

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #1

Das Orakel der Zeit

Teil 1 – Nayru

Held, nimm dein Schicksal an!

Nach dem Intro findet ihr euch auf einer Wiese wieder, von der aus ihr bloß nach Norden gehen könnt. Ein Hilfeschrei ertönt. Ihr findet eine Frau an, die von Monstern bedroht wird. Nachdem diese geflüchtet sind, bittet die Frau, **Impa**, um eure Hilfe. Ihr sollt für sie eine Person finden. Geht mit der Frau weiter, bis ihr einen grauen Felsen mit einem Dreieck darin findet. Schiebt ihn zur Seite, um passieren zu können.

Geht weiter nach Norden, um zu einer Lichtung zu kommen, auf der sich eine Sängerin und einige Zuhörer befinden. Sprecht mit den Tieren, damit euch der Bär schlussendlich hindurch lässt. Nach kurzem Gerede mit **Nayru**, der Sängerin, und ihrem Freund **Ralph**, erscheint **Veran**, die Meisterin der Schatten. Diese fährt in Nayru und übernimmt deren Körper, mit dem sie durch die Zeit reisen kann, und die Welt dadurch grundlegend ins Chaos stürzt. Euer Ziel ist es nun, Veran das Handwerk zu legen und Nayru zu retten.

Kapitel #2

Der Maku-Baum

Teil 1 - Gegenwart

Ihr erhaltet das **Schwert**. Impa zieht sich in ein Haus östlich der Lichtung zurück. Mäht im Süden die Büsche weg, um nach **Lynna-Stadt** zu gelangen. In Lynna-Stadt angekommen geht ihr direkt nach Norden, um zu einem Höhleneingang zu gelangen. Betretet die Höhle und marschiert drinnen geradewegs nach oben, um zum Ausgang zu gelangen.

Der **Maku-Baum** erzählt euch etwas über eure heldenhafte Aufgabe. Als sie (der Baum ist weiblich) euch etwas geben will, verschwindet sie plötzlich. Geht nach rechts, um zu einem blauen Portal zu gelangen, das euch direkt in die Vergangenheit bringt.

Beachtet, dass ihr in den Städten wie Lynna-Stadt alle Häuser aufsuchen und mit allen Bewohnern sprechen könnt. Vasu, der Juwelier, bietet euch zum Beispiel ein **Ring-Etuian**, in dem ihr Ringe aufbewahren könnt. Diese findet ihr während dem Abenteuer und verleihen euch gewisse Boni.

Teil 2 – Vergangenheit

In der Vergangenheit angekommen geht ihr einmal nach unten und dann links nach **Lynna-Dorf**. Um hier jedoch zum Maku-Baum zu gelangen, benötigt ihr eine Schaufel. Diese findet ihr im **Schwarzen Turm**, der sich im Südwesten des Dorfes befindet. Geht im Dorf nach Westen, überquert den Fluss und geht dann nach Süden. Schon seid ihr am Schwarzen Turm. Dies soll ein riesiges Gebäude werden, um **Königin Ambi** bei ihrer Suche nach ihrem Geliebten zu helfen. Sprecht mit dem Arbeiter am Eingang, damit er euch hindurch lässt.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Im Turm geht ihr nach rechts, nach oben und nach links. Von dem Ingenieur, der in der Ecke ein Dokument studiert, bekommt ihr die **Schaufel**. Mit diesem Werkzeug könnt ihr Dreck wegschaufeln. Vor dem Turm könnt ihr so ein **Herzteil** freiräumen. Die **Maku-Passage** könnt ihr ebenfalls so zugänglich machen.

Teil 3 – Die Maku-Passage

In der Maku-Passage geht ihr nach oben. Den roten Block schiebt ihr ganz einfach nach oben, um die Tür zu öffnen. Im nächsten Raum schiebt ihr den Block zur Seite und geht nach rechts. Besiegt die drei kleinen Gegner und geht nach oben. Geht vorsichtig nach rechts. Bei den Blöcken angekommen, schiebt ihr den linken Block nach oben, dann den rechten Block nach rechts. Stellt euch auf den Bodenschalter und öffnet die Schatzkiste. Geht wieder nach unten und links, und öffnet nun die Tür zu eurer Linken.

Geht in die Mitte zur verschlossenen Tür und dreht euch nach links. Stellt euch vor den dritten Block, von oben gezählt. Schiebt ihn nach links, den darüber nach oben. Den Block links von euch nun wieder nach links. Drückt den Schalter. Verschiebt ihr die Blöcke auf der rechten Seite spiegelverkehrt, öffnet sich ein Geheimgang, in dem 30 Rubine liegen.

Im nächsten Raum besiegt ihr die Knochenritter. Den Block in der Mitte des Raumes schiebt ihr einfach nach rechts. Für das **Herzteil** schiebt ihr den Block ganz links nach oben, den Block dann neben euch nach links. Geht nun einen Raum weiter und verlasst die Maku-Passage. Der junge Maku-Baum wird gerade von zwei Moblin-Schweinen attackiert. Besiegt diese, damit der Baum die Blockade im Süden öffnet. Geht nun nach Süden und springt in das Portal, um wieder in die Gegenwart zu kommen.

Nach der Rede (ihr sollt acht Essenzen der Zeit finden, um Veran aufzuhalten), gibt euch der Maku-Baum den **Saatbeutel** inklusive 20 **Glut-Kernen**. Geht nach unten, um den kleinen Baum rechts gleich mit den Glut-Kernen niederzubrennen. Dort warten 30 Rubine.

Teil 4 – Der Friedhof

Die erste Essenz der Zeit befindet sich (dem Maku-Baum nach) östlich auf einem Friedhof. Geht also dorthin zurück, wo ihr Impa am Anfang des Spiels begegnet seid. Zündet nun den kleinen Baum rechts mit den Glut-Kernen an. Am **Yoll-Friedhof** angelangt, geht ihr nach rechts und dann nach unten. Folgt dem Weg, und ihr könnt drei Kinder sehen, die vom unheimlichen Friedhof flüchten. Unten könnt ihr ein Herzteil sehen, aber noch nicht erreichen. Merkt euch bloß den Fundort, und geht rechts weiter.

Ganz rechts seht ihr zwei kleine Bäume; der untere verbirgt einen Geheimgang. Dort unten in der Kammer ist es verdammt dunkel. Stellt euch vor die beiden Gefäße bzw. Fackeln und aktiviert sie mit den Glut-Kernen. Voila, der Raum wird erleuchtet und der **Gruft-Schlüssel** fällt herab, den ihr besser mitnehmt.

Wieder an der Oberfläche geht ihr nach links, links, oben, rechts, oben, oben, um zu einem Tor zu gelangen, das ihr nun aufsperrn könnt. Geht dann nach rechts und folgt dem Weg nach Süden und über die Brücke, um zur Gruft zu kommen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #3

Level 1: Geistergruft

Teil 1 – Die dunkle Gruft

In der Eingangshalle geht ihr nach rechts. Besiegt die Monster und verschiebt den untersten Block, um in den nächsten Raum zu gelangen. Schiebt den Würfel vor euch auf das schwarze Feld in der Mitte der Fackeln, um die Türen zu öffnen. Geht ihr nun links wieder nach unten, kommt ihr zu einer Schatzkiste, die die **Karte** enthält. Wieder zurück im Raum mit dem Würfel, geht ihr durch die obere Tür.

In diesem Raum schiebt ihr den Block in der Mitte nach oben. Rechts ist abgesperrt, links jedoch seht ihr eine Kiste mit dem **Kompass** darin. Die linke Wand ist außerdem von Ranken überwuchert, die ihr mit einem Glutkern wegbrennen könnt. Dahinter warten übrigens Schlangen und ein Schalter, der eine weitere Kiste – diesmal mit einem **Ring** darin – hervorruft.

Wieder im Raum mit dem Würfel geht ihr nun nach rechts und dann nach oben. Der Kompass gibt ein akustisches Signal – das bedeutet, hier ist ein Schatz (in diesem Fall ein **Schlüssel**) versteckt. Besiegt den herumfliegenden Geist, um diesen zu erhalten. Im Raum links könnt ihr nun endlich nach oben gehen.

Rechts, hinter einem verschiebbaren Block, wartet wieder eine Kiste mit einem **Schlüssel**. Geht danach links weiter. Den untersten Block schiebt ihr einfach nach links, den darüber nach oben. Folgt dem Pfad oben bis ganz nach rechts, ohne in die erste Abzweigung zu gehen. Nehmt stattdessen die zweite.

In diesem Raum schiebt ihr den mittleren Block nach oben. Dann die Blöcke rechts und links zur Seite, und den Rest wieder nach oben. Die beiden Schalter auf den Erhöhungen rechts und links aktivieren eine Kiste mit einem **Schlüssel**, sowie eine schwebende Platte, die euch hinüber geleitet. Nun könnt ihr wieder zurück gehen und die erste Abzweigung nehmen. Hier seht ihr wieder eine schwebende Platte. Der Schalter rechts oben aktiviert eine Kiste mit einem **Gasha-Kern**. Im Raum links sperrt ihr die untere Tür auf.

Zwischengegner: Die kleinen Geister machen euch bloß langsam, während der große euch Energie abzieht. Verscheucht einfach die kleinen mit dem Schwert, und schlägt auf den großen ein, um ihn zu besiegen. Als Belohnung erhaltet ihr eine Fee (für die Lebensenergie). Außerdem erscheint ein Warp-Feld, das euch wieder zur Eingangshalle des Levels bringen kann.

Geht stattdessen nach links. Besiegt die Monster und sperrt die untere Tür auf. Schiebt dann im nächsten Raum die seitlichen Blöcke nach unten, den mittleren zur Seite. Im nächsten Raum geht es dann wieder nach rechts oben, wo zwei Fackeln warten, die eine Geheimentreppe aktivieren, sobald sie per Glut-Kerne entzündet werden. Unten wartet das **Kraftarmband**. Rüstet euch gleich damit aus.

Teil 2 – Geisterstunde

Mit diesem neuen Gegenstand könnt ihr Vasen hochheben, um sie auf Gegner zu werfen, oder um den Weg frei zu räumen. Das macht ihr gleich einmal im Raum darunter. In der Kiste befindet sich ein **Ring**. Geht nach unten und schiebt die Vase auf den Schalter. Im Raum dahinter befindet sich die letzte Schatzkiste, und in ihr der **Große Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Damit geht ihr nach rechts. Springt in das Warp-Feld, geht danach nach oben, und wieder nach oben. Rechts wartet dann die Tür mit Schloss für den Großen Schlüssel. Bleibt jedoch wachsam. Eine rote Hand stürzt von oben hinab, um euch wieder zur Eingangshalle zurück zu bringen. Seid einfach schnell genug, oder weicht ihr aus, um das zu verhindern. Unter den Vasen vor der Tür verstecken sich aber noch Feen, die eure Energie für den Dungeon-Boss auffrischen.

Bossgegner: Ein riesiges Monster mit einem Kürbis als Kopf erscheint. Seinem Sprungangriff könnt ihr leicht entgehen. Der Körper des Monsters ist verwundbar, schlag also mit dem Schwert munter drauf los. Dieser verschwindet nach einigen Treffern, und nur der Kopf bleibt noch übrig. Hebt ihn mit dem Kraftarmband hoch. Ihr seht nun einen kleinen Geist; den eigentlichen Gegner. Werft ihn nun einfach mit dem Kürbiskopf an, oder zückt das Schwert. Wiederholt diesen Vorgang und der Gegner ist bald Geschichte. Der **Herzcontainer** spendiert euch zusätzliche Energie. Geht nach oben, um die Essenz der Zeit zu erhalten. Den Geist der Ewigkeit.

Kapitel #4 Die Harfe der Zeit

Teil 1 – Verhext und zugenäht

Ihr seid wieder im Friedhof – am Eingang zur Geistergruft. Geht nach oben und bleibt stehen. Die Melodie verändert sich, ein Schatten schwebt plötzlich über dem Boden. Dies ist eure erste Begegnung mit **Martha**, der kleinen Hexe. Das Häuschen der älteren Hexe namens Syrup befindet sich gleich im Norden des Friedhofs, aber da kommt ihr noch nicht hinüber. Stattdessen wartet ihr, bis Martha auf ihrem Besen daherkommt, und rennt dann einfach in sie hinein. Ihr beide verliert einige Dinge – Rubine, Herzen (später auch Ringe und anderes wertvolles Zeug), etc. Die könnt ihr nun aufsammeln, sofern ihr schneller als die Hexe seid. Danach fliegt sie weiter.

Tauschsequenz 1: Geht nach links, wo ein Geist auf euch wartet. Hebt den Stein mit dem Kraftarmband hoch, redet mit ihm, und erledigt ein paar Dinge für ihn. Schiebt als erstes den Grabstein weg und geht die Treppe nach unten. Redet erneut mit ihm und geht wieder rauf. Nach einem weiteren Gespräch überreicht euch der Geist die **Irrlichtuhr**.

Verlasst nun den Friedhof und geht nach Lynna-Stadt. Euer neues Ziel sind die Wälder im Westen. Geht dazu in der Stadt über den Fluss. Ihr müsst vor dem Eingang zum Schwarzen Turm links abbiegen. Geht dann noch einmal nach links, und dann nach unten. Ihr seid nun im **Feengehölz**.

Teil 2 – Eine folgenschwere Tat

Im Feengehölz angekommen, geht ihr nach rechts, unten, links, unten, links, oben. Drei Feen tauchen plötzlich auf. Sie wollen Verstecken spielen und verhexen deshalb den Wald. Ihr könnt darum nicht sofort zur Höhle mit der zweiten Essenz. Sucht also die Feen.

Geht gleich nach links und unten. Zerschneidet die Büsche und lockt die erste Fee aus dem Versteck. Weiter geht's. Geht nach oben, unten, oben, unten, oben, unten, oben. Unter dem Stein versteckt sich die zweite Fee. Jetzt müsst ihr noch zwei Mal nach links gehen. Die dritte Fee ist unter dem Gebüsch. Nun ist der Wald wieder in Ordnung; also nicht mehr verhext.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Endlich könnt ihr nach rechts gehen, zur Höhle, in der sich die nächste Essenz der Zeit befindet. Hebt ihr jedoch den Stein auf, passiert etwas Unfassbares. Die Höhle stürzt ein, und der Eingang ist verschwunden. Was nun?

Der Maku-Baum empfiehlt euch in Nayrus Haus nachzusehen. Tut, was euch gesagt wurde. Das Haus befindet sich im Zeitenwald, dort wo Nayru am Anfang des Spiels für die Tiere gesungen hat. Im Haus seht ihr Impa, die mit euch einen Geheimgang entdeckt. Schiebt dazu einfach die Statue zur Seite, und geht in die Wand hinein. Dort gibt es eine Treppe nach unten, wo die **Harfe der Zeit** wartet. Nehmt sie an euch, und Nayru wird erscheinen, um euch eine Melodie zu lehren. Die **Melodie des Echos**. Mit ihr könnt ihr zukünftig Portale aktivieren, um durch die Zeit zu reisen.

Teil 3 – Was die Königin sucht

Verlasst das Haus. Draußen seht ihr gleich ein Portal. Wählt die Harfe aus und spielt auf ihr. Dadurch wird das Portal aktiviert. Stürzt euch sogleich hinein.

Tauschsequenz 2: In der Vergangenheit angekommen, geht ihr nach links, unten, links, unten, links. Betretet das Haus. Dort drinnen wartet ein Postbote, der die Irrlichtuhr gegen ein **Briefset** tauscht.

Tauschsequenz 3: Der nächste Tauschpartner ist nicht weit. Verlasst das Haus des Postboten und geht nach links, und nochmal nach links. Betretet das kleine Häuschen, wo eine merkwürdige Hand das Briefset gegen den **Duftbeutel** tauscht.

Logischerweise ist euer Ziel in der Vergangenheit das Feengehölz. Geht dazu wieder nach Lynna-Dorf, über den Fluss, immer weiter Richtung Westen, bis ihr zum Wald kommt. Dieser heißt in der Vergangenheit **Deku-Wald**. Rechts im Wald seht ihr eine Frau. Von hier aus geht ihr nach unten und links. Der Eingang der Höhle, in der die nächste Essenz liegt, ist jedoch versperrt. Ihr benötigt Bomben.

Geht nach links und nach oben. Wählt ihr den rechten Weg kommt ihr zu einer kleinen Höhle, in der ein **Gasha-Kern** wartet. Nehmt dann den linken Weg und geht dann links, unten, unten. Im Untergrund unter dem Baum ist übrigens ein **Herzteil** versteckt.

Nun geht ihr nach links und marschiert auf die Büsche zu. Einer entpuppt sich als Gegner, der andere als **Laubkerl**. Letzterer bietet euch einen Schild für 50 Rubine an. Lehnt ab, brennt den Baum oben rechts nieder und geht weiter nach oben, rechts, wo euch ein weitere Laubkerl ein Schild für 30 Rubine anbietet. Lehnt wieder ab und geht dann oben die Treppe hinunter. In der Schatzkiste warten 30 Rubine. Geht nach links und die Treppen hinauf, wo euch ein Deku einen **Schild** für 10 Rubine anbietet. Schlagt zu – es ist ein echtes Schnäppchen. Nun geht's nach unten, wo ihr dem anderen Weg rechts folgt.

Hier erwarten euch die legendären **Arkanum-Kerne**. Diese finden Platz in eurem Saatbeutel. Streut ihr die Kerne auf Eulenstatuen aus, so sprechen diese zu euch, um euch wichtige Hinweise mitzuteilen. Mit diesen Kernen in den Taschen geht ihr nun den ganzen Weg wieder zurück.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #5

Level 2: Flügelhöhle

Teil 1 – Düstere Korridore

Auf halbem Weg zurück läuft euch ein Soldat in die Arme. Eilig eskortiert er euch zum Palast von **Königin Ambi**. Dort tauscht ihr die Arkanum-Kerne gegen Bomben. Ihr werdet aus dem Palast geführt, seht jedoch noch eine kleine Sequenz. Nayru taucht auf und verspricht der Königin so etwas wie einen ewig währenden Tag. Was führen die beiden im Schilde? Wieder in Lynna-Dorf könnt ihr nun zur Höhle im Wald spazieren. Im Wald legt ihr dann eine Bombe vor den geschlossenen Eingang der Höhle, um ihn aufzusprengen.

Tretet ein: In der Flügelhöhle geht es sofort nach oben. Dort warten **Stachis**, gegen die sich der Schild bewährt. Haltet ihn hoch und rennt auf die Gegner zu. Diese werden zurückgeschleudert und zeigen nun ihre verwundbare Stelle. Jetzt könnt ihr sie mit dem Schwert besiegen.

Geht dann nach links weiter. Den Würfel schiebt ihr nach rechts, rechts, rechts, oben, links, unten, und sechs Mal nach links. Nun geht nach oben weiter. Verschiebt die Blöcke und wendet euch nach rechts. Dort seht ihr eine brüchige Stelle, die ihr mit einer Bombe aufsprengen könnt. Dahinter wartet die **Karte**.

Geht weiter nach oben, links (haltet euch von den Monstern fern, die an der Wand gleiten), und wieder links. Besiegt alle Gegner im Raum, um einen **Schlüssel** zu erhalten. Damit geht ihr wieder zum Raum mit den Stachis zurück, wo ihr rechts die Tür aufsperrt.

