kehre nun zurück in den Raum mit dem **großen Spiegel**, der nun das Licht der Kobraspiegel nach unten reflektiert. Stell dich in den Lichtschein und du entdeckst an einer Wand einen **Sonnenschalter**. Reflektiere das Licht mithilfe des Spiegelschilds, sodass du mit einer Plattform nach unten 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. Nimm den Enterhaken und ziehe dich an dieses Gitter ran, 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.

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, nimm deinen Spiegelschild mit Zielerfassung zu der Hexenschwester um dann ihre Attacke mit R **zureflectieren**. 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**.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

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.

KAPITEL 11: DIE GERUDO TRAININGS ARENA

Wenn du ein wenig Zeit hast, kannst du dir die **Trainingsarena der Gerudo Kriegerinnen** anschauen. Sprich draußen vor der Festung mit der in weiß gekleideten Gerudo. Zahle **10 Rubine Eintritt**, damit sich das Gitter vor dem Eingang hebt. Ab geht es in die Höhle des Löwens.

Du gelangst in die **Eingangshalle**. In den beiden **kleinen Truhen** findest du jeweils paar **Pfeile** und **Krabbelminen**. Es gibt hier drei Türen zu unterschiedlichen Kammern; zunächst wollen wir die Türen öffnen. Dazu stelle dich zwischen die beiden erloschenen Fackeln, die den Ausgang markieren und nutze **Dins Feuerinferno**. An einer Wand über dem Ausgang entdeckst du ein **goldenes Auge**; schieße einen Pfeil ab, um die andere Tür zu entriegeln.

Gehe nun durch die Tür, die sich vom Eingang aus auf der linken Seite befindet. Navi erinnert dich daran, dass dir nur **eine Minute** Zeit bleibt, den **Eisenprinz** zu erledigen. Hinzu kommt, dass die Kampfarena unter deinen Füßen aus **Treibsand** besteht, also bleibe in Bewegung. Wenn du über **Nayrus Umarmung** verfügst, dann nutze diesen Zauber, um dich selbst zu schützen und aktiv gegen den Eisenprinz vorzugehen. Ist er besiegt, erscheint eine **kleine Truhe** mit **5 Rubinen**. Eile durch die nächste Tür.

Auch in der nächsten Kammer bleibst du nicht vor einem Zeitlimit verschont: Du musst in **1½ Minuten** alle **5 silberne Rubine** einsammeln. Eile die erste Abbiegung nach links und zerlege hinten den Eisatmer, dann schnapp dir den Rubin. Eile hier den langen Korridor weiter, sodass du die zweite Abzweigung nach rechts nehmen kannst. Nimm deinen Enterhaken raus und ziehe dich über das Feuer hinweg, sodass du weiter geradeaus eilen kannst. Biege nach links ab und zerschlage die Eispeiler für einen weiteren Rubin.

Nun drehe dich um und eile den Gang geradeaus zurück. Am Ende des Ganges findest du an der Wand einen weiteren Rubin. Nun drehe dich wieder um und nutze deinen Enterhaken, um dich über das Feuer zu ziehen und so den vorletzten Rubin einzusacken. Für den letzten Rubin nimmst du die erste Abzweigung links, dann die erste rechts und zum Schluss wieder links. Ziehe dich über die Flammen und schau dich um. Laufe langsam zum Abgrund und lass Link automatisch sich an die Kante hängen. So erlangst du auch den letzten silbernen Rubin. Hast du es geschafft, entriegelt sich die Tür.

Im nächsten Raum geht es gleich weiter: Innerhalb **einer Minute** musst du zwei Stalfos-Ritter und drei große Skultulas erledigen. Für deine Mühe entriegelt sich die nächste Tür und eine **kleine Truhe** mit **Pfeilen** erscheint. Schau dir hier den schweren **schwarzen Block** an. Nur wenn du über die **Krafthandschuhe** aus dem Geistertempel verfügst, kannst du diesen Block wegschieben. Dahinter erwarten dich zwei Eisatmer und drei Stachelsteine. Schnapp dir die **50 Rubine** aus der **kleinen Truhe**.

