

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

4 EDELSTEINE

Wenn du in **Zelda: Oracle of Seasons** bereits im Besitz von fünf Essenzen der Natur bist, musst du dich nun auf Schatzsuche begeben. Die antiken Ruinen (Level-6) befinden sich nämlich jenseits der Ruinen nördlich des Spindelsumpfes. Ein Besuch in diese Ruinen ist jedoch erst gestattet, wenn du vier Juwelen aus weit zurückliegenden Zeiten findest.

Die 4 Juwelen

Gehe zuerst in den subrosianischen Grund zum Dorfladen und tausche das Glänzende Etwas, wo **Mitgliedskarte** drauf steht, gegen 5 Erzbrocken. Das ist wahrlich nicht viel. Doch wohin damit? Wofür ist man nun Mitglied? Versuche es mal im Horon-Shop. Gehe dort hinter die Kasse, der Verkäufer wird dich dank diesem Dokument durchlassen, denn dort ist noch ein geheimer und versteckter Laden. Nur für Erwachsene? Du kannst dort neben einem Saatbeutel und einem Gashakern eine **Schatzkarte für 200 Rubine** käuflich erwerben. Lasse dir dieses Angebot nicht entgehen.

Warum sollte man sich diese Karte holen? Sie verweist auf **vier Schätze**, welche in Holodrum verteilt sind. Doch sind sie nicht bei jedem Durchgang an den selben Orten versteckt, einige ändern ihren Ort. Und da kommt die Karte ins Spiel. Leuchtende Punkte markieren die Orte der Schätze. Je nachdem, ob ihr ein Passwortspiel spielt oder nicht, befinden sich die Juwelen an unterschiedlichen Orten. Im Folgenden zeigen wir euch die Positionen für ein normales Spiel (oder ein Spiel, das mit dem Heroen-Geheimnis begonnen wurde):

In den **winterlichen Spindelsümpfen** ist im Südosten ein Baum, der im Winter seine Blätter verliert. Dahinter lässt sich eine Höhle aufsprengen, wo man den **Karo-Juwel** finden kann.

Auf dem Federberg neben dem Eingang zur **Tanzdrachenhöhle** taucht in der nordöstlichen Ecke. Am anderen Ende des Wassertunnels findet ihr den **Pyramiden-Juwel**.

Ein weiterer Juwel ist an der **Westküste** versteckt. Direkt am Strand findet ihr eine Fackel, die man mit der Schleuder anzünden kann. Macht das und eine Brücke führt zu einer kleinen Insel mit einem Fragezeichen. Gebt dort einen Arkanumkern rauf und ein schwarzer Wurm wird euch herausfordern. Besiegt ihn und der **X-Juwel** ist euer.

Der letzte Juwel befindet sich im Süden der **Holodrum-Ebene**, in einem Feld direkt westlich von Impas Unterschlupf. Um dort hin zu gelangen müsst ihr ins Wasser steigen. Ihr findet dort ein Haus, in dem ein alter Mann lebt, der euch den **Rund-Juwel** überlässt, wenn ihr bereits 5 Essenzen der Natur besitzt.

Nun kannst du in den **Tarm-Ruinen** das Tor öffnen. Setze dazu alle Juwelen in die vorgesehenen Einkerbungen und betrete die Ruinen!

Weitere Orte, wo die Juwelen versteckt sein können

In einem **Passwortspiel** findet man den **Pyramiden-Juwel** und den **Karo-Juwel** an anderen Stellen:

Im Norden des **Wintergehölz**, nahe des Hauses, wo man die Schaufel erhalten hat, befindet sich eine Höhle mit Wasserfall. Schwimmt zu der Truhe und öffnet sie. Doch Vire erscheint und legt den Juwel oben auf den Absatz. Begeht euch nun in die versunkene Stadt, südlich des Hexenhauses wird euch ein feuchter Pfad auffallen, der ein Kästchen tiefes Wasser umgibt. Taucht dort und ihr gelangt zum **Pyramiden-Juwel**.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Um in einem Passwortspiel den Karo-Juwel zu erhalten, müsst ihr den **Brillensee** trocken legen. Begeht euch dazu nach Nord-Horon, wo ihr Din am Anfang des Spiels begegnet seid. Stellt euch auf den Baumstamm und ruft den Sommer auf. Im Sommer kann man an seinem Grund eine Höhle finden, in der sich der **Karo-Juwel** versteckt ist.