Teil 2 – Wo die Schwinge ruht

Im nächsten Raum angekommen seht ihr einige Schlangen, die gleich auf euch zurasen. Besiegt alle, verschiebt den Block oben rechts, geht zur Kiste und holt euch den **Kompass**. Bevor ihr nach oben weitergeht, seht ihr euch nun die Wand im Süden genauer an. Sprengt die brüchige Stelle mit einer Bombe. Geht durch die Öffnung und dahinter die Treppe hinunter. Unten im Tunnel müsst ihr euch bloß nach rechts vorarbeiten. Geht dann wieder nach oben. Wieder gilt es einige Schlangen zu besiegen. Kassiert danach einen weiteren kleinen **Schlüssel**.

Nun wieder zurück zu dem Raum mit dem Kompass, wo ihr nun oben weitergehen könnt. Dort müsst ihr links die Tür mit dem Schlüssel aufsperrn. Im nächsten Raum gibt es eine Lore. Geht darauf zu und springt hinein – es wartet eine lustige Fahrt auf euch. Ist die Fahrt beendet, geht ihr nach oben.

Zwischengegner: Das rote, geflügelte Monster erhebt sich in die Lüfte. Sobald seine Flügel schneller anfangen zu schwingen, wird er sich auf euch stürzen. Weicht dem Angriff aus, der sogar Löcher in den Boden macht, und attackiert selbst. Und versucht, nicht hinunter zu fallen. Solltet ihr während des Kampfes trotzdem hinuntergefallen sein: Geht einfach rechts die Treppe hinauf. Oben angekommen geht ihr links – und der Kampf beginnt von vorne. Eine sichere Methode ist, während des Kampfes immer auf den blauen Platten am Rand zu bleiben. Diese kann euer Gegner nämlich nicht zerstören.

Nachdem ihr den Miniboss besiegt habt, nehmt ihr den rechten, oberen Durchgang. Geht die Treppe nach unten und folgt dem Weg im Süden. Weicht den Fernangriffen der Monster aus und geht nach rechts. Im nächsten Raum nehmt ihr wieder die Treppe. Weicht den Fledermäusen und dem großen blauen, herabfallenden Stein aus, und geht nach rechts. Dort wartet die **Greifenfeder** auf euch.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Teil 3 – Hoch hinaus

Wenn ihr mit der Greifenfeder ausgerüstet seid, könnt ihr über Schluchten springen oder kleinere Vorsprünge erreichen. Springt ihr zum Beispiel auf den blauen Klotz könnt ihr mit etwas Geschick links oben die 30 Rubine erreichen. Verlasst den Tunnel und ihr seid wieder in dem Raum mit der Eule und den farbigen Bodenstellen. Wenn ihr mit der Greifenfeder über das gelbe Feld springt, verändert es die Farbe. Ist es rot, öffnet sich die Tür rechts. Geht hindurch.

Springt über die Löcher im Boden und steigt in die Lore. Im nächsten Raum schlagt ihr noch während der Fahrt mit dem Schwert auf den Schalter, damit die Lore auch in diesem Raum hält. Rechts sprengt ihr dann ein Loch in die Wand. Dahinter warten Gegner; nach ihrem Ableben eine erscheint Kiste mit einem **Schlüssel**. Geht wieder zurück. Den Würfel schiebt ihr nach links, oben, rechts, oben. Springt dann in die Lore und fahrt weiter.

Im nächsten Raum seht ihr vier rote Bodenfelder, über die ihr so springen müsst, dass sie dasselbe Muster wie links ergeben. Wieder erhält ihr einen **Schlüssel**. Geht nun nach links und die Treppe hinauf. Bevor ihr rechts jedoch den blauen Block mit Schlüsselloch aufschließt, geht ihr nach links. Dort nehmt ihr den rechten unteren Durchgang. Geht wieder nach unten. Dort springt ihr nun über die Löcher nach rechts unten, wo wieder ein farbiges Feld wartet. Springt darüber, bis es blau zeigt, damit die Schranke für die Lore geöffnet wird. Jetzt könnt ihr den Block aufsperrn und in die Lore hüpfen.

Teil 4 – Bombenstimmung

Von dort aus kommt ihr nun in einen Raum mit einer Kiste, in der sich ein **Gasha-Kern** befindet. Geht nach oben weiter. Hier springt ihr über das Loch und besiegt alle Gegner, ohne jedoch die Vasen zu zerstören. Ihr braucht nämlich die rechte obere Vase für den Schalter rechts. Ihr müsst die Vase schieben, und dann hinter sie springen, um die Richtung zu ändern. Steht die Vase schließlich auf dem Schalter, öffnet sich die Tür.

Sperrt im nächsten Raum oben die Tür auf, geht vorerst jedoch nach unten. Hier seht ihr rechts blaue Bodenfelder, auf die ihr die farbigen Statuen so stellen müsst, wie es links gezeigt wird. Ihr könnt aber immer nur jene Statuen verschieben, die die gleiche Farbe wie das Feuer in der Fackel oben haben. Um die Farbe des Feuers zu wechseln, springt ihr über das farbige Bodenfeld.

Fangt am Besten mit Gelb an und schiebt den einzelnen gelben Block in die Mitte. Wechselt danach auf Blau und schiebt die vier blauen Blöcke um den gelben Block herum, so dass sie diesen einkesseln. Zum Schluss wechselt auf Rot und verschiebt die vier roten Blöcke in die Ecken.

Ihr erhält wieder einen **Schlüssel**, mit dem ihr im Raum darüber die rechte Tür öffnet. Dieser Raum ist ganz rot, aber irgendetwas Unsichtbares bewegt sich hier. Springt über das Bodenfeld in der Mitte, um die Farbe des Raumes zu wechseln. Für wenige Sekunden sind nun kleine Monster sichtbar, die ihr schnell besiegen müsst. Wiederholt den Vorgang, bis alle besiegt sind. Dann gibt es den **Großen Schlüssel**. Geht nach links, oben und rechts. Holt euch noch schnell Items, die unter den Vasen liegen, und geht dann die Treppe nach unten.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Bossgegner: Klettert links oder rechts die Leiter hinauf und platziert euch im oberen Bereich des Raumes. Ihr könnt auch auf die drei Plattformen springen, die den Wummp umkreisen. Euer Ziel ist es, eine Bombe genau dann in die obere Öffnung des Wummps zu werfen, wenn er das rote Gesicht zeigt. Am besten werft ihr die Bombe, wenn das violette Gesicht auftaucht, um auch ganz sicher das rote Gesicht zu treffen.

Der Gegner lässt übrigens nach jedem Treffer von euch ein Herz fallen. Beim vierten Mal ist der Boss Geschichte. Als Belohnung erhält ihr einen **Herzcontainer** sowie die zweite Essenz der Zeit. Das Holz der Antike.

Kapitel #6

Auf zu anderen Ufern

Teil 1 – Sein letzter Wille

Euer nächstes Ziel ist die **Sichelinsel**, eine Insel in der südöstlichen See. Um dort hinzukommen, benötigt ihr ein Boot oder etwas Ähnliches. Ihr müsst wieder nach Lynna-Dorf, genauer gesagt in den Süden. In der Mitte des Dorfes gibt es einen Baum mit Glut-Kernen. Von dort aus geht ihr nach unten und nach rechts. Springt über den Fluss und geht oben in das Haus.

Redet mit dem alten Mann, **Cheval**. Seine brillanten Erfindungen sind leider noch nicht fertig. Verlasst also das Haus. Plötzlich kommt Ralph, der euch etwas von einem Grabstein erzählt. Geht nun zum Bereich vor dem Maku-Baum, wo sich das Portal befindet. Spielt die Harfe der Zeit und reist in die Gegenwart.

Dort müsst ihr nun zum Friedhof, wo ihr schon einmal wart. Beseitigt wie üblich den Baum am Eingang zum Friedhof, und geht nach rechts. Ihr seht einen dicken blauen Bären, der von drei Geistern belästigt wird. Helft ihm und besiegt diese Geister. Sprecht dann den Bären, **Benny**, an, und er lässt euch auf seinen Rücken steigen. Geht nach links und nach oben. Durch wiederholtes Drücken des A-Knopfes gelangt ihr über die Löcher im Boden. Euer Ziel ist der Grabstein links oben. Dort angekommen, springt ihr mit dem B-Knopf von Bennys Rücken, und verschiebt den Grabstein. Steigt nun die Treppe hinab.

Unten angekommen geht ihr dann nach oben, rechts und unten. Springt dort über das Wasser. Steuert auf das orangefarbene Teil zu. Packt es mit dem Kraftarmband. Lasst den Knopf nicht los, sondern rennt in die entgegengesetzte Richtung. Siehe da, das Tor rechts öffnet sich. Lasst dann los, springt auf die andere Seite und holt euch **Zoras Flossen**.

Nun könnt ihr endlich schwimmen - Großartig oder? Stürzt euch sogleich ins Gewässer und schwimmt nach oben. Folgt dem rechten Weg und schwimmt dann nach links, wo ein **Cheval-Tau** wartet. Jetzt könnt ihr das Grab verlassen. Beseitigt den Felsen, springt hinüber, verabschiedet euch von Benny und reist per Portal (es befindet sich rechts vom Maku-Baum) wieder in die Vergangenheit.

Teil 2 – Hallo, Herr Fee

In der Vergangenheit müsst ihr in den Süden des Dorfes gehen. Platziert euch wieder am Baum mit den Glut-Kernen. Von dort aus geht es nach unten, links, oben, dann links unten, und noch zwei Mal unten. In diesem Haus wohnt **Maro**. Gebt dem Knirps das Cheval-Tau, damit dieser sein Floß vollenden kann. Doch ihr braucht noch eine Seekarte. Verlasst also das Haus. Wieder taucht Ralph auf, und wieder müsst ihr in die Gegenwart.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Geht erneut Richtung Friedhof. Vor dem Eingang des Friedhofs seht ihr ein Känguru namens **Ricky**. Sprecht mit ihm. Das Tier ist stinksauer, weil es seine Boxhandschuhe verloren hat. Diese müsst ihr nun suchen. Geht nach unten, links, unten, unten, und links. Dort grabt ihr mit der Schaufel den Sand beiseite, um **Rickys Handschuhe** zu finden. Bringt diese nun zu Ricky.

Ihr dürft nun in Rickys Beutel. Geht mit ihm nach unten und links. Dort steuert ihr nun auf die Klippe zu, um hinaufzuspringen. Macht das links noch einmal, um zu dem seltsamen Wesen mit dem Luftballon zu gelangen. Hüpfst aus Rickys Beutel.

Nun springt ihr und schlagt gleichzeitig mit dem Schwert, um den Luftballon des Wesens zum Platzen zu bringen. Der Typ fällt hinunter. Redet mit ihm. Sein Name ist **Tingle**, und er will euer Freund sein. Sagt ja; als Dank gibt es die Seekarte. Damit könnt ihr nun in der Vergangenheit wieder zu Maro laufen, um euer Floß abzuholen.

Teil 3 – Anker lichten

Das Floß befindet sich draußen vor dem Haus. Steigt auf und fahrt los. Es geht nach unten, unten, rechts, oben, oben. Plötzlich kommt ein schwerer Sturm auf, der euch auf einer Insel stranden lässt. Als ihr aufwacht, stehen ein paar Viecher euer ganzes Inventar. Diese Dinger heißen **Tokay**, und von denen müsst ihr eure Items wieder zurückholen. Geht nach unten, rechts und unten, wo ein Tokay mit eurer Schaufel wartet.

Damit geht ihr nach oben und in die Höhle. Grabt und schiebt euch den Weg zum nächsten Tokay frei, der euch das Schwert überreicht. Geht wieder hinaus und nach links. Hier seht ihr einen Spross einer Pflanze. Diesen müsst ihr zwei Felder nach rechts, vor die brüchige Mauer, schieben.

Das hat zur Folge, dass euch hier später eine Kletterpflanze zur Verfügung steht. Von der Höhle aus geht ihr nach links, oben, rechts, unten, rechts (bei Bedarf Schild kaufen), unten (Spross vor die brüchige Stelle schieben), unten, rechts, und drei Mal oben. Hier befindet sich ein Haus. Geht hinein. Drinnen seht ihr Kraftarmband und Greifenfeder, aber diese bekommt ihr nicht. Tauscht stattdessen eure Schaufel gegen das Armband und geht wieder nach draußen.

Teil 4 – Drei, zwei, eins, wieder meins

Mit dem Armband im Inventar geht ihr nach unten, unten, unten und links. Nehmt den rechten oberen Weg und folgt ihm bis zu den Treppen, die ihr hinabsteigt. Unten verschiebt ihr die Blöcke in Laufrichtung. Die Kiste beinhaltet übrigens einen **Gasha-Kern**. Auf der anderen Seite geht es wieder nach oben. Dort warten eure Bomben.

Geht nun den Weg wieder zurück. Ein Feld unterhalb des Tokay-Händlers gibt es einen Höhleneingang, der freigesprengt werden muss. Drinnen wartet ein kleines Minispiel auf euch, welches euch 10 Rubine kostet. Rechts und links laufen Tokays durch die Gegend. In der Mitte erscheint ein Stück Fleisch, das ihr mit dem Armband aufhebt und den Tokays zuwerft. Kein einziger Tokay darf leer ausgehen. Als Preis gibt es den **Setzling**.

Nun benötigt ihr die Feder. Geht zum Tokay-Händler und tauscht euch erst mal eure Schaufel zurück, um diese dann wieder herzugeben und die Greifenfeder zu erhalten. Geht hinaus und nach unten, unten, unten, links, links über die Löcher, und hinauf in die Höhle. Der Eingang muss aber erst freigesprengt werden. Drinnen müsst ihr euch mit Feder und Bomben nach rechts vorarbeiten, bis ihr den Tokay erreicht, der eure Schwimfflossen hat.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

In dieser Höhle gibt es oben links eine dunkle Wasserstelle, bei der ihr durch Drücken des B-Knopfes tauchen könnt. Doch leider benötigt ihr das Kraftarmband dazu. Lauft also wieder den ganzen Weg zurück zum Tokay-Händler, holt euch das Armband, und kommt wieder zur Höhle, wo ihr dann abtauchen könnt.

Auf der anderen Seite des Unterwassertunnels wartet ein Tokay mit eurem Saatbeutel. Die Glut- und Arkanum-Kerne sind also wieder in eurem Besitz. Damit watschelt ihr nun wieder zum Tokay-Händler, wo ihr die Greifenfeder nun gegen die Kerne tauschen könnt. Ihr besitzt jetzt also sowohl die Feder als auch das Armband.

Teil 5 – Der grüne Daumen

Unterhalb der mit Wasser gefüllten Höhle, in der ihr die Flossen erhalten habt, liegt ein weiterer Höhleneingang, an dessen anderem Ende die Harfe der Zeit auf euch wartet. Nun bleibt eigentlich nur noch eines zu tun: Ihr müsst nämlich noch den Setzling pflanzen.

Geht in den Norden der Insel: Der Platz befindet sich zwei Felder östlich vom Strand, wo ihr von den Wellen angespült wurdet. Redet mit dem Tokay, der euch den Setzling einpflanzt. Jetzt müsst ihr in die Gegenwart reisen, um vom ausgewachsenen Baum eine neue Kernsorte zu bekommen. Das Portal befindet sich im Osten der Insel, zwei Felder unter dem Tokay-Händler. In der Gegenwart geht ihr nach unten, links, oben, oben, links, links, oben (nicht möglich, wenn ihr den Spross in der Vergangenheit nicht vor die brüchige Mauerstelle geschoben habt), rechts und rechts. Ihr erhaltet die **Duft-Kerne**.

Tauschsequenz 4: In der Gegenwart befindet sich gleich unterhalb des Portals ein Haus, in dem ein merkwürdiger Tokay wohnt. Tauscht hier den Duftbeutel gegen den unglaublich gut riechenden **Knusperbraten**.

Euer letztes Tauschgeschäft ist nun fällig. Reist mit dem prall gefüllten Saatbeutel in die Vergangenheit, wo ihr euch das letzte Item beim Händler holt. Ihr habt nun euer ganzes Inventar wieder. Nach diesen nervenaufreibenden Tauschgeschäften könnt ihr nun endlich die Mondscheingrotte betreten.

Geht vom Tokay-Händler aus nach unten, unten, unten, links, links. Durchquert die Höhle, die euch zu dem Tokay mit der Harfe führte. Auf der anderen Seite geht ihr nach oben, links und unten. Ein weiteres Portal wartet hier. Reist in die Gegenwart, wo ihr eigentlich nur noch dem Weg im Norden folgen müsst, um die Mondscheingrotte zu betreten.

Kapitel #7

Level 3: Mondscheingrotte

Teil 1 – Mondscheinsonata

Links in der Eingangshalle müsst ihr Blöcke wegsprengen und verschieben, um in den Raum dahinter zu gelangen. Dort seht ihr zwei Hasenmonster, die laut dem Spiel mit Bomben besiegt werden sollten. Zückt stattdessen die Harfe der Zeit und spielt ein Lied. Siehe da, die Hasen sind besiegt, und ihr erhaltet die **Karte**.

Wieder in der Eingangshalle geht ihr nach oben und dann rechts. Die Monster mit den Stahlmasken besiegt ihr einfach von hinten. Seht euch den Kristall in der Mitte des Raumes genauer an. Dieser, und drei andere, verhindern ein Weiterkommen. Zerstört ihn also mit dem Schwert.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Im nächsten Raum oben gibt es ein Drehkreuz, das euch nach rechts befördert, sobald ihr es betreten habt. Rechts, im nächsten Raum, gibt es ein paar Blöcke zu sprengen. In der Mitte der Blöcke liegt übrigens ein weiterer Kristall, der zerstört werden muss. Sobald der Weg zum Kristall frei liegt, kann auch die grüne Statue an ihren Platz (links oben in der Statuen-Formation) verschoben werden. Es erwartet euch ein **Schlüssel**.

Nun könnt ihr im Raum über der Eingangshalle das Schloss oben aufsperrn. Springt im nächsten Raum in das Loch. Im unteren Stockwerk wehrt ihr erst mal den Hinterhalt ab. Dann geht ihr nach unten, wo ihr das eingesperrte Wurmmonster besiegt. Sobald das getan ist, könnt ihr nach unten weitergehen. Die Hasenmonster besiegt ihr am Einfachsten mit der Harfe der Zeit. Dann geht es links nach oben.

Der Wurm von vorhin ist wieder da. Diesmal erreicht ihr ihn nur mit Bomben, also feuert, was das Zeug hält. Links unten öffnet sich dann eine Tür. Geht hindurch und dann nach links. Platziert in diesem Raum die Bombe so, dass sie den blauen Schalter aktiviert. Der Steinritter erwacht dann zum Leben, und die Treppe hinter ihm wird zugänglich. Besiegt den Steinritter, um den **Kompass** zu bekommen. Nehmt dann die Treppen.

Teil 2 – Kristallfieber

Wieder im ersten Stockwerk geht ihr nach links, wo ein einfaches Schieberätsel wartet. Verschiebt die Blöcke nach außen zu den Wänden, und ihr erhaltet einen weiteren **Schlüssel**. Mit ihm in der Tasche geht ihr wieder nach rechts und oben, zur Treppe. Sprengt euch einen Weg am Steinkrieger vorbei, und geht nach rechts und zwei Mal nach oben. Eine weitere Treppe erwartet euch. Am anderen Ende dieser Treppe befindet sich der dritte Kristall. Zerstört auch ihn.

Geht nun rechts zum Drehkreuz. Jetzt dreht ihr eine Runde, das heißt: Ihr geht einfach ins Drehkreuz, dann nach unten, links, oben, und wieder rechts. Jetzt befördert euch das Drehkreuz nach oben. Geht also nach oben und dort nach rechts. In diesem Raum warten Ritter aus Stein auf euch, die lebendig werden, sobald ihr den Schalter rechts oben drückt. Die Ritter könnt ihr nur mit den Bomben besiegen. Auch die Duft-Kerne schaden ihnen, aber dazu müsst ihr ganz nahe ran. Nachdem sie besiegt sind, winkt ein weiterer **Schlüssel**.