Kehre nun in den Vorraum zurück: Untersuche die **blaue Quelle** und fange in einer Flasche etwas **blaues Feuer**. Nun gehe durch den Raum und beobachte Navis Verhalten. An einer Stelle wird sie grün aufleuchten. Spiele die **Hymne der Zeit**, damit ein Zeitfelsen erscheint. Klettere ihn hoch und nutze das Auge der Wahrheit – hier befindet sich ein **versteckter Durchgang**. Das rote Eis schmilzt du mit dem blauen Feuer, ehe du durch die Tür eilst.

Du gelangst in einen **Kreisrunden Saal** in dessen Inneren unten die Lava brutzelt. Da rechts von dir die Tür verriegelt ist, springe nun links den Mauersims herab, um eine Ebene tiefer zu gelangen (aber bitte nicht in die Lava). Der Boden unter dir wird sich in Bewegung setzen und im Kreis rotieren. Ziel ist es nun, in einer Runde alle **vier Augen** der in flammen stehenden Statue abzuschießen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Ist das getan, wird die Kreisfahrt aufhören und du kannst aus einer **kleinen Truhe** paar **Krabbelminen** einsammeln. Schau dir nun die brennende Statue an. Unten kannst du einen **Kristallschalter** entdecken, den du natürlich abschießt. Oben wird sich die Tür entriegeln, jedoch wirst du dort im Augenblick nichts finden. Eile stattdessen zur anderen Tür direkt auf dieser Ebene.

Wieder beginnt die Zeit zu ticken: Innerhalb **einer Minute** musst du einen weiteren **Eisenprinzen** und zwei Lavaschleime erlegen. Für deine Mühe erscheint eine **kleine Truhe** mit **Pfeilen**. Nun schau dich um: Du entdeckst ein kleines Loch mit einem **Bodenschalter**. Betätige ihn. Oberhalb der Tür entdeckst du einen **Kristallschalter**. Schieß ihn ab, damit nun eine **kleine Truhe** erscheint: Ein **kleiner Schlüssel** liegt darin.

Die nächste Kammer enthält einen **Lavasee**. Schlage zunächst den **rostigen Schalter** nieder, damit ein Greifpunkt erscheint. Nun gilt es alle **5 silbernen Rubine** einzusammeln. Schaust du nach links, entdeckst du dort nicht nur eine verriegelte Tür, sondern auch eine erloschene Fackel. Entzündest du sie mit einem Feuerpfeil, wird das Feuer für eine kurze Zeit von den anderen Plattformen verschwinden. Ziehe die Gleitstiefel an und sammle nun nacheinander alle silbernen Rubine ein, damit sich am Ende die Tür neben der Fackel entriegelt. Gehe durch sie hindurch.

Du entdeckst hier ein Spinnennetz, welches du mit einem Feuerpfeil niederbrennst. Ziehe deine Zora-Rüstung und die Eisenstiefel an, ehe du dich ins Wasser begibst. Sinke zum Grund und erledige dort eine Killermuschel, anschließend die beiden Elektromantas und die Qualle. Nutze den Enterhaken und sammle die **3 silbernen Rubine** ein. Tauche nun wieder zur Oberfläche, oben erwartet dich **kleine Truhe** mit einem weiteren **kleinen Schlüssel**.

Kehre zurück zum **Lavasee** und ziehe dich zur anderen brennenden Fackel, um die Treppen nach oben zu gehen. Es folgt eine weitere Kammer. Wieder musst du in **einer Minute** alle Feinde erledigen. Vergiss nicht die Armos-Statue am Ende, sobald du die Echsenkrieger und Dodongos erledigt hast. Hast du es geschafft, erscheint eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Jetzt wird es Zeit, dir den Schatz der Gerudo-Kriegerinnen zu holen. Kehre in die **Eingangshalle** zurück und nehme nun den Gang geradeaus. Du gelangst in ein Labyrinth mit vielen Gittern. Nehme erst einmal die Tür rechts und folge dem Weg, bis du eine weitere Tür erreichst. In den beiden **kleinen Truhen** dahinter findest du jeweils ein paar **Rubine**. Eile anschließend wieder zurück zum Startpunkt, wo du eben ins Labyrinth gekommen bist. Nun nimmst du die Tür links. Dahinter nimm das Auge der Wahrheit zur Hand, um hier ein **Loch in der Decke** ausfindig zu machen. Klettere das Gitter hoch, um oben eine weitere **kleine Truhe** mit **50 Rubinen** zu entdecken. Eile anschließend wieder hinab und passiere die nächste Tür. Gehe solange durch die nachfolgenden Kammern (du kannst auf dem Weg noch **drei weitere klein Truhen mit Rubinen** entdecken), bis du am Ende eine **Holzbox** vorfindest. Zerschlage sie, damit darunter ein **rostiger Schalter** sichtbar wird. Betätigst du sie mit dem Stahlhammer, erscheint eine große Truhe. Doch von hier aus kannst du sie nicht erreichen.