Geht damit nach links und oben. Hier werden Bodenplatten auf euch geschleudert. Weicht diesen aus, zerschlagt sie mit dem Schwert oder schützt euch mit eurem Schild. Passt aber auch auf die Monster auf. Nachdem alle Gegner verschwunden sind, geht es links weiter. Nun geht ihr vorsichtig nach unten, denn einige Monster haben sich als Büsche getarnt. Oben warten übrigens 30 Rubine. Kämpft euch durch die Büsche zu einer verschlossenen Tür, die ihr aufsperrt. Geht hindurch und nach rechts. Besiegt die beiden Wurmmonster. Die anderen beiden Viecher spiegeln eure Bewegungen. Nachdem alle vier Monster besiegt sind, taucht eine Kiste mit dem **Blasrohr** darin auf.

Damit könnt ihr Kerne verschießen. Im Raum rechts müsst ihr dies gleich ausprobieren. Zielt mit dem Rohr auf die Fackel in der Mitte, um einen Glut-Kern hineinzuschießen, und somit die Tür unten zu öffnen. Geht hindurch und dann nach rechts und unten. In diesem Raum, wo auch eine Eulenstatue steht, müsst ihr mit dem Blasrohr zur Wand schießen, damit der Duft-Kern abprallt und den letzten Kristall zerstört.

Ein lautes Donnern ertönt. Geht nach unten. Das Drehkreuz ist weg. Stattdessen befindet sich hier eine Kiste mit einem **Gasha-Kern**. Geht von hier aus nach links und springt in das Loch, um wieder ins untere Stockwerk zu gelangen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Teil 3 – Dreh dich im Kreis

Geht im unteren Stockwerk nach rechts. Anstatt eines großen Lochs befindet sich hier nun das Drehkreuz aus dem oberen Stockwerk. Geht hindurch, und ihr werdet nach unten befördert. Dort könnt ihr rechts unten die Blöcke in den Abgrund schieben und mit dem Blasrohr die Fackeln entzünden, um einen weiteren **Gasha-Kern** zu erhalten. Geht ansonsten weiter nach rechts, oben, rechts (zum Drehkreuz), oben und oben.

Zwischengegner: Ein blauer Maulwurf erwartet euch. Er gräbt sich ein und wiegt sich in Sicherheit. Nehmt die Schaufel zur Hand und grabt genau dort, wo er sich gerade befindet. Nun wird er an die Oberfläche befördert, wo ihr ihn mit dem Schwert verletzen könnt. Nach einigen Schlägen ist er besiegt.

Geht jetzt nach links und nach oben. Dort schiebt ihr den rechten unteren Block nach links, damit die Blöcke symmetrisch sind. Der letzte **Schlüssel** erscheint. Was jetzt folgt, ist ein Marsch durch den gesamten Dungeon, um zum Großen Schlüssel zu gelangen.

Teleportiert euch vom Zwischengegner-Raum zum Start zurück. Jetzt geht zwei Mal nach oben, und springt in das Loch. Geht weiter nach rechts, unten und links. Besiegt den Wurm, geht nach unten. Besiegt die Hasenmonster, geht wieder hinauf. Geht weiter hinauf, bis zur Treppe. Im oberen Stockwerk angekommen geht ihr nach unten, bis zur Eingangshalle. Teleportiert euch zum Zwischengegner-Raum und geht zwei Mal nach unten, wo euch das Drehkreuz nun nach rechts befördert.

Hier stellt ihr euch zwei Mal auf den Bodenschalter. Beim zweiten Mal schießt ihr von hier aus den anderen Schalter mit dem Blasrohr an. Es geht nach oben, wo ihr den **Großen Schlüssel** aus der Kiste nehmen könnt.

Teil 4 – Die Schattenhexe

Mit dem Großen Schlüssel geht es nach links, unten, links und oben. Die Büsche in diesem Raum wachsen nach und versorgen euch mit Kernen. Schlagt mit dem Schwert auf die blauen/roten Schalter ein, damit sich die roten Bretter bewegen. Schießt Kerne auf sie, lasst sie im richtigen Winkel abprallen und aktiviert somit Brücken. Unten im gleichen Raum befindet sich noch eine Kiste mit 20 Rubinen.

Oben rechts sperrt ihr die Tür auf. Im nächsten Raum macht ihr dasselbe wie im vorherigen. Erreicht einfach die linke Seite. Geht dann nach oben, steckt den Schlüssel in das Schloss und macht euch bereit für den Kampf.

Bossgegner: Die Schattenhexe verwandelt sich in vier Schatten, die euch verfolgen und verletzen. Weicht ihnen aus und springt über sie hinweg. Irgendwann tauchen bunte Schmetterlinge auf, die ihr mit dem Schwert besiegt, weil sie einerseits lästig sind, und andererseits Kerne liefern. Die Hexe taucht immer wieder hinter euch auf.

Dreht ihr euch zu ihr um, verschwindet sie wieder. Haltet also das Blasrohr auf die gegenüberliegende Wand gerichtet. Dann prallt der Kern an der Wand ab und erwischt die Hexe. Nach einigen Treffern ist sie besiegt. Nehmt den Herzcontainer und die nächste Essenz der Zeit. Die Stimme des Echos.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #8

Noch mehr Abenteuer

Teil 1 – Rückkehr

In der Vergangenheit hat sich inzwischen viel getan. Der Schwarze Turm wird immer größer. Doch auch in der Gegenwart wächst dieses Bauwerk. Der Maku-Baum spricht von einer Essenz der Zeit im Nordwesten von Lynna-Stadt. Folgt du dem Weg von der Mondscheingrotte weg, findest du zwei Tokays an, die sich gerade über ein rotes Tier hermachen wollen. Sprich sie an und gib ihnen deine Glut-Kerne, um sie zu verscheuchen. Das Tier, **Dimitri**, wird euch nun über das Wasser tragen. Somit kommt ihr wieder sicher zum Strand von Lynna-Stadt.

Schwimmt mit ihm einfach nach links oben. Am Strand könnt ihr nach Norden gehen und Tingle einen erneuten Besuch abstatten. Geht dazu einfach in die Höhle, wo ihr mit dem Blasrohr den Schalter aktiviert. Oben sprecht ihr dann mit dem verrückten Tingle, von dem ihr einen **größeren Saatbeutel** bekommt.

Bevor ihr weitergeht, solltet ihr euch fragen, ob Ricky, Benny oder Dimitri besser zu euch passen würde. Wollt ihr Dimitri als Freund, dann geht in den Shop von Lynna-Stadt. Kauft euch dort die Flöte für 150 Rubine und setzt euren Weg fort. Wollt ihr Ricky als Freund, müsst ihr in die Schießbude in Lynna-Dorf (Vergangenheit) und dort mindestens 200 Punkte machen. Wenn ihr stattdessen Benny als Freund wollt, solltet ihr ohne Flöte weiterspielen. (In einem **Passwortspiel** entfällt diese Wahl, ihr bekommt dasselbe Tier wie in **Oracle of Seasons**.) Begebt euch nun in den Südwesten von Lynna-Stadt zum Schwarzen Turm.

(**Passwortspiel:** Ihr begegnet hier Impa, die euch berichtet, dass Zelda von Vire entführt wurde. Betretet den Schwarzen Turm, wo ihr ein Minispiel im Stile von **Donkey Kong** überstehen müsst. Ihr erhaltet zum Dank einen [Ring](#) von Zelda.) Westlich von Lynna-Stadt, wo es zu den Wäldern geht, lauft ihr diesmal nach Norden, wo ihr eine unvollständige Brücke findet. Schießt mit dem Blasrohr zu dem Schalter auf der anderen Seite, um die Brücke wiederherzustellen.

Tauschsequenz 5: Links von der Brücke gibt es eine kleine Hütte, den Maskenladen, in der ein Mann wohnt, der den Knusperbraten gegen eine **Hundemaske** tauscht.

Tauschsequenz 6: Diese könnt ihr gleich weitertauschen. Geht vom Maskenladen aus nach rechts, unten, und zwei Mal rechts. In jenem Haus wohnt eine Frau, die die Hundemaske gegen eine **Hantel** tauscht.

Teil 2 – Neue Freunde

Nachdem ihr alles erledigt habt, geht über die Brücke und folgt dem Weg nach Norden. Ein Bauarbeiter steht vor einer weiteren unvollendeten Brücke, die euch zu den **Symmetria-Ruinen** führen sollte. Der Arbeiter vermisst drei seiner Helferlein, die ihr nun finden müsst, damit die Brücke gebaut wird.

Egal, ob ihr nun eine Flöte gekauft oder gewonnen habt oder keine Flöte besitzt: Redet mit dem Bauarbeiter und geht wieder zurück. Auf halbem Weg taucht eine Fee auf, die eure Hilfe braucht. Ein Tier hat sich im Feengehölz verirrt. Lauft also in den Süden. Am Waldrand taucht noch einmal die Fee auf. Folgt ihr nach unten und nach links.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Nun geht ihr nach oben, unten und oben. Schon habt ihr das Tier gefunden. Habt ihr eine Flöte gekauft, ist es Dimitri, der nun euer Freund wird. Habt ihr eine Flöte in der Schießbude gewonnen, ist es Ricky. Solltet ihr keine Flöte gekauft haben, ist es Benny, und er schenkt euch nun seine eigene Flöte. Habt ihr Oracle of Seasons bereits durchgespielt und den Code in Oracle of Ages eingegeben, wartet hier euer bisheriger Tierpartner auf euch, der euch nun die Flöte schenkt.

Ihr könnt nun mit eurem neuen Freund in den Norden, um die Helferlein des Bauarbeiters zu finden. Redet aber vor der Suche unbedingt noch einmal mit dem Bauarbeiter-Chef. Je nachdem, welches Reittier ihr besitzt, schaut nun das Areal vor euch anders aus. Die drei Bauarbeiter befinden sich daher auch an unterschiedlichen Stellen. In jedem Gebiet gibt es zudem eine Höhle mit einem [Ring](#).

Benny: Benny kann durch wiederholtes Drücken des A-Knopfes kurze Strecken fliegen. Haltet ihr den Knopf gedrückt, vollführt der Bär eine Arschbombe, die alle Gegner und Büsche wegfegt. Vom Chef aus geht ihr nach rechts. Oben, wo die Treppe hinführt, wartet der erste Bauarbeiter. Für den zweiten geht ihr nach unten, rechts, unten, links, oben, rechts, oben. Ein Feld unter dem zweiten Bauarbeiter findet ihr auch die Höhle mit dem Ring. Der dritte und letzte Arbeiter befindet sich im Norden. Geht vom Chef aus nach rechts, oben, oben, rechts und unten.

Dimitri: Dimitri kann per Drücken auf den A-Knopf Gegner und Büsche fressen. Er schwimmt wie ein Weltmeister und kann sogar Wasserfälle erklimmen. Auch Stromschnellen sind für ihn kein Problem. Geht vom Chef aus nach unten, rechts und oben. Schon habt ihr den ersten Bauarbeiter. Der zweite faulenzte unten rechts. Schwimmt hier den Wasserfall hinauf in eine Höhle, um den Ring zu finden. Für den dritten Arbeiter schwimmt ihr dann einfach ein Feld nach oben und erklimmt den Wasserfall.

Ricky: Ricky kann per A-Knopf taffe Schläge aus dem Handgelenk schütteln. Bei längerem Drücken des Knopfes bildet sich sogar ein Wirbelwind. Er springt beim Zulaufen auf ein Loch einfach darüber. Auch Klippen sind für ihn ein Kinderspiel. Für den ersten Bauarbeiter geht nach unten, rechts, springt hier die Klippe hinauf und geht nach oben. Geht danach zurück zum Chef und von dort aus zwei Felder nach oben. Geht hier links und nach unten, um Bauarbeiter Nr. 2 zu finden. Der Letzte Bauarbeiter befindet sich im Südosten. Geht nun ganz in die nördöstlichste Ecke und von dort aus dreimal nach unten. Springt hier zweimal den Abhang hinauf, um ihn zu finden. Die Höhle unter dem Bauarbeiter enthält den Ring.

Teil 3 – Perfekte Symmetrie

Nachdem ihr alle drei Arbeiter gefunden habt, stellen diese für euch die Brücke fertig. Überquert diese und geht nach oben. Was ihr nun seht, sind die Ruinen von **Symmetria-Stadt**. Alles ist zerstört und einige Feuergeister treiben ihr Unwesen.

Geht nach links zur Mitte der Stadt: Hier seht ihr einen Baum, der etwas Besonderes für euch bereithält: Die **Sturm-Kerne**. Mit diesen könnt ihr zu jedem Baum reisen, der Kerne trägt. Und das im ganzen Land. Voraussetzung ist dafür, dass ihr den Baum schon entdeckt habt, denn es gibt noch andere. Unter den Büschen links und rechts befindet sich je ein Portal, mit denen ihr sogleich in die Vergangenheit reist.

Hier scheint **Symmetria-Dorf** von einem Vulkan heimgesucht zu werden. Geht ins Haus und sprecht mit einem der beiden Mädchen. Der Schwarze Turm ist Schuld an der Zerstörung des **Tuni-Gewindes**, welches die Stadt im Gleichgewicht gehalten hatte.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Tauschsequenz 7: Im unteren Geschoss des Hauses (steigt einfach die Treppen hinunter) steht ein Mann, der dringend eine zweite Hantel braucht. Tauscht diese hier gegen einen **Klebebart**.

Geht aus dem Haus und dann nach links und oben. Im Haus erzählt euch der Mann, jemand anderes hätte das Tunni-Gewinde. Geht also zum Haus auf der anderen Seite, zwei Felder rechts. Dieser Mann händigt euch das Tunni-Gewinde aus.

Teil 4 – Der Strom der Zeit

Mit dem Tunni-Gewinde im Gepäck geht es weiter den westlichen Berg hinauf. Geht vom Haus in der Mitte aus nach links, unten, links, oben und oben. Dort seht ihr rechts oben in der Ecke eine kleine Wasserstelle, bei der ihr untertauchen müsst. Am anderen Ende des Unterwassertunnels befindet sich eine kleine Hütte.

Dort lebt ein Mann namens **Tokkey**. Er ist Künstler und Musikliebhaber. Stellt ihr euch vor ihn hin und spielt ein Lied mit eurer Harfe der Zeit, wird er vor Begeisterung in die Luft springen und euch ein neues Lied beibringen. Das **Lied des Zeitstroms**. Damit könnt ihr nun jederzeit und beinahe überall von der Vergangenheit in die Gegenwart reisen.

Mit diesem Lied erweitern sich nun eure Möglichkeiten. Verlasst das Haus und schwimmt wieder zurück. Geht zwei Mal nach unten und nach links. Dort müsst ihr euch links unten an die Mauer stellen. Spielt das Lied des Zeitstroms und reist damit in die Gegenwart. Dort geht ihr nach unten, rechts, unten, links, unten, unten, rechts und oben. Unter dem Stein liegt ein Portal verborgen.

Reist in die Vergangenheit. Geht dort nach oben in die Höhle. Es geht die Treppen hinauf und dann nach rechts. Den roten Stein schiebt ihr einfach nach links. Plötzlich verändert sich der Lauf des Wassers. Geht wieder zurück und reist unten wieder in die Gegenwart. Jetzt geht ihr nach unten und die Ranken hinauf. Links liegt ein kleiner Teich. Zückt eine Bombe und werft sie in das Gewässer. Eine Fee erscheint. Beantwortet ihre Fragen ehrlich, um **mehr Bomben tragen** zu können.

Reist nun wieder in die Vergangenheit und ändert unten die Position des Sprosses. Schiebe ihn einfach zur brüchigen Wand rechts. Wieder in der Gegenwart könnt ihr nun rechts die Ranke hochklettern.

Teil 5 – Restauration

Sobald ihr hochgeklettert seid, geht ihr nach rechts, wo ihr in das Wasser springt.

Geht zwei Mal nach oben, dann links und unten. Hier müsst ihr einmal mehr in die Vergangenheit reisen. Geht nun nach oben, rechts und drei Mal unten. Folgt nun dem Pfad im Osten. Reist ihr ein Feld weiter rechts noch mal in die Gegenwart, gelangt ihr zu einer Kiste mit einem **Gasha-Kern** darin.

In der Vergangenheit folgt ihr also dem Pfad im Osten. Es geht nach oben, wo ihr eine steile Mauer mit unzähligen Ranken vorfindet. Diese müsst ihr nun nach oben klettern. Passt aber auf, dass euch kein Stein von oben erwischt. Oben angekommen seht ihr eine große Höhle, die ihr nun betreten müsst. Hier wohnt **Otto**, ein alter Kauz, der das Tunni-Gewinde reparieren kann. Sprecht ihn an und er wird die Zeremonie vorbereiten.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Diese sogenannte Zeremonie ist aber in Wirklichkeit eine Falle. Otto ist eben ein schlimmer Finger. Folgt dem Kauz zuerst in den Keller, wo seine Zeremonie stattfinden soll. Wenn ihr ihn ansprecht, startet das Ganze. Oben seht ihr eine Lore, die um den gesamten Raum fährt. Jedes Mal, wenn diese Lore den oberen Bereich passiert, müsst ihr auf den Bodenschalter links treten. Ansonsten würde die Lore das Tunni-Gewinde zerstören.

Gleichzeitig müsst ihr aber auch die Monster, die Otto auftauchen lässt, in die Löcher in den Ecken schlagen. Am besten springt ihr über die Monster, und versucht diese dann in eine gewisse Ecke zu drängen. Danach ist die Zeremonie beendet, und das Tunni-Gewinde ist wieder so gut wie neu.

Verlasst Ottos Höhle und springt draußen links oder rechts herunter. Geht dann nach oben ins Symmetria-Dorf. Geht in das Haus in der Mitte des Dorfes und legt das Tunni-Gewinde oben auf den Sockel. Die Vulkanausbrüche hören auf und das Dorf scheint gerettet. Reist in die Gegenwart. Ihr werdet sehen, dass Symmetria-Stadt nun ein schöner und farbenprächtiger Ort ist. Im Norden der Stadt ist der erloschene Vulkan nun endlich zugänglich. In ihm befindet sich die nächste Essenz der Zeit.

Kapitel #9

Level 4: Schädelhöhle

Teil 1 – Der inaktive Vulkan

Geht von der Eingangshalle aus nach oben und links. Hier besiegt ihr die Monster und geht danach weiter nach links. Springt dort über die Lava und geht nach oben. Auf der anderen Seite geht es wieder nach unten, wo eine Kiste mit dem **Kompass** wartet. Schiebt dazu einfach bloß den äußersten Block nach unten.

Im Raum darunter wartet wieder ein Würfelrätsel. Springt hinter den Würfel und schiebt ihn nach unten, unten, unten, rechts, oben, links, unten, links, links. Ein **Schlüsselerwartet** euch. Geht rechts oben aus dem Raum, springt herunter und geht dann zwei mal nach rechts. Weicht den Feuerfledermäusen aus. Diese erledigt ihr übrigens am besten, wenn sie auf Sturzflug gehen.

Alternativ dazu könnt ihr auch gleichzeitig springen und zuschlagen. Um zu der verschlossenen Tür zu kommen, springt über die Lava und zunächst den untern Pfad. An der rechten Seite springt zur Mitte und schiebt den Block gerade aus nach links. Springt dann nach oben und schiebt den Block zu eurer Rechten weg. Jetzt öffnet die Tür.

Dahinter geht es nach rechts. Legt den Schalter um und hüpfst in die Lore. Sie bringt euch in einen kleinen Raum, wo die Karte wartet. Fahrt wieder zurück und aktiviert den Schalter erneut, um nun mit der Lore in einen anderen Raum zu gelangen. Zückt hier das Blasrohr und versucht den sich bewegenden Schalter zu treffen, um einen weiteren **Schlüssel** zu bekommen.

Steigt in die Lore und fahrt wieder nach oben. Nun legt ihr aber den Schalter links um, damit ihr auch in diesem Raum bleibt. Oben rechts gibt es eine Tür zu entriegeln. Folgt dem Pfad dahinter bis zu dem Raum mit dem orangefarbenen Hebel. Wie in Chevals Grab zieht ihr das Ding mit dem Kraftarmband nach unten.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Wenn es nicht mehr weiter zu ziehen geht, kühlt die Lava plötzlich ab. Lauft dann so schnell wie möglich nach links zur anderen Seite. Die Skelettritter im nächsten Raum weichen aus, sobald ihr das Schwert schwingt. Besiegt sie also mit einer Wirbelattacke oder mit Stichangriffen. Links springt ihr dann über die Lava. Stören euch die Monster, versucht einfach einmal einen Sturm-Kern auf sie abzufeuern. Geht dann nach oben.

Teil 2 – Rasante Schienenfahrten

In diesem Raum warten wieder rote Bodenfelder auf euch, die ihr mit Sprüngen anders färben müsst, damit sie gleich wie die Felder rechts daneben aussehen. Im Raum links müsst ihr danach wieder einen Würfel verschieben. Passt auf die Klingenfalle auf, geht hinter ihn und schiebt ihn nach zwei Mal nach unten. Jetzt müsst ihr ihn schnell nach links schieben, bevor rechts neben dem Würfel der Boden zusammenbricht. Danach schiebt ihr den Würfel noch vier Mal nach links, und wieder zwei Mal nach unten. Die Schranke öffnet sich, springt also in die Lore.

Im Raum mit den Schlangen geht ihr nach rechts. Springt auf das schwebende grüne Feld und versucht von dort aus den Schalter mit dem Blasrohr zu treffen. Ein **Schlüssel** winkt als Lohn, geht damit zwei Felder nach links, wo ihr den Block aufsperrt. Springt über das rote Bodenfeld, bis es blau leuchtet. Nun könnt ihr die Lore benutzen.

Holt das Blasrohr wieder aus dem Inventar. Während er Fahrt mit der Lore durch den nächsten Raum müsst ihr die drei Skelettritter im oberen Bereich des Raumes besiegen (nutzt dabei am Besten Duftkerne). Gelingt euch das nicht, müsst ihr nochmal zurückfahren. Ihr könnt es so lange versuchen, bis alle Gegner besiegt sind. Dann öffnet sich nämlich die linke Tür. Geht hindurch und springt vorsichtig auf die schwebenden Platten, um sicher über die Lava zu gelangen. Unter der Vase am Eingang findet ihr eine Fee, falls ihr ein paar Fehlsprünge in die Lava machen solltet.

Drüben angekommen, geht ihr nach unten, wo ein weiteres Sprungrätsel wartet. Die Bodenfelder müssen diesmal die gleiche Farbe wie die Blöcke darüber haben. Wieder bekommt ihr einen **Schlüssel**, mit dem ihr oben den Block aufsperrt. Und wieder wartet eine Lore. Nach der Fahrt hebt ihr unten schnell die Vasen auf, um eine Fee zu ergattern. Denn links wartet bereits der Zwischengegner dieses Dungeons.

Teil 3 – Tauschwahn

Zwischengegner: Der riesige und gepanzerte Ritter besitzt Schild und Schwert.

Letzteres wirft er nach euch. Es verfolgt euch, aber zurückschlagen könnt ihr es nicht. Rennt deshalb einfach um den Ritter herum, damit ihn sein eigenes Schwert trifft. Nach drei Treffern verliert er seinen Schild. Dann rennt er stürmisch auf euch zu. Weicht aus und trifft ihn ein paar Mal mit dem Schwert, um ihn zu besiegen.

Nach dem Kampf geht ihr nach unten, unten, dort über die Brücke und dann rechts. Legt eine Bombe vor die brüchige Mauerstelle und geht danach hinein. Dieser Raum ist voll mit blauen Bodenfliesen. Ihr müsst den ganzen Raum in einer Linie durchlaufen, ohne dabei schräg zu gehen, oder Felder zu überspringen (siehe Bild).

Schließlich erscheint eine Kiste mit dem **Tausch-Haken**. Geht nach links aus dem Raum und probiert ihn gleich einmal aus. Zielt zum Stein links, der auf der anderen Seite der Schlucht steht. Nun setzt den Haken ein, und ihr und der Stein tauscht eure Positionen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Geht zurück in den Zwischenbossraum und dann nach rechts, wo ihr oben links die Treppe hinaufgeht. Im oberen Feld gibt es rechts einen Stein, mit dem ihr Plätze tauschen könnt. Danach geht es unten und rechts weiter. In diesem Raum tauscht ihr euch über die Lava. Nun stellt euch auf den Bodenschalter und tauscht mit dem Stein rechts die Plätze, damit dieser auf dem Schalter steht. Geht nach unten, rechts, rechts, oben, oben, links, und die Treppe hinunter.

Nun geht ihr nach oben, wo viele Schlangen warten. Stellt euch in die Mitte der beiden Blöcke und tauscht mit dem Stein Platz. Nun tauscht ihr mit der Vase Platz. Jetzt geht ihr nach links, wo ihr ein paar Mal den Tausch-Haken einsetzen müsst, bis der Stein endlich auf dem Schalter steht, und ihr die Tür erreichen könnt. Geht nach unten und links. Hier müsst ihr mit den Vasen Platz tauschen, um über die Lava zu gelangen. Dann geht ihr nach unten, wo ihr wieder mit der Sprungfeder die Farbe des Feldes in der Mitte ändern und dann die kleinen Monster besiegen müsst.

Teil 4 – Lavaterror

Nachdem das getan ist, öffnet sich links die Tür. Dahinter geht ihr nochmals nach links, um wieder in einen Raum zu gelangen, in dem ihr alle Bodfelder in einer Linie abgehen müsst (siehe Bild). Danach bekommt ihr einen weiteren **Schlüssel**. Geht nach oben, springt auf die Platten, um sicher über die Lava zu kommen, und steigt drüben die Treppe hinauf. Im Tunnel tauscht ihr eure Plätze mit den Vasen, um weiterzukommen.

Sobald ihr den Tunnel verlassen habt, sperrt ihr den Block auf, um nach links gehen zu können. Geht weiter nach links und später die Treppen hinunter. Nun seht ihr wieder einen orangefarbenen Hebel, den ihr mit dem Kraftarmband ziehen müsst. Rennt über die kalte Lava bis nach oben. Dort wartet erneut ein Hebel. Diesmal müsst ihr lediglich bis zur ersten Vase laufen. Hebt sie hoch und stellt euch auf den sicheren Boden. Nun könnt ihr euch mit dem Tauschhaken vorarbeiten, bis ihr auf der anderen Seite seid.

Im nächsten Raum wartet ein Tauschrätsel. Springt nach rechts und tauscht eure Position mit der Vase vor dem blauen Bodfeld. Schiebt die andere Vase nach oben an die Wand, und tauscht die Position mit der rechten oberen Vase. Die verbliebene Vase oben links schiebt ihr auf den Bodenschalter. Schlussendlich tauscht ihr noch die Position mit der Vase, die ihr rechts an die Wand geschoben habt. In der Kiste befindet sich der **Große Schlüssel**. Geht rasch nach unten, unten, rechts und rechts. Steuert auf die Treppe zu und macht euch am anderen Ende für den Dungeon-Boss bereit.

Bossgegner: Diesmal warten ein fliegendes Auge und seine Gehilfen auf euch. Zückt den Tausch-Haken und tauscht eure Position mit dem großen Augenmonster in der Mitte der kleinen Gehilfen. Dieses große Monster wird dann verwirrt herumirren – es ist nicht mehr geschützt und angreifbar. Greift es mit dem Schwert an, und wiederholt den Vorgang, bis der Gegner besiegt ist. Nach dem Besiegen des Dungeon-Bosses gibt es wie immer einen Herzcontainer und eine Essenz der Zeit. Die Lodernde Flamme.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #10 Der Berg ruft

Teil 1 – Das Ende der Tauschquest

In Symmetria-Stadt aktiviert ihr einen Sturm-Kern, um schnellstmöglich wieder in Lynna-Stadt zu sein. Wählt dazu einfach den Baum mit den Glut-Kernen aus. Schon werdet ihr dorthin teleportiert. Zeit, die Tauschquest zu einem Ende zu führen.

Tauschsequenz 8: Im Westen von Lynna-Stadt, genau vor dem Fluss, gibt es ein Haus, vor dem zwei Menschen stehen. Der Mann will seine Freunde beeindrucken und braucht etwas Abgefahreneres. Gebt ihm euren Bart. Dafür erzählt er euch einen **Witz**.

Tauschsequenz 9: Reist in die Vergangenheit. In dem gleichen Haus, vor dem der Mann mit dem Witz (in der Gegenwart) stand, wartet der nächste Tauschpartner. Geht in das Haus und erzählt dem deprimierten Kind den Witz. Dafür erhält ihr einen **Schundroman**.

Tauschsequenz 10: Diesen Roman müsst ihr der Hexe Martha bringen. Reist einfach weiter und bestreitet euer Abenteuer. Das nächste Mal, wenn Martha auftaucht und mit euch zusammenstößt, holt sie sich das Buch. Dafür bekommt ihr ein **Zauberruder**.

Tauschsequenz 11: Mit dem Zauberruder marschiert ihr zu Maro, von dem ihr euer Floß bekommen habt. Er wohnt noch immer in dem Haus im Süden von Lynna-Dorf (in der Vergangenheit). Tauscht dort das Ruder gegen eine **Meer-Ukulele**.

Tauschsequenz 12: Verlasst das Haus von Maro und geht nach oben, oben, oben, oben, rechts, oben, oben, rechts, oben, rechts, unten (setzt den Tausch-Haken ein) und unten. Geht in das Haus und tausch die Ukulele gegen ein **kaputtes Schwert**.

Tauschsequenz 13: Nun müsst ihr zur Restaurationsmauer. Meistert erneut Ottos Zeremonie. Diesmal ist es etwas schwieriger. Habt ihr sie geschafft, erhaltet ihr das **geweihte Edelschwert** (oder eventuell das **Masterschwert** in einem **Passwortspiel**). Es ist viel stärker als euer normales Schwert.

Teil 2 – Der Kugelkamm

Reist also, wie schon gesagt, mit den Sturm-Kernen nach Lynna-Stadt zurück. Geht zu Nayrus Haus im Nordosten von Lynna-Stadt. Reist mit dem Portal vor dem Haus in die Vergangenheit. Geht dann nach links, dort über die Löcher nach rechts, oben, links, und wieder links mit dem Tausch-Haken.

Reist hier in die Gegenwart und betretet die Höhle oben. In der Höhle geht ihr oben nach rechts, wo ihr auf die untere Treppe zusteuert. Geht im oberen Stockwerk dann nach rechts, wo ihr auf zwei Goronen trifft. Ignoriert ihr die erste Treppe auf der Erhöhung und geht unten weiter, kommt ihr zu einer Kiste mit 50 Rubinen. Nehmt dann aber jene Treppe rechts bei den beiden Goronen. Einer der Goronen erzählt euch übrigens von einem Knirps, der eine Donnerblume vor langer Zeit zum Kugelkamm brachte.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Oben seht ihr rechts eine brüchige Wandstelle, hinter der ein **Herzteil** liegt. Verlasst dann die Höhle durch den Ausgang unten. Ihr seid nun auf dem Kugelkamm. Draußen seht ihr ein paar Moblins herumlaufen. Mit der Treppe links könnt ihr wieder zu einer Kiste gelangen und 30 Rubine abstauben. Wieder draußen beim Kugelkamm geht ihr drei Mal nach rechts. Dort seht ihr einen Stein. Hebt ihr ihn hoch, entdeckt ihr ein Portal, mit welchem ihr sogleich in die Vergangenheit reist.

Dort angekommen geht ihr drei Mal nach links und oben, wo ihr einen Baum mit einer neuen Art von Kernen seht. Holt euch die **Pegasus-Kerne**. Geht dann nach rechts und reist in die Gegenwart. Vor euch steht nun ein riesiges Schloss, welches dem **Großen Moblin** gehört. Geht durch eines der Tore und zückt den Saatbeutel mit den Pegasus-Kernen. Sobald ihr links weitergeht, fällt plötzlich der Boden in sich zusammen.

Nun setzt ihr einen Pegasus-Kern ein. Siehe da, ihr seid plötzlich viel schneller. Rennt so schnell wie möglich zur Treppe oben, bevor ihr nach unten fällt. Solltet ihr trotzdem fallen, ist dies nicht weiter schlimm. Unten wartet bloß ein Tunnel, in dem ihr einige Blöcke sprengen müsst, (und ein [Ring](#)) auf euch. Versucht es dann einfach noch einmal.

Teil 3 – Der Große Moblin

Im oberen Stockwerk des Schlosses müsst ihr oben noch einmal die Treppe nehmen. Dann kommt ihr zu einem großen Raum, wo der Große Moblin schon auf euch wartet. Seine beiden Gehilfen fangen an euch mit Bomben zu bewerfen. Ignoriert diese und weicht ihren Geschossen einfach aus.

Der Große Moblin hingegen holt seine riesigen Bomben und wirft diese ebenfalls auf euch. Diese hebt ihr mit dem Kraftarmband auf, um sie zurückzuwerfen. Ihr müsst ein gutes Timing haben und genau dann werfen, wenn die große Bombe kurz vor dem Explodieren ist. So fügt ihr dem Großen Moblin Schaden zu. Nach einigen Treffern geht er zu Boden, und das ganze Schloss wird zerstört. Der Große Moblin und seine Gehilfen rennen weg. Nun kommen die Goronen zu euch und schenken euch eine **Donnerblume**.

Anschließend meldet sich der Maku-Baum, der von einer Legende spricht, in der euer Name vorkommt. Reist in die Vergangenheit. Geht zum Baum mit den Pegasus-Kernen und von dort aus nach unten und rechts. Springt dort die Klippe herunter. Geht unten nach links und in die Höhle. Ein Gorone kommt euch entgegen und verlangt die Donnerblume. Gebt sie ihm, damit er den Goronenältesten retten kann. Somit habt ihr eben eure eigene Legende geschrieben. Ihr geht automatisch zum Ältesten, der euch den **Kronschlüssel** schenkt.

Folgt dann dem Pfad in der Höhle, um wieder auf den Kugelkamm zu kommen. Reist dort wieder in die Gegenwart. Dort, wo früher das Schloss vom Großen Moblin stand ist nun eine Höhle. Betretet sie. Über die großen Löcher kommt ihr, wenn ihr vor dem Sprung mit der Greifenfeder einen Pegasus-Kern einsetzt. Rechts geht es aus der Höhle wieder heraus. Draußen geht ihr nach links, wo ein Tor mit Schloss wartet. Sperrt sie mit dem Kronschlüssel auf und geht hinein.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #11

Level 5: Kronenkaverne

Teil 1 – Rot und Blau

Geht von der Eingangshalle aus nach oben und besiegt die Gegner. Geht dann nach oben, links, links und oben. Dort müsst ihr wieder alle Gegner besiegen. Es taucht eine Treppe auf, die ihr nun hinabsteigen müsst. Unten gibt es einen Stein, den ihr mit dem Tausch-Haken auf den Bodenschalter stellen müsst. Ist die Tür offen, geht ihr in den nächsten Raum. Von dort aus geht es die Treppen nach oben. Dann geht ihr zwei Mal nach unten.

Dort seht ihr einen blauen Schalter. Aktiviert ihn mit dem Schwert, um rechts weitergehen zu können. Im nächsten Raum warten drei augenförmige Statuen, die im Dreieck aufgestellt sind. Diese müsst ihr schnell hintereinander mit Kernen aktivieren. Stellt euch (wie auf dem Bild zu sehen) drei Blöcke nach rechts versetzt zur oberen Statue. Zielt dann schräg nach links unten auf die rechte untere Statue. Der Kern sollte an allen drei Statuen abprallen und diese aktivieren. Euch erwartet eine Kiste mit einem **Schlüssel**.

Geht nun wieder nach links. Erneut müsst ihr den Schalter aktivieren, um nach oben gehen zu können. Verlasst den Raum jedoch noch nicht. Stellt euch hinter die roten Bodenfelder und schießt mit dem Blasrohr oder dem Tausch-Haken auf den Schalter, damit die roten Bodenfelder wieder in die Luft fahren.

Jetzt könnt ihr im Raum darüber nach rechts oben laufen. Geht weiter nach oben und geht die Treppe hinunter. Die Kiste dort ist nun zugänglich. Sie beinhaltet einen weiteren **Schlüssel**. Geht dann wieder die Treppe hinauf und zwei Mal nach rechts in den großen Hauptraum mit dem Schalter. Aktiviert diesen aus der Ferne, damit die roten Blöcke unten sind, aktiviert ihn dann nochmal aus der Nähe, so dass die blauen Blöcke wieder unten sind, und nehmt den rechten unteren Weg.

Teil 2 – Der Zauberstab

Geht nach rechts und zwei Mal nach unten. Im Raum rechts wartet die **Karte** in einer Kiste. Links jedoch seht ihr eine Tür mit Schloss, die ihr nun aufsperrt. Dahinter wartet eine Treppe, die nach unten führt.

Im Untergeschoss angekommen seht ihr in jeder der vier Ecken jeweils eine Fackel. Mithilfe der roten Balken könnt ihr, wie in der Mondscheingrotte, mit dem Blasrohr und den Glutkernen die Fackeln entzünden. Geht dann links weiter.

Hier wartet ein Schieberätsel. Stellt euch rechts auf den Bodenschalter, damit ihr seht, wie ihr die farbigen Statuen links verschieben müsst. Springt auf die andere Seite. Fangt am Besten mit den Statuen rechts an. Passt bei den Statuen auf der linken Seite auf, dass ihr sie nicht an die linke Wand schiebt. Von da bekommt ihr sie nämlich nicht mehr weg. Falls ihr es alleine nicht hinbekommen solltet, folgt folgendem Lösungsweg:

- 1) Schiebt die rechte blaue Statue nach rechts.
- 2) Schiebt die rechte gelbe Statue nach oben.
- 3) Schiebt die rechte blau Statue nach oben und nach links.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

- 4) Schiebt die rechte rote Statue nach oben.
- 5) Schiebt die linke blaue Statue nach rechts und zweimal nach unten.
- 6) Schiebt die rechte gelbe Statue nach links.
- 7) Schiebt die linke gelbe Statue nach unten.

Sobald ihr es geschafft habt, erscheint eine Kiste, in ihr befindet sich der **Somaria-Stab**.

Probiert ihn gleich aus. Dieser Stab kann nämlich Blöcke aus dem Nichts erschaffen. Geht nach rechts und die Treppen hinauf. Hier verschiebt ihr alle drei Statuen auf die Bodenschalter. Über den vierten Bodenschalter schwingt ihr einfach den neuerworbenen Somaria-Stab. Siehe da, ein Block befindet sich auf dem Schalter, und eine weitere Kiste mit einem weiteren **Schlüssel** erscheint.