Kehre nun zurück in den **kreisrunden Saal**, wo du die Statue mit den Augen gesehen hast. Du erinnerst dich auf der oberen Wegplattform an die Tür, die du entriegelt hast (neben ihr ist ein Greifpunkt, zu dem du dich ziehen kannst). Nun gehe dort hindurch und schnapp dir aus der **großen Truhe** die langersehnten **Eispfeile**. Jetzt hast du die Gerudo-Arena gelöst und kannst erhobenen Hauptes wieder hinaus gehen.

KAPITEL 12: GANONS TURM

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. Erledige erst einmal das Empfangskomitee, bestehend aus einem Eisenprinz und zwei Armos-Statuen. 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 der Geister** ist.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Erledige hier den Lavaschleim und die zwei Fledermäuse. Über der nächsten Tür ist ein **Augenschalter**, den du abschießt. Es erscheint ein Eisenprinz; lasse diesen die Statue in der Mitte zerschlagen, ehe du ihn niederstreckst. Unter der Säule wurde nun ein **rostiger Schalter** freigelegt, den du mithilfe des Stahlhammers betätigst.

Dann lass eine Krabbelmine durch das Loch im Gitter fahren, damit der **Schalter** auf der anderen Seite erwischt wird. Nun kannst du aus der **kleinen Truhe** ein paar neue **Krabbelminen** rausnehmen. Gehe durch die Tür zum zweiten Teil dieser Kammer und erledige eine weitere grüne Knochenfratze, sowie die nachfolgenden Untoten. Schau an die Decke und verbrenne mit einem **Feuerpfeil** die Spinnweben, sodass Licht in diese Kammer fällt. Erledige hier rasch eine Teufelskralle, dann aktiviere alle **Sonnenschalter** an der Wand, damit **drei kleine Truhen** und eine **große Truhe** erscheinen. Du findest zweimal ein einfaches Herz, dazu einen **kleinen Schlüssel** und in der großen Truhe die **Titanhandschuhe**: Mit ihnen bist du in der Lage, die großen schwarzen Steinquader hochzuheben. Leuchte das **Symbol der Geister** über die Türe an, damit darunter die Tür entriegelt wird.

Dahinter kommst du in einen Raum, wo die **Quelle des Geistersiegels** liegt. Es ist das pulsierende Objekt. Nehme einen **Lichtpfeil** und erschieße den Kern, damit er sich aufbläht und zerspringt. Kurz darauf wird **Naboru** erscheinen und dir sagen, dass das Geistersiegel gebrochen wurde. Sie teleportiert dich zurück in die **Haupthalle**, wo der Strom des dunklen Geistersiegels erlischt.

Eile nun auf die andere Seite und gehe durch die Türe mit dem **Siegelszeichen des Waldes**. Es folgt ein Kampf mit zwei Stalfos-Rittern. Sind sie bezwungen, entriegelt sich die Tür vor dir. Bevor du weitergehst, ziehe deine Eisenstiefel an, dann nehme deinen Enterhaken und zieh dich zur Fackel oberhalb der Tür. Laufe an dem Ventilator vorbei und schnapp dir den **kleinen Schlüssel**.

In der nächsten Kammer, nimm deinen Bogen und schieße einen Feuerpfeil in das **vereiste Auge** hinter dem Ventilator links. Es erscheint eine **kleine Truhe**, zu der du dich ziehst. Sie enthält einige **Bomben**. Erledige rings herum die Stahlzyklopen und schieße dann einen zweiten Pfeil in einen weiteren **goldenen Augenschalter**, der sich neben der Tür befindet, aus der du gekommen bist. In dieser **kleinen Truhe** befinden sich **Pfeile**.

Um die Tür zu öffnen, muss eine Armos-Statue auf den **blauen Schalter** landen. Dazu musst du dich von der verriegelten Tür rechts auf die Plattformen stellen und die **Hymne der Zeit zweimal** spielen. Eile anschließend durch die geöffnete Tür. Du gelangst zur **Quelle des Waldsiegels**. Nehme wieder einen **Lichtpfeil** und erschieße den Kern, damit er sich aufbläht und zerspringt. Kurz darauf wird **Salia** erscheinen und dich zurück zur **Haupthalle** teleportieren. Der Strahl des Waldsiegels erlischt.

Zeit, dass du nun das **Siegel des Wassers** aufsuchst: Erledige die drei Eisatmer, dann gehe zur langen ausgestreckten Hand. Treffe sie mit einer Wirbelattacke, damit sie für kurze Zeit verschwindet und die Wassersäule um die Quelle verschwindet. Schnapp dir eine Flasche mit **blauen Feuer**. Dann kannst du das rote Eis vor der **kleinen Truhe** (20 Rubine) und vor der Tür schmelzen. Gehe wieder zur Quelle und fange dir mindestens zwei Flaschen mit blauem Feuer ein, ehe du durch die Tür gehst.

In der zweiten Kammer musst du alle **silbernen Rubine** einsammeln: Erledige die Eisflatterer (eine Fledermaus ist unsichtbar). Ziehe deine Gleitstiefel an, um den Rubin über den Loch zu erhaschen. Einen anderen erreichst du, wenn du auf einen Eisblock kletterst und mit den Gleitstiefeln auf den Rubin zuläufst. Für den letzten Rubin innerhalb des roten Eis musst du ein wenig die Eisblöcke schieben: Schiebe den hinteren Block in die Senke, damit die Bahn frei ist, um den anderen Block zur Einbuchtung zu schieben. Dort schmelze das rote Eis weg. Verlasse diesen Raum und betrete ihn wieder, um den Eisblock nun zur Tür zu schieben. Schmelze das rote Eis weg und eile durch die Tür. 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 zur Türe, wo darüber das **Schattensiegel** prangt. Du gelangst in einen Raum - einen sehr großen einzigen Raum mit einem gigantischen Abgrund. Wieder musst du alle **silbernen Rubine** einsammeln. Nimm einen **Feuerpfeil** und schieße rechts hinten die Donnerblume auf der Plattform ab. Links erscheint eine **kleine Truhe**, zu der du dich ziehst. Ein paar **Pfeile** sind Dein. Nun aktiviere das Auge der Wahrheit und schau dich um: Du entdeckst eine sich bewegende Plattform. Mit den Gleitstiefeln eilst du im richtigen Moment auf sie. Sacke den ersten silbernen Rubin ein. Dann eile zur Plattform mit der Donnerblume, um hier einen weiteren silbernen Rubin an dich zu nehmen. Nun eile weiter auf die nächste Plattform, wo ein einsamer Stahlzyklop auf dich wartet. Unter ihm ist ein weiterer silberner Rubin versteckt.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Schau dir den Boden an: Du entdeckst hier den Ansatz einer Fackel. Ein Schuss mit einem **Feuerpfeil** genügt, um sie zu entzünden. Ein weiterer glasiger Block erscheint, den du nutzen kannst, um dahinter die beiden Stahlzyklopen zu erledigen. Nutze auch hier das Auge der Wahrheit, um den schmalen Weg zu einem weiteren einsamen Stahlzyklopen zu finden, der einen weiteren silbernen Rubin unter sich birgt. Schaust du dich von dort aus um, wird dir am Rand jener Plattform, wo du eben die Fackel angezündet hast, ein **goldenes Auge** sichtbar. Schieße es ab, damit eine **kleine Truhe** erscheint. Sie enthält einen **kleinen Schlüssel**. Nutze wieder das Auge der Wahrheit, um einen weiteren schmalen Pfad sichtbar zu machen. Mit den Gleitstiefeln kannst du die Guillotine rasch überwinden und dahinter den letzten Rubin einsammeln. Eile nun zur Tür. 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.