Von diesem Raum aus geht ihr nach rechts und dann nach oben. Springt vom Vorsprung herab, um zu der Treppe zu gelangen, die von blauen Bodenfeldern umrandet ist. Geht dort hinunter. Unten müsst ihr gleich nach links, wo wieder eine Treppe wartet. Im Tunnel klettert ihr erst einmal die Leitern herab. Rechts scheint es nicht weiterzugehen, da die Vorsprünge zu groß sind. Zaubert euch einen Block mit dem Somaria-Stab her.

Springt dann auf den Block und von dort aus weiter nach rechts. Im Raum daneben macht ihr das noch einmal, bevor es wieder nach oben geht. Dort wird der Weg rechts versperrt. Stellt euch also links hin und schießt mit dem Blasrohr auf den Schalter. Rechts macht ihr das dann noch einmal, um oben schließlich weitergehen zu können.

Teil 3 – Nicht ohne meinen Stab

In diesem Raum wartet wieder ein Schieberätsel. Die beiden Statuen sind aber miteinander verbunden. Verschiebt ihr zum Beispiel die untere, fährt die obere automatisch mit. Zaubert euch also mit dem Somaria-Stab einen Block her, den ihr neben eine der Statuen abstellt. Diese kann nun nicht mehr in die Richtung fahren, in der sich der Block befindet. So schiebt ihr die Statuen auf die beiden roten Felder, damit eine Kiste erscheint. Wieder enthält sie einen **Schlüssel**.

Geht jetzt erneut zurück in den Hauptraum mit dem Schalter, zwei Räume über dem Eingang. Stellt den Schalter auf Blau. Lauft dann oben rechts lang und dort die Treppe hinunter, die vorher von roten Blöcken umringt war. Ein Stockwerk weiter unten geht ihr nach links, indem ihr mit dem Schalter spielt. Im Raum links wartet dann abermals eine Treppe auf euch. Unten im Tunnel müsst ihr geschickt zur anderen Seite springen.

Danach kommt ihr in einen dunklen Raum. Tastet euch vorsichtig zu der Kiste vor. Der Boden ist aber voll von Löchern. Zückt hier euren Somaria-Stab. Indem ihr einen Block vor euch herschiebt, seht ihr, wo sich sicherer Boden befindet. Stürzt der Block in einen Abgrund, geht es nicht weiter. Arbeitet euch vorsichtig bis zur Kiste vor, in der sich ein **Schlüssel** befindet. Mit dem Tausch-Haken und dem Stein oben kommt ihr sicher wieder zur Treppe zurück. Seid ihr wieder im oberen Stockwerk angekommen, geht es zwei mal nach rechts. Hier müsst ihr wieder mit den Pegasus-Kernen große Sprünge machen, um auf die andere Seite zu kommen. Rechts sperrt ihr die Tür auf. Dahinter wartet ein Zwischengegner.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Zwischengegner: Der Gegner besitzt eine große Stahlkugel, die er auf euch wirft, um euch zu schaden. Weicht aus, hebt diese dann mit dem Kraftarmband hoch und werft sie zurück auf den Gegner. Meistens verschwindet die Kugel aber einfach und taucht plötzlich woanders auf. Nach einigen Treffern mit der Kugel ist der Gegner Geschichte.

Teil 4 – Rätsel über Rätsel

Geht nun von hier aus nach oben, wo ihr einen Bodenschalter sehen könnt. Schwingt euren Somaria-Stab und stellt den Block auf den Schalter. Die Brücke fährt dann aus, und ihr gelangt auf die andere Seite. In der Kiste rechts befindet sich der **Kompass**. Oben geht es bei der Treppe weiter. Unten im Tunnel müsst ihr geschickt über drei Plattformen springen, aber auf der anderen Seite geht es auch schon wieder nach oben.

Dort warten ein paar Gegner, die ihr aber nicht besiegen müsst. Nehmt stattdessen die Treppe im Norden. Wieder im oberen Stockwerk angelangt, geht ihr links zu den blauen Bodenfeldern (der Schalter muss auf Rot gestellt sein). Bleibt darauf stehen und aktiviert mit dem Blasrohr oder dem Tausch-Haken den Schalter. Geht dann auf den blauen Blöcken nach links und unten.

Hier sperrt ihr den gelben Block mit einem Schlüssel auf. Geht hindurch, nach oben und links. Erneut wartet ein Block mit Schloss auf euch. Sperrt ihn auf und aktiviert den Schalter. Unten rechts im gleichen Raum geht ihr nun auf die Anhöhe hinauf, um von dort aus auf die roten Blöcke zu springen. Geht nach rechts und oben. In diesem Raum seht ihr eine Treppe, die euch wieder ins untere Stockwerk führt. Dort wartet erneut ein Schalter. Aktiviert ihn, um links die Tür aufzusperren. Stellt ihr den Schalter auf Blau, könnt ihr im nächsten Raum noch eine Kiste erreichen, in der sich 50 Rubine befinden.

Ansonsten stellt ihr ihn wieder auf Rot, um zur Treppe links zu gelangen. Diese führt euch wieder hinunter in einen Tunnel. Dort benutzt ihr den Somaria-Stab, um einen Block zu schaffen, der euch als Treppe auf die Plattform über dem Abgrund dient. Im nächsten Raum befinden sich eine Eulenstatue und acht farbige Statuen. Diese müsst ihr alle so verschieben, dass sie um die Eule versammelt sind. Der einzige Haken ist wieder die Tatsache, dass sich alle gleichfarbigen Statuen mitbewegen, wenn ihr eine davon verschiebt. Ihr müsst also wieder mit dem Somaria-Stab Blöcke herzaubern, um die Statuen so verschieben zu können, wie ihr es wollt. Fangt am Besten damit an, die drei gelben Blöcke nach links zu verschieben, so dass sie die Statue umgeben. Nach Beendigung der Aufgabe erhaltet ihr den **Großen Schlüssel**.

Teil 5 – Die Wolke namens Smog

Der Raum, in dem der Dungeon-Boss wartet, befindet sich im ersten Stockwerk, wo ihr einst die Karte gefunden hattet. Geht vom Hauptraum mit dem Schalter aus einfach nach rechts, rechts, unten, unten, rechts, rechts.

Bossgegner: Dieser Gegner ist etwas komplizierter als die anderen, da er euch quasi ein weiteres Rätsel liefert. Er ist nämlich eine Wolke, die sich aufteilt – und zwar in kleinere Wolken. Diese umrunden nun einige Blöcke. Benutzt den Somaria-Stab, um Blöcke zu erschaffen, die die Wege der kleinen Wolken beeinflussen.

Ihr könnt sie auch Schwertschlägen verlangsamen. Treffen zwei kleinere Wolken aufeinander, verschmelzen sie wieder zu einer großen Wolke. Diese könnt ihr nun angreifen. Passt aber auf die Blitze auf, die sie verschießt.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Das Ganze gliedert sich in vier Stufen. Links oben ist ein Bodenschalter, mit dem ihr eine Stufe von vorne anfangen könnt. Ihr verliert aber ein Herz von eurer Energie, wenn ihr das tut. Nach der Zerstörung des Dungeon-Bosses gibt es wie immer einen Herzcontainer und eine Essenz der Zeit. Die Heilige Erde.

Kapitel #12 **Der Stamm der Goronen**

Teil 1 – Ein waschechter Gorone

Der Maku-Baum teilt euch mit, dass er noch immer eine Essenz auf dem Kugelkamm spürt. Sobald ihr aus der Kronenkaverne draußen seid, läuft euch ein Gorone über den Weg. Geht nach rechts, wo ihr nun zwei Höhleneingänge seht. Einer von den beiden ist neu. Wählt den rechten Eingang. Folgt dem Pfad in der Höhle, bis ihr wieder ans Tageslicht gelangt. Geht von dort aus nach rechts und oben.

Hier seht ihr einen weiteren Höhleneingang. Drinnen geht ihr die Treppen hinunter. Dort unten stellt ihr euch auf den Bodenschalter, um die Brücke ausfahren zu lassen. Ein Feld weiter links befindet sich der Ausgang. Wieder draußen angekommen geht ihr nun nach unten, unten, rechts, rechts, und oben. Wählt den rechten Höhleneingang.

Der obere Raum ist ein Tanzsaal. Wenn ihr die Herausforderung zum Tanzen annehmt und besteht, erhält ihr ein **Bruderzeichen**. Beim Tanzen müsst ihr bloß zwischen » Tanzen « (B-Knopf) oder » Posieren « (A-Knopf) unterscheiden.

Tanzt die Figuren des Goronen nach. Achtet aber immer auf den Rhythmus des Vortänzers und die Zeitspannen zwischen den Tanzfiguren. Nachdem das Bruderzeichen euch gehört, verlasst den Tanzsaal und die Höhle, um draußen nach links zu gehen. Hier seht ihr einen ausgetrockneten Wasserfall. Links unter dem Gebüsch ist ein Zeitportal versteckt.

Reist in die Vergangenheit: Dort angekommen geht ihr nach rechts. (Unten befindet sich eine kleine Kammer unter dem Baum, in der ihr von einem alten Mann 200 Rubine erhaltet.) Geht oben in die Höhle. Die sieht gleich aus wie in der Gegenwart – auch getanzt wurde damals schon. Unten rechts in der Höhle seht ihr einen Goronen, der eine Treppe blockiert. Redet mit ihm und er lässt euch hindurch, da ihr ein Stammesmitglied seid.

Teil 2 – Die Goronen-Spiele

Im oberen Stockwerk der Höhle kommt ihr mit Pegasus-Kernen und der Greifenfeder über die großen Abgründe. Links geht ihr dann zu den Treppen, die euch noch ein Stockwerk höher führen. Hier seht ihr rechts eine Kiste, die 100 Rubine für euch bereithält. Mit dem Tausch-Haken gelangt ihr hinüber. Verlasst dann die Höhle durch den Ausgang unten.

Draußen geht ihr gleich nach unten, wo ihr einen Spross seht. Diesen müsst ihr wieder wie gewohnt an die brüchige Wand stellen. Schieben geht diesmal nicht, also müsst ihr den Tausch-Haken dazu benutzen. Reist nun in die Gegenwart, um die Ranken hochklettern zu können. Oben geht ihr nach rechts und in die Höhle.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Hier befindet sich der **Loreschuss**, ein Geschäft, das einem Goronen gehört. Ihr setzt euch in eine Lore, und während diese auf ihren Schienen fährt, müsst ihr bestimmte Ziele mit eurem Blasrohr treffen. Trefft ihr sie alle, bekommt ihr ein Felsfilet. Ihr könnt dieses Spiel so oft spielen wie ihr wollt. Es warten verschiedene Preise auf euch, wie zum Beispiel Rubine, Gasha-Kerne und der **Bumerang**.

Außerhalb der Höhle befinden sich zwei Steine; und unter einem liegt ein Zeitportal. Reist damit wieder in die Vergangenheit. Über euch befindet sich erneut eine Höhle, aber ein anderes Geschäft. Dies hier ist ein Schießstand, bei dem ihr kleine Bälle mit dem Schwert zurückschleudern müsst, um Blöcke und Statuen zu treffen und somit Punkte zu kassieren. Dieses Spiel kennt ihr vielleicht schon aus dem Lynna-Dorf. Für die blauen Blöcke gibt es Pluspunkte, die violetten hingegen verringern euren Punktestand. Als Preis gibt es den **Lavasaft**.

Springt die Klippe außerhalb des Schießstandes nach unten, um zu einem Baum mit Arkanum-Kernen zu gelangen. Springt dort noch einmal die Klippe hinunter. Reist nun in die Gegenwart. Rechts geht ihr in die Höhle. Dort befindet sich ein Gorone, der vor der Treppe steht. Für das Felsfilet gegen seinen Hunger gibt er euch eine **Vase**.

Reist draußen in die Vergangenheit und betretet erneut dieselbe Höhle. Wieder sprecht ihr mit dem Goronen vor der Treppe. Dieser tauscht die Vase gegen **Goronade** ein. Die Vase ist für seinen Nachfahren – und ihr habt sie ihm eben von der Zukunft mitgebracht. Komisch, wie ihr die Geschichte beeinflusst.

Teil 3 – Zwei Schlüssel

Sobald ihr die Goronade habt, verlasst ihr die Höhle und reist in die Gegenwart. Betretet die Höhle dann erneut, um die Treppe hinter dem Goronen hochzusteigen. Im oberen Stockwerk müsst ihr mit dem Tausch-Haken Schluchten überqueren. Die Treppe links bringt euch noch einmal ein Stockwerk höher. Ein Schild mit der Aufschrift **Bombenspaß** zeigt nach rechts zu einer weiteren Treppe.

Benutzt sie und geht im folgenden Raum nach oben. Hier seht ihr einen müden Goronen, der dringend eure Goronade benötigt. Dafür eröffnet er sein neues Geschäft. Beim Bombenspaß steht ihr in einem geschlossenen Raum. Der Boden unter euren Füßen bewegt sich, und auch ihr selbst solltet nicht still stehen bleiben. Denn der Besitzer dieses Geschäfts wirft Bomben auf euch. Weicht diesen mit schnellen Bewegungen (nutzt am Besten Pegasus-Kerne) und Sprüngen aus. Die meisten Bomben fallen dort hin, wo ihr steht. Bewegt euch also besser am Rand des Raumes und hüpf schnell von einer Ecke zur nächsten. Irgendwann habt ihr es überstanden. Der Preis dafür: ein **Nixenschlüssel**.

Verlasst die Höhle und reist in die Vergangenheit (entweder oben beim Loreschuss oder ganz unten beim ausgetrockneten Wasserfall). Dort wo sich in der Gegenwart das Bombenspaß-Geschäft befindet, gibt es in der Vergangenheit einen Goronen, der gerne Lavasaft hätte. Er tauscht ihn gegen einen **Vorstellungsbrief**.

Damit lauft ihr wieder ganz nach unten, zum Goronen-Tänzer. Dieser besieht sich den Brief und ist einverstanden, euch den zweiten **Nixenschlüssel** zu geben – voraus- gesetzt ihr besteht seine Tanz-Herausforderung. Schon wieder. Habt ihr endlich beide Nixenschlüssel, könnt ihr die Höhle unten verlassen und nach links gehen, zum großen Wasserfall. Springt ins Wasser und schwimmt unter dem Wasserfall hindurch. Dahinter wartet eine verschlossene Tür, aber ihr habt ja nun auch den Schlüssel dafür.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #13

Level 6: Nixenhöhle

Teil 1 – Die Höhle hinter dem Wasserfall

Dieser Level ist etwas Besonderes, weil die Höhle hinter dem Wasserfall auch noch in der Gegenwart existiert. Das heißt, dass ihr während der vielen Rätsel zwischen den Zeiten wechseln müsst. Doch zunächst bleibt ihr hier in der Vergangenheit. Direkt in der Eingangshalle seht ihr rechts gleich eine brüchige Mauer, die ihr mit einer Bombe aufsprengen könnt. Dahinter befinden sich ein paar Zauberer.

Während die grünen Zauberer auf ihren Plätzen bleiben, teleportieren sich die roten durch den ganzen Raum. Wenn ihr alle besiegt habt, bekommt ihr einen **Gasha-Kern**. Geht nach rechts in den nächsten Raum. Hier rennen lebende Kerzen herum. Wenn ihr sie mit Glut-Kernen beschießt, entzündet ihr sie. Die Kerzen werden panisch und laufen wild in der Gegend herum, bis sie schließlich explodieren. Geht dann nach oben und nach rechts.

Vier Fackeln befinden sich hier im Wasser, doch die müsst ihr in der richtigen Reihenfolge entzünden. Zückt das Blasrohr und schießt zuerst auf die linke, nun auf die hintere, dann auf die vordere, und zum Schluss auf die rechte Fackel. Rechts beginnt sich nun die Wand zu verschieben. Ihr seht tiefes Wasser, in das ihr jetzt jedoch noch nicht abtauchen könnt. Geht nach links, wo ihr ins Wasser springt und nach links weiterschwimmt. Auf einer kleinen Insel befindet sich dort eine Kiste, und in ihr die **Karte**.

Nun rennt ihr wieder zurück in die Eingangshalle. Von dort aus geht ihr nun nach oben und links. Hier springt ihr wie gewohnt über das Bodengebiet in der Mitte des Raumes, um die Farbe des Bodens zu ändern und somit die kleinen Gegner besiegen zu können. Als Belohnung erhaltet ihr den **Kompass**. Geht dann nach rechts und zwei Mal nach oben. Hier besiegt ihr die Kerzen und Fledermäuse, um rechts weitergehen zu können. Wieder müsst ihr alle Gegner besiegen. Dafür bekommt ihr einen **Schlüssel**.

Danach geht es wieder nach links und unten. Die verschlossene Tür könnt ihr nun aufsperrern. Im Raum dahinter müssen zwei Bodenschalter aktiviert werden. Auf einen schiebt ihr eine Vase, auf den anderen zaubert ihr mit dem Somaria-Stab einen Block. Es öffnet sich eine Tür. Geht hindurch. In diesem Raum müsst ihr euch mit Bomben zur gegenüberliegenden Wand durchsprengen. Passt dabei auf die blauen Hände auf und die roten Tode. Trifft euch einer der roten Gegner, werdet ihr kurzzeitig verflucht und könnt euer Schwert nicht nutzen. Die Hände wiederum transportieren euch zurück zum Eingang.

Zückt das Schwert, haltet den Knopf gedrückt und stoßt damit gegen die Wand im Norden. Dort, wo ein etwas höheres Geräusch als üblich entsteht, legt ihr eine weitere Bombe hin. Ein Durchgang zeigt sich, hinter dem ihr jetzt aber noch nichts machen könnt. Verlasst den Level und reist vor dem Wasserfall in die Gegenwart, um dort weiterzumachen.

Teil 2 – Die antike Höhle

Von der Eingangshalle in der Gegenwart aus geht ihr zwei Mal nach oben und einmal nach links. Benutzt den Tausch-Haken, um links zur Kiste zu gelangen, die eine **Karte** für euch bereithält. Geht dann nach rechts und oben. Hier seht ihr einen Schalter. Aktiviert ihn mit dem Blasrohr, damit sich der Boden verändert. Geht nun auf dem Weg beim Schalter vorbei und stellt euch in die rechte obere Ecke. Aktiviert den Schalter nun erneut und geht nach rechts in den nächsten Raum weiter.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Hier seht ihr drei Schlangen, welche ihr besiegen müsst. Unglücklicherweise ist der Bereich vom restlichen Raum abgetrennt. Um die Schlangen dennoch zu besiegen, stellt ihr euch in die Nähe der roten Blöcke. Dann zückt ihr den Saatbeutel und aktiviert einen Duft-Kern. Die Schlangen laufen nun auf den Duft-Kern zu und fallen in das Loch im Boden. Links taucht eine Kiste mit einem **Schlüssel** auf.

Geht nun nach links. Aktiviert den Schalter und stellt euch in die linke untere Ecke, um den Schalter wieder zu aktivieren und nach links weitergehen zu können. In diesem Raum seht ihr unten zwei rote Blöcke. Legt eine Bombe dazwischen ab, um die Wand wegzusprengen und nach unten gehen zu können. Mit dem Tausch-Haken geht es in diesem Raum nach unten, wo ihr eine brüchige Wand in Einzelteile sprengen müsst.

Im Raum darunter gibt es ein Würfelrätsel. Ihr müsst den Würfel mit der entsprechenden Seite auf die bunten Bodenfelder abstellen. Schiebt ihn dazu zuerst nach unten, und dann nach links zum roten Feld. Jetzt müsst ihr ihn in die Mitte schieben, und danach zwei Mal im Kreis (also nach oben, links, unten, rechts). Danach schiebt ihr ihn zum gelben Feld. Zuletzt müsst ihr den Würfel nur noch in die Mitte, noch einmal im Kreis, und nach oben zum blauen Feld schieben. Es taucht wieder eine Kiste mit einem **Schlüssel** darin auf.

Geht jetzt drei Mal nach oben. Es warten wie in der Mondscheingrotte ein paar Drehkreuze auf euch. Die beiden befördern euch nach links oben. Geht nach oben weiter, und dann nach links, unten, rechts. Erneut im Raum der Drehkreuze angelangt, befördert euch das obere Kreuz wieder nach oben. Folgt ein weiteres Mal dem Pfad nach oben, links, unten, rechts. Diesmal befördert euch das Kreuz nach unten. Folgt ihr diesem Pfad nach links und oben, gelangt ihr zu einer Kiste, in der der dritte **Schlüssel** wartet.

Teil 3 – Die Legende von der Nixe

Bei der Anhöhe mit der Kiste springt ihr jetzt nach rechts unten. Geht nach unten und rechts, wieder in den Raum mit den Drehkreuzen. Ihr werdet nach oben befördert. Springt dort von der Anhöhe nach unten, Richtung Norden. Geht dann von dort aus nach unten rechts. Die Drehkreuze bringen euch wieder nach oben. Wiederholt den Vorgang. Springt also im Raum darüber wieder Richtung Norden und geht wieder Richtung Süden. Schließlich gelangt ihr mit dem Drehkreuz nach rechts. Folgt diesem Weg nach oben und rechts. Eine verschlossene Tür trennt euch vom Zwischengegner, die ihr öffnet.

Zwischengegner: Dieses geflügelte Monster heißt Vire. Seine Angriffe variieren. Entweder schwirrt es herum, oder es startet einen Sturzflug. Dabei bombardiert es euch ständig mit Magiebällen. Attackiert Vire mit dem Schwert. Irgendwann wird es schwieriger ihn zu treffen. Ladet dann euer Schwert für eine Wirbelattacke auf und wartet, bis Vire angefliegen kommt. Zum Schluss teilt sich das Biest in zwei fledermausartige Ungeheuer auf. Springt in die Luft und erledigt sie rasch.

Geht nach dem Kampf rechts weiter. In diesem Raum warten einige Zauberer. In der Mitte seht ihr zwei mit Rissen übersäte Blöcke. Ihr müsst zum richtigen Zeitpunkt die Bombe werfen, damit sie auch den Block erwischt und nicht in das Loch fällt. Am besten stellt ihr euch einen Schritt entfernt zur Wand und werft genau dann, wenn die Bombe zu blinken beginnt. Mit dem Tausch-Haken gelangt ihr dann zur Plattform in der Mitte, auf der eine Kiste steht. In ihr liegt der **Nixenanzug**, ein Item, das euch von nun an erlaubt auch in tiefem Gewässer zu schwimmen. Wenn ihr im Wasser seid, schwimmt ihr nun mit den Pfeiltasten, und nicht mehr mit dem A-Knopf.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Geht nach links und springt in das Warp-Feld. Wieder in der Eingangshalle geht ihr nun nach rechts. Besiegt die Kerzen mit den Glut-Kernen, um in den nächsten Raum zu gelangen. Dort befindet sich rechts oben eine verschlossene Tür. Dahinter gelangt ihr mit dem Tausch-Haken auf die andere Seite. Geht nach rechts weiter, um den **Kompass** aus der Kiste zu holen. Springt von der Anhöhe hinunter und steigt die Treppen hinab. Unten im Tunnel gelangt ihr mit Sprüngen auf die andere Seite.

Wieder oben angelangt seht ihr oben und unten einen Weg. Folgt ihr den unteren, kommt ihr zu einer Kiste mit 10 Rubinen. Nehmt stattdessen den oberen und entsperrt den Block. Geht nach links und oben in den nächsten Raum. In diesem befinden sich zwei orangefarbene Hebel. Einer der beiden lässt eine Kiste aktivieren, der andere liefert euch einige Schlangen. In der Kiste befindet sich der **Große Schlüssel**. Verlasst den Dungeon (in der Höhle, aber außerhalb des Dungeons befindet sich eine tiefe Wasserstelle, wo ein **Ring** wartet) und reist wieder in die Vergangenheit.

Teil 4 – Ins kalte Wasser

Geht von der Eingangshalle in der Vergangenheit aus nach rechts, rechts, oben, rechts. Am rechten Rand dieses Raumes seht ihr die tiefe und dunkle Wasserstelle, die ihr am Anfang des Levels freigelegt habt. Springt hinein und taucht mit dem B-Knopf ab. Solange ihr unter Wasser seid, ist es möglich das Schwert zu benutzen, sofern ihr es auf den A-Knopf legt. Ihr steuert durch rasches Drücken auf die Pfeiltasten. Der B-Knopf dient zum Auftauchen. Dies ist aber nicht immer möglich.

Schwimmt jetzt nach links, biegt dann dort nach unten rechts ab, und schwimmt weiter nach rechts, wo eine Treppe wartet. Unten befindet sich ein Tunnel. Der Ausgang befindet sich rechts. Wieder oben angekommen seid ihr nun von Stromschnellen umgeben. Ihr müsst nach links und dann nach oben schwimmen. Nun befindet ihr euch in einen Raum, wo ihr einige Schlangen besiegen müsst. Es erscheint eine Kiste, in der ein **Schlüssel** wartet. Hier gibt es nun nichts mehr zu holen.

Wieder zurück in der Eingangshalle geht ihr nach oben, oben, links, oben, oben. Lasst euch dort vom Drehkreuz auf die andere Seite bringen, wo ihr erneut eine dunkle Wasserstelle seht. Taucht dort ab. Schwimmt nach oben (links gibt es eine Kiste mit 30 Rubinen), rechts, oben. Hier müsst ihr wieder Schlangen besiegen, um die Tür rechts zu öffnen. Im Raum dahinter wartet ein kleines Unterwasserrätsel. Ihr müsst alle Steine im Raum mit dem Tausch-Haken auf die gelben Bodenflächen oben stellen. Sind sie alle besetzt, erscheint eine weitere Kiste mit einem weiteren **Schlüssel**. Schwimmt dann den ganzen Weg zurück und taucht wieder auf. Wieder an der frischen Luft sperrt ihr dann links die Tür auf. In diesem Raum seht ihr links einen Block mit Schloss. Sperrt ihn auf, geht hinüber auf die linke Seite, und aktiviert einmal den Bodenschalter oben in der Ecke. Beim zweiten Mal benutzt ihr den Somaria-Stab. Zaubert euch einen Block her und stellt ihn auf den Schalter. Zückt dann euer Blasrohr, schießt durch die roten Tore und aktiviert damit den Schalter. Rechts fährt eine Brücke aus, und nur noch eine Tür trennt euch dann vom Dungeon-Boss.

Bossgegner: Dieser Gegner ist groß, gefährlich und hat acht Arme. Hört sich doch ziemlich spaßig an. Der Oktopus schwimmt um die Plattform in der Mitte, haltet euch also am besten dort auf. Schießt dann mit Duft-Kernen auf ihn, oder schlägt mit dem Schwert auf ihn ein. Doch Vorsicht: Nur die Vorderseite, also sein Gesicht, ist verwundbar. Irgendwann taucht der Oktopus dann ab. Springt ins Wasser und tut es ihm gleich. Unten könnt ihr ihn weiter angreifen. Haltet ihn aber besser auf Distanz. Ist er besiegt, erhaltet ihr einen Herzcontainer und die nächste Essenz der Zeit. Den Einsamen Gipfel.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #14

Die Rettung Nayrus

Teil 1 – Das Schloss von Labryna

Kaum aus der Nixenhöhle draußen, teilt euch der Maku-Baum auch schon mit, dass Königin Ambi ihr Schloss verlassen hat. Dies wäre eine Möglichkeit, um Nayru zu retten. Mit den Sturm-Kernen kommt ihr am schnellsten zurück nach Lynna-Dorf. Das Schloss befindet sich im Norden des Dorfes. Am Eingang trifft ihr auf Ralph, der etwas von einem Geheimgang im Schloss erzählt. Geht nach Norden. Der Garten im Inneren des Schlosses ist richtig bunt, ganz im Gegensatz zur restlichen Welt, die langsam im Kummer versinkt.

Um überhaupt in das Schloss reinzukommen, müsst ihr vier Schalter im Schlossgarten aktivieren. Diese werden jedoch von Soldaten bewacht. Versteckt euch also gut. Sollte einer dieser Soldaten euch entdecken, wirft er euch aus dem Schloss. Aber keine Angst – ihr könnt das so oft versuchen, wie ihr wollt. Die Schalter befinden sich in den vier Ecken des Gartens. Rechts wird dann ein Geheimgang freigelegt.

Links hingegen befindet sich ein Baum mit Duft-Kernen. Diese könnt ihr auch nutzen, um die Wachen abzulenken. Habt ihr alle Schalter aktiviert, verschieben sich die Statuen im Osten des Gartens. Unter den Büschen befindet sich eine geheime Treppe. Steigt sie hinab und taucht dort unten in das Wasser. Im Unterwassertunnel müsst ihr einigen Wirbeln ausweichen. Am anderen Ende könnt ihr wieder auftauchen.

Ihr findet euch im Schloss wieder. Die Wachen im Schloss werden euch schnell attackieren und nicht bloß hinauswerfen – wendet also, wenn nötig, ruhig etwas Gewalt an. Lauft ihr in der Eingangshalle des Schlosses nach rechts und oben, erwartet euch eine Kiste mit einem [Ring](#) darin. Ihr könnt euch diesen aber auch gegen Ende des Spiels gefahrlos holen. Geht dann von der Eingangshalle aus nach links und steigt die Treppen hoch. Oben schleicht ihr euch nach Osten, um unnötigen Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Ganz rechts geleitet euch ein roter Teppich schließlich zu einem großen Saal.

Teil 2 – Kampf gegen den Schatten

Hier erwartet euch Veran, die Meisterin der Schatten, die den Körper der lieblichen Sängerin Nayru übernommen hat. Um sie zu besiegen, müsst ihr also eine kluge Taktik anwenden, damit das Orakel der Zeit nicht zu Schaden kommt. Nayru schwirrt durch den Raum und beginnt Geschosse auf euch abzufeuern. Bleibt aber aus ihrem Blickfeld, da sie sich gegen Ende des Kampfes sonst nicht manifestiert. Zückt genau zu diesem Zeitpunkt – also wenn Nayru euch attackiert – das Blasrohr und schießt einen Arkanum-Kern auf Nayrus Körper. Veran kann Arkanum-Kerne nicht ausstehen. Nayrus Körper fällt zu Boden und Veran zeigt für kurze Zeit ihre Schattenform. Jetzt greift ihr zum Tausch-Haken. Zielt auf den Schatten. Somit holt ihr Veran aus Nayrus Körper. Lauft auf Veran zu und schlagt sie mit dem Schwert. Nach drei Schwerttreffern scheint Veran besiegt. Doch als nach dem Kampf Königin Ambi in den Saal kommt, zeigt sich Veran erneut. Kurzerhand übernimmt sie den Körper der Königin. Ein halbes Dutzend von Soldaten rennt in den Saal, um euch einzusperrern. Auch Ralph stößt hinzu.

Mit letzter Kraft schafft es Nayru euch aus dieser misslichen Lage zu befreien. Sie teleportiert euch zum Maku-Baum. Anschließend bringt euch Nayru das letzte der drei Lieder für die Harfe der Zeit bei. Die **Melodie der Zeit**. Damit könnt ihr jederzeit und beinahe überall zwischen Gegenwart und Vergangenheit wechseln.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Kapitel #15

Die westliche See der Zora

Teil 1 – Ein verschmutztes Gewässer

Bevor ihr aufbrecht, solltet ihr nachsehen, ob ihr eine Magief flasche in eurem Inventar habt. Diese füllt eure Herzen immer dann auf, wenn ihr von einem Gegner besiegt werden. Solltet ihr keine Flasche haben, könnt ihr eine bei der Hexe Syrup im Nordosten des Yoll-Friedhofs kaufen. Ihr könnt dies aber auch noch später erledigen.

Begeht euch in der Gegenwart ins Meer des Sturms, die See südlich vom Schwarzen Turm. Haltet hier im Westen nach einem kleinen Häuschen auf einer Insel Ausschau. Diese Insel triftet – laut Aussage der Frau im Inneren des Häuschens – nach Westen ab. Stellt euch also auf die kleine Insel und spielt die Harfe der Zeit, um in die Vergangenheit zu reisen. Ihr landet in einem Wasserbecken wieder, und die Insel befindet sich tatsächlich weiter östlich. Ihr könnt nun euren Weg fortsetzen.

Schwimmt zwei Mal nach links und geht auf die Insel und nach oben. Reist dort wieder in die Gegenwart. Wie ihr seht, ist der Norden der See verschmutzt. Etwas Ekliges hindert euch am Vorankommen. Taucht einfach ab, um diesem Dreck zu umgehen. Schwimmt unter Wasser nach rechts. Dort seht ihr einen Stein. Legt den Tausch-Haken auf den A-Knopf und zieht euch auf die andere Seite. Drüben taucht ihr wieder auf und geht auf die Insel, wo ihr abermals in die Vergangenheit reist.

Von dort aus geht es dann nach links, links, unten. Stellt euch auf die Insel. Spielt erneut die Melodie der Zeit, um in die Gegenwart zu gelangen. Danach taucht ihr wieder ab und schwimmt nach unten. Dort müsst ihr wieder mit dem Tausch-Haken auf die andere Seite.

Schwimmt zuletzt einfach nach links, wo das Zora-Dorf wartet. Die Zoras und ihre Häuser befinden sich unter Wasser. Wenn ihr auftaucht, findet ihr oben einen Baum mit Sturm-Kernen. Nun könnt ihr jederzeit schnell hierher reisen, ohne wieder den ganzen Weg zu Fuß zurücklegen zu müssen - definitiv praktisch.

Teil 2 – Kur für den König

Links neben dem Baum wartet unter Wasser eine Kiste mit einem **Gasha-Kern**. Schwimmt ihr hingegen in den Norden, kommt ihr zum Palast des Königs der Zora. Doch der Thronsaal ist leer. Ein Zora berichtet, dass der König verstorben wäre. Aber das könnt ihr ändern. Öffnet vor dem Aufbruch noch die Kiste im Palast des Königs, denn dort warten 200 Rubine. Ihr braucht nun die Magief flasche. Habt ihr keine, dann benutzt einen Sturm-Kern und teleportiert euch nach Lynna-Stadt. Sucht den Yoll-Friedhof im Osten auf.

Im Nordosten des Friedhofs lebt die Hexe Syrup, die einen Laden führt. Kauft die Magief flasche für 300 Rubine und teleportiert euch wieder ins Zora-Dorf. Reist in die Vergangenheit und sucht den König in seinem Palast auf. Gebt ihm die Magief flasche, wodurch er wieder gesund wird. Belohnung gibt es jedoch (noch) keine. Ihr müsst wieder in die Gegenwart reisen. Erst dann übergibt euch der König den **Bücherei-Schlüssel**. Damit müsst ihr in den Osten. Bleibt unter Wasser und schwimmt vom Palast des Königs aus drei Mal nach rechts. Dort befindet sich die Brilleninsel, auf der eine Bücherei errichtet ist. Das Tor ist jedoch fest verschlossen. Reist also in die Vergangenheit, um die Bücherei mit dem Schlüssel zu öffnen. Drinnen gibt es jedoch vorerst nichts zu finden.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Geht stattdessen draußen nach links und zieht euch mit dem Tausch-Haken auf die andere Seite. In der Höhle links befindet sich ein roter Oktorok, doch wenn ihr ihn ansprecht, merkt ihr, dass das Ding in Wirklichkeit eine verwunschene Feenkönigin ist. Sie benötigt den mysteriösen Feenstaub, um wieder normal zu werden.

Teil 3 – Die Feenkönigin

Geht zurück zur Bücherei und reist in die Gegenwart. Siehe da, das Tor der Bücherei ist offen. Im hinteren Teil der Bücherei übergibt euch ein alter Mann das **Siegelbuch**. Reist dann abermals in die Vergangenheit. In der Bibliothek gibt es hinten einen dunklen Raum. Vor euch befindet sich ein leeres Podest, auf das ihr das Siegelbuch legen müsst. In diesem Buch stehen merkwürdige Dinge geschrieben.

Es ist eine Wegbeschreibung durch den dunklen Raum. Merkt euch die Richtungen und die Anzahl der Felder, die ihr gehen müsst. Ihr gelangt immer wieder an verschiedene Bücher, bis ihr schließlich in der Mitte des Raumes angekommen seid. Alternativ dazu könnt ihr auch wie in der Kronenkaverne einen Block des Somariastabes vor euch her schieben, um zu sehen, ob sich ein Loch oder ein sicherer Boden vor euch befindet.

Der Mann in der Mitte des Raumes übergibt euch den Feenstaub. Nun könnt ihr wieder nach links zu der Höhle, wo die verzauberte Feenkönigin auf euch wartet. Sie verwandelt sich wieder in ihre normale Form zurück und befreit die See von dem Schmutz und Dreck. Das Wasser ist nun wieder gesund und sauber. Die Arbeit ist getan. Reist ein letztes Mal in die Gegenwart und kehrt zurück zum Zora-Dorf. Sucht den König in seinem Palast auf.

Er erlaubt euch nun, Jabu-Jabu, den heiligen Beschützer der Zoras aufzusuchen. Dieser befindet sich westlich vom Palast. Schwimmt draußen einfach nach unten, links, und zwei Mal nach oben. Dort angekommen, erwartet euch Jabu-Jabu, der Riesenfisch. Er öffnet sein Maul für euch. Schwimmt hinein und lasst euch überraschen.

Kapitel #16

Level 7: Jabu-Jabus Bauch

Teil 1 – Im Inneren eines Fisches

Im Fisch existiert also tatsächlich ein gesamter Dungeon. Macht euch auf ein Unterwasserabenteuer gefasst. Merkt euch, dass dieser Dungeon sein Aussehen aufgrund seines momentanen Wasserpegels verändert. Von der Eingangshalle aus schwimmt ihr nach oben. Dort befinden sich drei Gegner. Besiegt sie, damit eine Kiste mit dem **Kompass** auftaucht. Danach schwimmt ihr wieder nach unten, und nach rechts.

Ihr seht vier Steine und vier gelbe Statuen. Ihr müsst alle Steine in die unmittelbare Nähe der Statuen bringen – drei Steine sind bereits richtig platziert. Da ihr im Wasser seid, könnt ihr auch über die Löcher im Boden gehen, beziehungsweise schwimmen. Nach getaner Arbeit fällt ein **Schlüssel** von oben herab. Schwimmt weiter nach oben.

Platziert euch dort, wo sich die gelben Bodenfelder befinden, und drückt den B-Knopf, um aufzutauchen. Ihr befindet euch nun ein Stockwerk höher und wieder an der frischen Luft. Geht nach links, wo ihr eine Kiste seht, die die **Karte** beherbergt. Dann geht ihr drei Mal nach oben. Ihr müsstet nun in einem Raum voller kleiner Tümpel sein. Rechts verschiebt ihr die Blöcke, um in den Raum dahinter zu kommen. Weicht den roten Gegnern aus.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Rechts befindet sich ein kleiner abgetrennter Raum. Ihr kommt hinein, indem ihr den Block mit dem Schloss aufsperrt. Geht dann die Treppen hinauf. In diesem Stockwerk folgt ihr einfach dem Pfad im Süden. Ihr kommt in einen Raum, der durch drei geteilt wurde. Hier befinden sich auch drei Schalter. Während der rechte und der obere Schalter die Räumlichkeiten in Jabu-Jabus Bauch fluten, sorgt der andere für Trockenheit.