Zeit, sich nun die Tür mit dem **Feuersiegel** anzusehen: 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. Navi bemerkt die pure Hitze in diesem Raum; ziehe daher die Goronenrüstung an. Springe auf die rasante Plattform, die sich bewegt; dann versuche die rechte Plattform dahinter zu erreichen. Sie wird nach oben gleiten und du erreichst den ersten silbernen Rubin: Mache einen **Rückwärtssalto**, um ihn einzusammeln. Nun eile zur steinernen Plattform, auf der ein Stahlzyklop steht. Ist dieser besiegt, stemme den großen schwarzen Steinquader, damit dieser auf die andere Seite des Raumes geschleudert wird. Darunter sammelst du den zweiten silbernen Rubin ein.

Schau dich um: Du entdeckst in deiner Nähe einen Greifpunkt. Springe so über die Plattformen, dass du dich an diesen haken und hochziehen kannst. So kannst du auf eine steinerne Plattform herüber springen und einen weiteren silbernen Rubin mitnehmen. Springe hier nach links auf die sich bewegende Plattform, damit du den nächsten Rubin erreichst. Anschließend springe auf die steinerne Plattform mit den beiden Lavaschleimen. Erledige sie, dann stemme auch hier den zweiten schwarzen Steinquader, sodass dieser in der Lava landet. Ziehe dich wieder zum Greifpunkt und klettere ihn hoch. Du erkennst, dass das Endstück des Quaders nun eine neue Plattform bildet, auf dem der letzte silberne Rubin ruht. Um diesen zu erreichen, musst du wieder die Plattform aufsuchen, die mit dir in die Höhe schießt. Ziehe die Gleitstiefel an, um so festen Fuß auf dem schwarzen Stein zu bekommen. Sind alle Rubine eingesammelt, kannst du dich zum Greifpunkt neben der Tür ziehen. Hinter der Türe befindet sich das **Feuersiegel**, dass du wieder mit einem Lichtpfeil zerstörst. **Darunia** schickt dich in die **Haupthalle** zurück. Dort erlischt langsam die Macht des Feuersiegels.

Nun bleibt eine Kammer übrig: Das Lichtsiegel. Gehe zum großen **schwarzen Block**. Stell dich davor und hebe den Block hoch, damit du nun die Tür zum **Lichtsiegel** betreten kannst. Erledige die Dinofols und die Lavaschleime, damit sich die Tür entriegelt. Passiere den kleinen Korridor und öffne die verschlossene Tür (spielst du in diesem Gang **Zeldas Wiegenlied**, kannst du noch eine **kleine Truhe** mit einem **Herz** mitnehmen). In der nächsten Kammer, erledige zuerst den Stahlzyklop mit einer Bombe. Du erkennst darüber eine Zielscheibe, sodass du dich nach oben auf den Mauersims ziehst. Springe von dort zur Tür und gehe hindurch.

Du kommst in den Raum mit der **Quelle des Lichtsiegels** - aber es ist kein Kern zu sehen. Der Raum ist eine Täuschung. Nimm das Auge der Wahrheit und schlage auf die linke Fackel, sodass die Blockade um den geheimen Gang verschwindet. Gehe nun durch die Wand um den Echten Kern zu finden, zerstöre das Siegel und **Rauru** teleportiert dich zurück zur **Haupthalle**. Auch der Strahl des Lichtsiegels wird nun unterbrochen.

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 **Dinofols** 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.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

Wieder folgt ein Treppengang nach oben, wo du am Ende zu einer großen Tür mit dem großen Schloss kommst. Öffne die Tür 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.

KAPITEL 13: DAS FINALE

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 gibst, 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.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time Masterquest

www.zeldaeurope.de

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 zermalmen, indem du dich dahinter stellst.

Nach 10 Treffern wird das Feuer um dich herum für kurze Zeit erlischen 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.