Aktiviert also den Schalter auf den roten Bodenfeldern, um Jabu-Jabu trocken zu legen. Der Wasserpegel sinkt. Danach marschiert ihr den ganzen Weg wieder zurück, bis ihr wieder im mittleren Stockwerk seid. Dort verlasst ihr den Raum nach unten. Rechts befindet sich dort ein Loch, durch das ihr hinunterspringen müsst.

Teil 2 – Alles Wasser

Links befindet sich ein [Ring](#) in einer Kiste. Um rüberzukommen, benutzt einfach den Tausch-Haken. Danach geht es nach unten weiter. In diesem Raum befindet sich eine Kiste. Verschiebt den Block im Süden, um sie öffnen zu können. Ihr erhaltet einen **Schlüssel**. Im Raum rechts zaubert ihr mit dem Somaria-Stab einen Block auf den Schalter im Osten, um nach rechts weitergehen zu können. Weiter oben ist ein Treppenaufgang, die ihr hinaufsteigen müsst.

Wieder im mittleren Stockwerk angekommen geht ihr nach oben. Nehmt dort den rechten Weg nach Norden. Hier müsst ihr euch mit dem Tausch-Haken nach links ziehen. Der nächste Raum ist mit Stacheln übersät, also passt auf. Zieht euch einfach mit dem Tausch-Haken von Stein zu Stein, bis ihr zur Treppe gelangt. Ihr seid nun wieder im obersten Stockwerk. Geht nach oben rechts, und dann weiter nach links, wo ihr eine Tür aufsperrn müsst. Dahinter befindet sich der Raum mit den drei Schaltern. Aktiviert den Schalter, um Jabu-Jabus Innereien wieder zu fluten. Jetzt geht ihr wieder zurück, also nach rechts und unten, wo ihr die die Treppen hinabsteigt. Erneut im mittleren Stockwerk geht ihr nach rechts (mit dem Tausch-Haken), und zwei Mal nach unten. Hier befand sich noch vorhin ein riesiges Loch im Boden. Jetzt ist es mit Wasser gefüllt und überquerbar. Von dort aus geht es nach rechts. Besiegt in diesem Raum beide Wurmmonster, um einen weiteren **Schlüssel** zu erhalten. Dann rennt ihr wieder nach links zum großen Wasserbecken, und nach oben und links. Dort befindet sich ein kleineres Becken. Springt hinein und taucht ab.

Im untersten Stockwerk steht immer noch alles unter Wasser. Schwimmt zu der Kiste in der Mitte des Raumes, in der ein **Gasha-Kern** steckt. Dann steuert ihr auf die Treppe zu. Es erwartet euch ein kleiner Unterwassertunnel, an dessen Ende etwas auf euch lauert.

Zwischengegner: Dieser fette Fisch ist aber nicht allzu schwierig. Weicht seinen Attacken aus (er hüpf quer durch den ganzen Raum und schießt mit Blasen auf euch). Bombardiert ihn mit dem Blasrohr und Duft-Kernen von unten, dann fällt er zu Boden. Dort könnt ihr ihn dann mit dem Schwert bearbeiten. Das funktioniert auch, während er springt, ist dann aber nicht ganz so sicher, da ihr auch wirklich genau seinen Kopf treffen müsst (beziehungsweise das leuchtende Ding auf seinem Kopf).

Teil 3 – Jetzt erst recht

Das Warp-Feld erscheint diesmal nicht im Raum des Zwischengegners, sondern in dem Raum, von dem ihr gerade kamt. Klettert aber im Raum des Gegners rechts die Leiter hoch. Schwimmt nach links, steckt den Schlüssel in das Schloss des Blocks, und öffnet die Kiste. Ihr erhält den **Fern-Tauscher**. Dieser ist im Grunde genommen das Gleiche wie euer herkömmlicher Tausch-Haken. Bloß ist er um einiges länger, was das Vorankommen in diesem Level ermöglicht.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Unten seht ihr einen Stein. Tauscht mit ihm eure Position. Schwimmt dann nach unten, links, links, oben. Dort benutzt ihr die Treppe. Durch einen kleinen Tunnel geht es zu einem weiteren Raum, in dem sich eine Schlange, eine Qualle und eine Pflanze (nur durch Wirbelattacke verwundbar) befinden. Besiegt sie alle, um einen **Schlüssel** zu erhalten.

Nun schwimmt ihr nach unten, wo ihr viele gelbe Bodenfelder seht. Dort taucht ihr auf. Wieder an der frischen Luft geht ihr nach oben, oben, rechts. Benutzt die Treppe. Ihr werdet es vielleicht schon ahnen – folgt dem Pfad ein zweites Mal, um den Wasserpegel in Jabu-Jabus Bauch mit dem Schalter auf den roten Bodenfeldern wieder zu senken. Und erneut lauft ihr den Pfad wieder zurück bis zur Treppe. Dann, im zweiten Stockwerk, geht es wieder nach unten, wo ihr rechts wieder in das Loch springt. Von dort aus geht ihr zwei Mal nach unten. In diesem Raum platziert ihr euch im Süden. Zielt mit dem Fern-Tauscher auf den Stein im Becken. Das nächste Ziel ist die Vase. Den Stein, den ihr aus dem Becken befördert habt, könnt ihr jetzt auf einen der Bodenschalter stellen. Den anderen Schalter beschwert ihr mit einem Block, den ihr mit dem Somaria-Stab herzaubert. Es erwartet euch eine Kiste mit **Schlüssel**.

Geht nach rechts, oben, rechts (Somaria-Block auf den Schalter), und benutzt in diesem Raum die Treppe. Oben angekommen geht ihr nach oben, oben, links. Hier benutzt ihr auch die Treppe. Im obersten Stockwerk geht es nach oben und links. Aktiviert den Schalter zum Fluten des Dungeons. Doch damit nicht genug. Verlasst den Raum, zieht euch mit dem Fern-Tauscher auf die rechte obere Seite. Geht dann von dort aus nach oben, wo ihr links einen Block mit Schloss aufschließt. Jetzt geht es nur noch nach links und unten. Voilà, vor euch befindet sich der letzte Schalter. Aktiviert ihn, um den Dungeon regelrecht mit Wasser vollzupumpen.

Teil 4 – Die Riesenqualle

Nachdem Jabu-Jabus Inneres nun geflutet wurde, geht ihr nach oben, rechts, unten, unten, unten. Dort steigt ihr rechts auf die Anhöhe hinauf. Zieht euch mit dem Fern-Tauscher nach links zur anderen Anhöhe, und von dort nach unten. In der Kiste wartet wieder ein **Schlüssel**. Geht dann in den Raum darüber und benutzt die Treppe, um hinunter zu steigen. Wie ihr seht, befindet sich nun alles unter Wasser.

Es geht nach rechts, unten, unten, unten, links, links, links, oben, links. In diesem Raum müsst ihr bloß mit dem Stein die Position wechseln, um Zugang zur Kiste zu haben, in der sich der letzte **Schlüssel** befindet. Nun fehlt nur noch der Große Schlüssel:

Um ihn zu bekommen schwimmt ihr nach rechts, unten, rechts. Zieht euch hier von der Anhöhe rechts oben zu den Vasen im Südosten. Schwimmt dann nach rechts, rechts, drei mal nach oben, links. Benutze hier, im Raum mit den Stacheln am Boden, wieder die Treppe. Danach geht ihr zwei Mal nach oben. Folgt dem Pfad im Westen:

Er ist schlangenförmig und führt euch zur letzten Kiste. Geht also weiter nach links, links, rechts (oben die Tür aufsperrn), rechts (ein Gasha-Kern steckt in der Kiste), rechts (Tür aufsperrn), rechts (erneut Tür aufsperrn). Endlich seid ihr bei der Kiste mit dem **Großen Schlüssel**. Ihr müsst jetzt in den Raum mit dem Warp-Feld.

Entweder geht ihr zur Eingangshalle zurück (Wählt einfach im Menü "Sichern und Ende" und kehrt dann zu eurem Spielstand zurück) oder ihr lauft von hier aus dorthin. Geht dazu vom Raum mit dem Großen Schlüssel aus nach links, unten, unten (Treppe benutzen), rechts, unten, links (abtauchen).

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Im Raum mit dem Warp-Feld angekommen platziert ihr euch bei den grünen Bodenfeldern, um dort aufzutauchen. Folgt dann dem schmalen Pfad nach rechts, unten, unten, und links. Öffnet die Tür und macht euch bereit.

Bossgegner: Die Riesenqualle erscheint zuerst als blaues Monstrum. Entweder schnellst sie auf euch zu, oder sie schießt auf euch. Wenn ein blaues Geschoss auf euch zufliegt, benutzt den Fern-Tauscher, um die Position mit der Qualle zu tauschen. Sie verfärbt sich nun rot, und das blaue Geschoss sollte sie selbst treffen. Tauscht eure Position mit der Qualle also immer so, dass sie sich selbst trifft. Nach sieben Treffern ist sie besiegt, dafür gibt es einen Herzcontainer und eine Essenz der Zeit: Die Tosende See.

Kapitel #17 Das legendäre Grab

Teil 1 – Piraten ahoi

Nach der kleinen Sequenz, schwimmt nach unten, wo bereits ein Zora auf euch wartet. Er bedankt sich bei euch für die Rettung des Königs und die Säuberung der See. Gleichzeitig überreicht er euch die **Zora-Schuppe**, einen uralten Talisman, den nur wahre Helden verliehen bekommen.

Euer Ziel ist nun das Meer des Sturms. Reist in die Vergangenheit und schwimmt vom südlichsten Punkt im Zora-Dorf nach Osten, bis euch eine Wand aufhält. Taucht dort ab und sprecht mit dem Zora, der unten in den Tiefen des Meeres einen Eingang bewacht. Aufgrund der Tatsache, dass ihr die Zora-Schuppe besitzt, lässt er euch hindurch. Taucht auf der anderen Seite wieder auf.

(**Passwortspiel:** Solltet ihr ein Passwortspiel spielen, findet ihr den Zora ein Feld weiter östlich in der Gegenwart. Ihr taucht in einem Feld in der Mitte des Meers des Sturms auf, welches ihr in einem normalen Spiel nicht betreten könnt.)

Innerhalb dieser kleinen See befindet sich ein Piratenschiff. Springt ins Wasser und sucht danach, oder wartet, bis es bei euch vorbeikommt. Schwimmt dann darauf zu. Ihr findet euch im Inneren des Schiffs wieder. Es wird von Piraten gesteuert. Genauer Gesagt: Von toten Skelett-Piraten. Lauft nach rechts, wo ihr den Kapitän findet. Wenn ihr mit ihm redet, tauscht er die Zora-Schuppe gegen das **Tokay-Glasauge**.

Teil 2 – Meer ohne Wiederkehr

Erinnert ihr euch an die Legenden auf der Sichelinsel? Ein Tokay ohne Schwanz soll damals das Maul des Beschützers geöffnet haben. Im Klartext heißt das, dass ihr auf die Sichelinsel müsst und zwar in der Vergangenheit. In der Mitte der Insel, wo sich in der Gegenwart der Eingang zur Mondscheingrotte befindet, findet ihr den Beschützer. In der Vergangenheit ist das Maul noch geschlossen. Geht zu der linken Augenhöhle und drückt das Tokay-Glasauge hinein. Schon öffnet sich der Weg ins Ungewisse.

Beweise Mut, Weisheit und Kraft. Erst dann öffnet sich der Pfad in die Vergangenheit. In der Höhle geht ihr erst einmal in die Mitte des ersten Raumes, wo viele Mumien-Gegner herumwuseln. Besiegt alle, um rechts weitergehen zu können. Schlagt dazu einfach mit dem Schwert drauf los, oder benutzt den Bumerang, um sie zu lähmen. Ihr könnt aber auch Glut-Kerne benutzen, um die Mumien zu Skelettkriegern zu machen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Nachdem ihr als kräftig genug eingeschätzt wurdet, müsst ihr im Raum rechts nun Mut beweisen. Benutzt einen Pegasus-Kern und rennt durch das Labyrinth zur anderen Seite des Raumes. Ihr könnt aber auch über die Gegner springen. In der Mitte des Raumes müsst ihr außerdem einen Block wegsprengen.

Im dritten Raum müsst ihr zeigen, wie weise ihr seid. Oben in der Mitte befindet sich eine Treppe, aber der Boden ist mit Löchern übersät. Tastet euch langsam vorwärts und benutzt wie immer den Somaria-Stab, um den richtigen Weg ausfindig zu machen. Wenn der Abstand zu Treppe nur noch kurz ist, könnt ihr auch mit der Greifenfeder und einem Pegasus-Kern hinüberspringen.

Es wartet ein kleiner Tunnel. Wenn ihr auf der anderen Seite wieder hochklettert, kommt ihr aus einer Unterwasserhöhle raus. Taucht auf und betretet die Insel. Schiebt den mittleren Steinkrieger nach links, und schon öffnet sich der Weg zum antiken Grabmal. Nur noch ein kleines Labyrinth trennt euch vom letzten Dungeon. Geht von der Insel aus nach oben, oben, links, unten, oben, oben, rechts, rechts, unten, links, rechts, unten, oben, oben, links. Betretet dann das Grabmal.

Kapitel #18

Level 8: Antikes Grabmal

Teil 1 – Ein unheimlicher Ort

Von der Eingangshalle aus geht es gleich nach oben. Ein dunkler Raum mit vielen Geistern erwartet euch. Links oben in der Ecke verschiebt ihr die Statue. Werft dort eine Bombe hin, um einen Weg aus dem Raum freizusprennen. Im nächsten Raum links findet ihr ein Labyrinth vor. Sprengt euch mit euren Bomben bis nach unten, aber passt auf die blauen Hände auf, die euch wieder zum Anfang des Dungeons bringen wollen. Rechts unten befindet sich eine Kiste mit **Schlüssel**. Den steckt ihr in das Türschloss unten links.

Geht nach unten weiter, um in einen Raum zu gelangen, der drei Bodenschalter beherbergt. Auf den ersten Schalter links oben stellt ihr mit dem Fern-Tauscher den Stein. Für den Schalter gleich darunter zaubert ihr einen Block mit dem Somaria-Stab her. Ihr selbst stellt euch auf den Schalter rechts unten. Steht ihr drauf, schießt ihr mit dem Blasrohr einen Glut-Kern an die Wand, damit er abprallt und zur Fackel oben gelangt. Es öffnet sich ein neuer Weg. Steigt die Treppen hinab.

Im unteren Stockwerk geht ihr nach Norden, wo ihr ein Drehkreuz seht. Es befördert euch nach Westen. Dort befindet sich ein Raum mit drei Geistern. Besiegt sie und schiebt dann den blauen Block in der Mitte in eine beliebige Richtung. Oben taucht nun eine Treppe auf. Sie führt zu einem kleinen Bereich, wo eine Kiste mit der **Karte** darin wartet. Wieder im ersten Untergeschoss geht ihr nach oben, wo wieder eine Kiste steht. In ihr befindet sich der zweite **Schlüssel**. Mit diesem lauft ihr nach unten, rechts, durch das Drehkreuz, unten. Rechts sperrt ihr hier den Block mit dem Schloss auf und geht nach Osten weiter. Ein weiteres Drehkreuz bringt euch dort in den Süden, in einen Raum mit vier Geistern. Klettert den Vorsprung hoch und geht nach oben und links.

Aktiviert den blauen Schalter und geht dann nach rechts, unten, links. In der Kiste wartet der **Kompass**. Lauft wieder zurück zum Schalter und aktiviert ihn ein weiteres Mal. Dann geht es erneut in den Raum mit dem Kompass. Nun ist dort der linke Weg nicht mehr versperrt. Lauft über die roten Bodenfelder nach oben. Links auf dem Vorsprung zückt ihr euer Blasrohr oder euren Fern-Tauscher, um den Schalter auf der anderen Seite rechts ein weiteres Mal aktivieren zu können, so dass die roten Blöcke wieder oben sind. Geht dann nach links weiter.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Teil 2 – Der Sensenmann

In diesem Raum gibt es unten eine brüchige Stelle. Bombt euch den Weg frei und geht hindurch. Hier warten einige blitzschnelle Klingen. Weicht aus und springt und lauft nach unten. Auf der rechten Seite gibt es eine Kiste mit einem **Schlüssel**.

Geht nach oben und rechts. Platziert euch im Norden des Raumes und zieht euch mit dem Fern-Tauscher nach rechts. Danach geht es weiter nach rechts, oben, links. Hier zieht ihr euch wieder auf die andere Seite. Zum Schluss geht ihr nun noch einmal nach links, oben und rechts. Hier seht ihr viele Skelettkrieger. In einem steckt ein **Schlüssel**, also besiegt diesen. Danach geht ihr nach unten, wo ihr links auf dem Vorsprung den Schalter betätigt. Geht dann von oben in das Drehkreuz, damit es euch nach Osten transportiert.

Geht nach rechts, unten, in ein weiteres Drehkreuz, rechts. In diesem Raum müsst ihr bloß unten die Tür aufsperrn. Dahinter wartet wieder ein Raum wie in der Schädelhöhle, in dem ihr alle Bodenfließen berühren müsst. Versucht das Rätsel zu lösen, in dem ihr euch im Uhrzeigersinn vorarbeitet (siehe Bild für genauen Lösungsweg). Nach getaner Arbeit taucht eine Kiste auf. In ihr liegt der **Krafthandschuh**. Mit diesem Handschuh seid ihr noch stärker und könnt nun die blauen Säрге heben.

Geht nach oben, besiegt alle Schlangen, und geht dann nach links und oben. Sperrt dort die Tür im Norden auf. Dahinter lauft ihr nach rechts, dann nach unten. Ihr seht nun rechts einen Schalter. Aktiviert ihn, und stellt euch danach auf die roten Bodenfelder. Jetzt aktiviert ihr ihn nochmals. Jetzt steht ihr auf den erhobenen Feldern.

Geht von hier aus nach oben und folgt den roten Feldern. Passt aber auf, dass ihr nicht hinunterfallt. Oben links müsst ihr zur anderen Seite springen, aber danach folgt ihr dem Weg einfach nach Westen, bis ihr zu einer Treppe gelangt. Benutzt sie. Ihr seid jetzt im zweiten Untergeschoss. Geht zwei Mal nach rechts.

Zwischengegner: Ein schwebender Sensenmann hat gerade noch gefehlt. Mit kleinen Armbewegungen zaubert er große Magieballer aus dem Nichts, die er dann auf euch abschießt. Hat der Magieball ein Muster, explodiert dieser beim Aufprall und zersplittert in kleinere Magieballer. Ist der Magieball jedoch schön rund und vollkommen, müsst ihr ihn mit dem Schwert zum Sensenmann zurückschlagen. Dieser verwandelt sich dann in eine Fledermaus und ist somit verwundbar. Schlagt auf ihn ein, bis er sich wieder zurückverwandelt, und wiederholt den Vorgang einige Male, bis er schließlich besiegt ist.

Teil 3 – Stark wie ein Elefant

Nachdem auch dieser Gegner besiegt ist, geht es nach unten, links, links (im Nordwesten den Fern-Tauscher einsetzen), oben, links (im Norden den Tauscher benutzen), oben. Hier befindet sich ein Labyrinth aus blauen Blöcken, in dem euch ein paar Gegner auflauern. Springt über sie hinweg, oder versteckt euch in den zahlreichen Nischen. In der Kiste im Norden wartet ein **Schlüssel**. Jetzt lauft ihr nach rechts. In diesem Raum seht ihr eine Kiste, in der sich eine von vier legendären Tafeln befindet. Nehmt die **Schiefertafel** an euch und verlasst den Raum im Süden.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Vom Raum des Zwischengegners aus geht ihr nach unten, links, unten. In der Mitte dieser Kammer befindet sich ein Grab, das ihr öffnen müsst. An den Seiten des Podestes gibt es vier Löcher – und in ein jedes gehört eine Tafel. Drückt also eure Schiefertafel in eines der Löcher. Geht von hier aus nach links und unten. Links entsperret ihr hier den Block, um nach links und unten weitergehen zu können. In diesem Raum zieht ihr den orangefarbenen Hebel heraus. Lauft über die kalte Lava nach rechts. Im Raum dahinter wartet eine weitere **Schiefertafel**.

Von dort aus geht es nach oben und rechts. Jetzt befindet ihr euch in einem Raum mit vier großen blauen Särgen. Diese könnt ihr dank dem neuen Krafthandschuh aufheben und zerstören. Unter dem Sarg links unten befindet sich eine verborgene Treppe. Durch sie gelangt ihr ins dritte Untergeschoss. Dort verschiebt ihr zuerst die Blöcke links, um euch dann mit dem Fern-Tauscher nach Norden zu ziehen. Hier wartet in einer Kiste der **Große Schlüssel**.

Geht weiter nach rechts, wo ihr die Treppe zum zweiten Stockwerk benutzt. Dort angekommen seht ihr einen Würfel. Schiebt ihn einfach drei Mal nach unten und einmal nach links, zum schwarzen Feld. Die Schranke öffnet sich. Springt über das Loch nach links und steigt in die Lore. Ihr kommt in einen Raum mit schwebenden Bodenfließen (und einer Kiste mit einem **Gasha-Kern**). Nachdem sie alle auf euch zugeflogen sind, öffnet sich die Tür im Norden. Geht hindurch und meistert im nächsten Raum das Labyrinth.

Im Nordosten des Labyrinths befindet sich ein Bodenschalter. Stellt euch hinauf, um die Wand rechts zu verschieben. Geht nach links. Der Raum dieses Bodens ist gefroren. Besiegt den Gegner am Besten mit ein paar Wirbelattacken. Danach geht ihr nach Norden, wo eine weitere **Schiefertafel** in einer Kiste wartet.

Teil 4 – Die vier Tafeln

Springt in die Lore links, um wieder in den Raum mit den fliegenden Bodenfließen zu kommen. Dort benutzt ihr wieder die andere Lore. Mit ihr gelangt ihr wieder in den Raum mit dem Würfel. Von dort aus geht ihr nach oben. Hier müsst ihr die vier Kerzenmonster mit Glut-Kernen besiegen – ein recht schwieriges und bizarres Unterfangen, zumal der Boden mit Eis bedeckt ist. Nach getaner Arbeit geht es nach rechts weiter, wo ihr die Treppe benutzt. Ihr gelangt in einen Unterwassertunnel.

An dessen anderen Ende wartet ein kleines Unterwasserabenteuer auf euch. Besiegt im ersten Raum die Quallen, um weiter nach Norden schwimmen zu können. Ganz oben warten gefährliche Stromschnellen auf euch. Euer Ziel ist der Süden. Ihr müsst aber geschickt den Löchern ausweichen. Habt ihr es geschafft, benutzt ihr die Treppe im Raum rechts unten. Erneut findet ihr euch in einem Unterwassertunnel wieder.

Hier gibt es einen Ausgang rechts oben. Schwimmt aber zuerst nach unten rechts, da ihr dort zu einer weiteren **Schiefertafel** kommt. Beim Zurückschwimmen nehmt ihr dann den anderen Ausgang. Ihr befindet euch nun wieder im zweiten Untergeschoss, vor dem Raum mit dem Zwischengegner. Drückt auf den Schalter, damit eine Treppe auftaucht. Springt vom Vorsprung hinunter und geht nach links und unten. In diesem Raum platziert ihr nun alle restlichen Tafeln in die dafür vorhergesehenen Löcher. Das antike Grab beginnt zu beben, und ein neuer Weg eröffnet sich. Steigt die Treppen hinab.

Nachdem ihr einen Tunnel durchquert habt, gelangt ihr ins dritte Untergeschoss, wo ihr gleich nach rechts läuft. Zerstört den grauen Kristall rechts, dann sprengt den mit Rissen übersäten Block weg, und schießt mit dem Blasrohr einen Glut-Kern auf die Fackel. Danach erscheint eine Brücke. Lauft rüber, hebt den blauen Sarg hoch, und marschiert durch die Tür im Norden, hinter der die letzte Essenz auf euch wartet.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Teil 5 – Der letzte Wächter

Bossgegner: Ein schwebender Wächter aus Stein erwartet euch. Er kann sich in verschiedene Formen verwandeln. In der ersten Form müsst ihr seine Hände, die er gerne auf euch wirft, mit dem Schwert zurückschlagen. Trefft ihn drei Mal und schon geht es zur nächsten Form. Jetzt kommt der Koloss auf euch zu und versucht euch zwischen seinen Händen zu zerquetschen. Bevor er diese jedoch zusammenstößt, legt ihr einfach eine Bombe zwischen sie. So fügt ihr dem Wächter Schaden zu.

Habt ihr keine Bomben mehr, könnt ihr rechts und links unten im Raum die Büsche abmähen. Manchmal kommt eine Bombe zum Vorschein. Nach drei gelungenen Explosionen verwandelt sich der Gegner erneut.

Nun besitzt der Wächter zwei rote Schilde als Arme, die ihn vor Angriffe schützen. Rüstet euch mit eurem Blasrohr aus. Schießt dann mit Duft-Kernen diagonal auf die Wand hinter dem Wächter. Der Kern sollte abprallen und den Rücken des Gegners treffen. In den Büschen links und rechts unten im Raum steckt übrigens auch Munition für das Blasrohr. Der Gegner schießt jetzt aber auch mit Laserstrahlen und Magiebällen auf euch. Ihr könnt diese Angriffe aber verhindern, wenn ihr mit Duft-Kernen auf seine Schilde schießt. Nach vier schmerzhaften Treffern kommt die letzte Form des Wächters.

Zwei große Kugeln ersetzen nun seine Hände. Jeweils eine große Kugel wirft er nach euch. Lauft dann schnell zur anderen Kugel (die, die nicht nach euch geworfen wurde) und zieht sie mit dem Krafthandschuh nach hinten – so als ob ihr einen Hebel bedient. Lasst die Kugel schließlich los, damit diese zurückschnellt und den Gegner mit voller Wucht erwischt. Nach drei Treffern ist auch dieser Gegner Geschichte. Ihr erhaltet ein Herzteil und die letzte Essenz der Zeit. Die Sternschnuppe.

Kapitel #19 Die Flamme der Qual

Teil 1 – Der Schwarze Turm

Nachdem ihr endlich alle acht Essenzen der Zeit aus dem ganzen Land zusammen getragen habt, wartet die Belohnung: Der Maku-Baum hat etwas für euch. Leider funktioniert das jetzt allerdings noch nicht. Mit einem Sturm-Kern reist ihr ganz einfach nach Lynna-Dorf, wo ihr dann mit der Harfe der Zeit in die Gegenwart reist. Geht danach schleunigst zum Maku-Baum. Ihr erhaltet den **Maku-Kern**, einen mystischen Gegenstand.

Nach einer Zwischensequenz verlasst den Maku-Baum und reist in die Vergangenheit. Dort geht ihr zum Schwarzen Turm. Am Eingang zum Schwarzen Turm trifft ihr Ralph, der noch immer vorhat, Veran alleine zu stoppen. Nach eurem Gespräch tauchen auch noch Nayru und Impa auf, die sagen, dass Ralph ein Nachfahre der Königin Ambi sei. Tötet Ralph also Ambi, vernichtet er sich selbst. Eilt nach Nayrus Rede zum Schwarzen Turm und betretet ihn endlich. In der Eingangshalle des Turms geht ihr nach rechts. Ihr müsst euch jetzt Raum für Raum nach oben zur Spitze des Turms vorkämpfen. Es warten viele verschiedene Gegner auf euch, die immer stärker werden, also bereitet euch gut auf diese letzte Hürde vor.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Bist du in der letzten Kammer vor der Spitze des Turms angelangt, werden der Maku-Kern und die acht Essenzen der Zeit den Bann von Veran brechen. Geht durch das Tor vor euch. Ein kleines Rätsel wartet noch auf euch. Ihr müsst eine Reihe von verschiedenen Treppen benutzen. Und so lautet die Reihenfolge: Zuerst nehmt ihr die Treppe links, dann zwei Mal die Treppe direkt vor euch. Nun benutzt ihr die Treppe rechts, danach die ganz oben. Dann nehmt ihr die linke Treppe, und noch einmal die Treppe oben. Zum Schluss führt euch die Treppe im Süden zum nächsten Stockwerk.

Hier befinden sich wieder viele Treppen. Außerdem tauchen vier Flammen auf, die zwischen den Treppen herumschweben. Jede dieser Flammen verschwindet bei einer gewissen Treppe. Die Flamme hinter euch führt euch zur richtigen Treppe. (Benutzt einfach die zweite Treppe von rechts in der untersten Reihe, um auch dieses Rätsel zu lösen.) Geht im nächsten Stockwerk einfach nach oben. Im obersten Stockwerk müsst ihr dann einfach nach Norden. Dort könnt ihr sehen, wie Veran in Ambis Körper Ralph besiegt. Wenn ihr nun nach oben weitergeht, könnt ihr endlich zeigen, was in euch steckt.

Teil 2 – Veran, die Meisterin der Schatten

Phase 1: Der Kampf gegen Veran, der Meisterin der Schatten, hat begonnen. Ihr findet euch in einem Raum wieder, der sehr ähnlich wie der im Schloss von Lynna-Dorf aussieht – dort wo ihr gegen Nayru gekämpft habt. Im Grunde genommen ist die erste Phase dieses Kampfes nicht anders.

Ambi saust durch den Raum und schießt mit Magieballen auf euch. Ihr müsst die Königin mit Arkanum-Kernen anschießen, damit Veran ihren Körper verlässt. Dann zielt ihr mit dem Fern-Tauscher auf Verans Schattengestalt. Nun ist Verans menschliche Form sichtbar, die ihr sogleich mit dem Schwert bearbeiten müsst. Ab und an lässt Veran auch spinnenartige Kreaturen von der Decke fallen. Diese hinterlassen manchmal nützliche Dinge wie Kerne, sind aber auch ganz schön lästig. Kümmert euch aber nicht weiter um die Viecher, sondern konzentriert euch auf das Hauptgeschehen. Übrigens: Ambi wird sich erneut nicht zeigen, wenn ihr zu sehr auf die Pelle rückt.

Phase 2: Ambi ist von Veran befreit und bedankt sich bei euch. Plötzlich kommt die Meisterin der Schatten wieder und offenbart euch ihre wahre Gestalt. Sie ist nun ein flügelndes Monstrum, welches unglaublich mächtig und schnell ist. Veran flattert durch den Raum und beschießt euch weiterhin mit Magieballen. Am besten wartet ihr mit einer aufgeladenen Wirbelattacke, bis Veran vorbeikommt. Dann solltet ihr schnell drauflos schlagen. Aber Vorsicht, denn Veran wird mit der Zeit immer schneller.

Die Statuen des Raumes haben sich übrigens in schwarze Doppelgänger von euch verwandelt. Sie kopieren eure Bewegungen, laufen aber immer in die entgegengesetzte Richtung. Nützt dies zu eurem Vorteil aus und drängt sie in eine Ecke. Ist ein dunkler Doppelgänger besiegt, hinterlässt er ein Herz.

Phase 3: Ihr glaubt bereits, dass ihr Veran besiegt hättet. Nayru gratuliert euch und verlässt zusammen mit Ralph und euch den Schwarzen Turm. Kurz vor dem Ausgang werdet ihr aber gepackt und in die Tiefen des Turms gebracht, wo die geschlagene Meisterin der Schatten schon auf Rache sinnt. Diese kann sich nun in drei verschiedene Bestien verwandeln. Ist ihre Wahl das käferartige Monster, dann solltet ihr das Weite suchen. Veran wird in die Luft springen und versuchen auf euch drauf zu fallen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Wartet, bis sie eine Verschnaufpause einlegt. In dieser kurzen Zeit ist Verans wirkliches Gesicht erkennbar. Nun müsst ihr angreifen. Verwandelt sich Veran hingegen in die Spinne, müsst ihr eure Bombentasche zücken. Holt eine Bombe heraus und bewirft das Vieh damit. Jetzt ist die Spinne gelähmt, und ihr könnt sie mit dem Schwert besiegen. Weicht aber ihren Angriffen aus – meistens schießt sie mit Spinnenfäden auf euch, und knallt euch dann schmerzhaft auf den Boden. Manchmal springt sie aber auch an die Decke, um dann auf dem Boden – oder vorzugsweise auf euch – zu landen. Die dritte Variante ist eine riesige Biene, die mit Stacheln auf euch schießt. Weicht einfach aus und schlägt mit dem Schwert auf das Ungeheuer ein. Ab und an lässt das Insekt auch kleinere Bienen frei, die dann auf euch zustürmen.

Bleibt bei diesem Kampf einfach ständig in Bewegung, und teilt viel aus, dann werdet ihr auch gewinnen.

Teil 3 – Der Zeitfluss

Ihr habt Veran herausgefordert und seid als Gewinner aus dem Kampf hervorgegangen. Nayru, Ralph und Ambi warten bereits vor dem Schwarzen Turm auf euch. Dort könnt ihr sehen, wie alles wieder normal wird. Der Zauber von Veran wirkt nicht mehr. Und ihr könnt endlich wieder in die Gegenwart zurückreisen – in eure Zeit. Indessen werdet ihr beobachtet. Eine blaue Flamme züngelt in der Dunkelheit. Die Flamme der Qual. Denn obwohl Veran vernichtet ist, hat sie das Land in Angst und Schrecken versetzt. Noch lange werden sich die Menschen von Labryna an dieses Ereignis erinnern.

Es folgt der Abspann. Danach erscheint ein Passwort auf dem Screen, das ihr euch besser notieren solltet, falls ihr euer Abenteuer in Oracle of Seasons fortsetzen wollt.

(Solltet ihr bereits ein **Passwortspiel** spielen, so schaut im nächsten Kapitel nach.)

Kapitel #20

Das Ende

Teil 1 – Die Zeremonienhalle

Nach dem Durchspielen eines » Oracle of «-Spiels erhaltet ihr ein Passwort, das ihr dann am Anfang des jeweils anderen Spiels eingeben könnt, um euer Spielvergnügen noch einmal zu erhöhen. Habt ihr am Anfang von Oracle of Ages das Passwort aus Holodrum (am Ende von Oracle of Seasons erhältlich) eingegeben, ist das Spiel noch nicht aus – selbst wenn ihr bereits Veran vernichtet habt.

Veran, die Meisterin der Schatten, und **Onox**, der General der Finsternis, haben die Flammen der Qual und der Zerstörung auflodern lassen. Nun vollenden die Twinrova-Hexen ihr Werk, indem sie **Prinzessin Zelda** entführen. Dann können sie **Ganon**, den König des Bösen, wiederauferstehen lassen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

www.zeldaeurope.de

Neben dem Maku-Baum erscheint ein blaues Warp-Feld, das euch in die Zeremonienhalle bringt. Zuvor müsst ihr jedoch noch ein kleines Rätsel lösen. Der Weg in der Zeremonienhalle ist ein Labyrinth. In jedem einzelnen Raum befinden sich Augen, die nach wenigen Sekunden in verschiedenen Richtungen zeigen. Geht immer in die Richtung, in die kein einziges Auge zeigt. Wollt ihr wieder nach draußen, dann benutzt einfach den Weg im Süden. Irgendwann gelangt ihr zu einem Altar, auf dem Zelda liegt. Bevor ihr sie jedoch berühren könnt, werdet ihr zu der Kammer unter dem Altarraum gebracht. Dort warten die beiden Twinrova-Hexen auf euch. Der Kampf beginnt.

Twinrova – Koume & Kotake: Die beiden Hexen umkreisen euch im Flug mit ihren Besen. Stellt euch am besten in die Mitte des Raumes oder in eine Ecke. Auf euch werden stets Magiebälle aus Eis oder Feuer abgeschossen. Versucht diese mit eurem Schwert zurückzuschlagen. Der Eis-Magieball sollte Feuerhexe Koume erwischen, der Feuer-Magieball hingegen die Eishexe Kotake. Nach drei Treffern verwandeln sich die beiden.

In der nächsten Phase verschmelzen die beiden Hexen und machen aus dem Raum entweder eine rutschige Eishalle oder eine heiße Lavakammer. Weicht den Angriffen von Twinrova aus, und greift sie mit dem Schwert an. Nachdem diese dann für einen kurzen Moment gelähmt sind, holt ihr euer Blasrohr hervor und schießt einen Kern auf Twinrova ab. Wiederholt den Vorgang, bis Twinrova sich selbst opfert, um Ganon wiederzubeleben.

Teil 2 – Der Dämonenkönig

Das Opfer von Twinrova war vergebens. Da nicht Zelda – sondern Twinrova – geopfert wurde, war die Flamme der Verzweiflung nicht stark genug, um den Dunklen Fürsten Ganondorf auferstehen zu lassen. Stattdessen müsst ihr jetzt gegen seine Dämonengestalt kämpfen – ein willenloses Vieh, das nichts als Zerstörung kennt. Den Dämonen in Wildschweinerscheinung könnt ihr nicht mit normalen Attacks verletzen. Nur eine Wirbelattacke hilft hier. **Ganon** beamt sich durch den Raum und greift euch stets an.

Sein **Angriffsinventar** ist groß: Bei der ersten Möglichkeit (Ganon hat seinen Dreizack in der Hand) saust Ganon wild auf euch zu. Versucht so schnell wie möglich auszuweichen. Danach wird er vermutlich mit Magiebällen auf euch schießen. Ist Ganons Dreizack nicht zu sehen, wird er etwas größere Magiebälle nach euch werfen. Springt wenn möglich über diese hinweg, da dies der sicherste Weg ist, um auszuweichen.

Manchmal macht sich Ganon aber auch für einen riesigen Energieball bereit, der sich zwischen seinen Händen manifestiert. Dann springt er in die Luft, um beim Aufprall ein Erdbeben zu verursachen. Seid sicher, dass ihr bei Ganons Aufprall auch selbst in der Luft seid. Ansonsten seid ihr gelähmt, und Ganon kann den riesigen Energieball auf euch abfeuern. Ab und an – nach einer gewissen Kampfzeit – verändert sich plötzlich der Boden. Alles schimmert blau, und eure Steuerung funktioniert nicht mehr richtig. Lauft dann einfach immer in die entgegengesetzte Richtung, um dies wieder auszugleichen.

Beachtet ihr alle Informationen, habt ihr Ganon schon bald besiegt. Dann könnt ihr die Treppe unten rechts zum Altar hinaufsteigen, wo **Zelda** bereits wartet. Berührt sie, um sie aufzuwecken. Die Höhle bebzt. Der Maku-Baum rettet euch aus der einstürzenden Altarkammer. Nun seid ihr der Held des Tages.

Nayru, Din und Zelda bedanken sich bei euch – ihr seid nun ein echter Held. Ein Held, der verschiedene Gefahren bewältigen und viele Rätsel lösen musste. Ein Held, der in die Geschichte eingehen wird. Ein Held, der Mut, Weisheit und Stärke bewiesen hat.

Ein Held namens Link.