

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

TIPPS & TRICKS

In der nachfolgenden Sammlung zu **Zelda: Ocarina of Time** befinden sich zahlreiche kleine Tipps, Bugs und Tricks. Dabei sind es so viele Einträge, dass wir nicht alle getestet haben. Probiert es aus und [schreibt uns](#), wenn es ein Erfolg war oder dieser Trick überhaupt nicht funktioniert hat. Have Fun!

#Zusätzliche Flaschen

Wenn ihr in einem Feenbrunnen seit, dann könnt ihr euch eine zusätzliche Flasche mit einer Fee holen: Wählt eine leere Flasche aus und belegt einen C-Knopf, nähert euch anschließend einer Fee. Wenn Link dann die Flasche herausnimmt, drückt schnell die Start-Taste und wählt anstatt der leeren Flasche einen Gegenstand aus, den ihr im ganzen Spiel nicht braucht, zum Beispiel die Deku Nüsse. Wenn ihr das Menü wieder verlasst, sollte die Meldung erscheinen, dass Link eine Flasche mit einer Fee hat. **Doch Vorsicht:** Die Gegenstände, die ihr gegen eine Fee tauscht, bekommt ihr nicht wieder zurück.

#Pfeile in andere Dinge verwandeln

In der Gerudo-Festung gibt es in manchen Gängen eine Maske an der Wand. Wenn du dort einen Pfeil hineinschießt, kommt ein anderes Item hervor. **Anmerkung:** Wenn du dies an einer Maske zweimal ausprobieren willst, musst du zuerst einmal aus der Festung raus und dann wieder rein gehen!

#Die Bilder im Schloss

Wenn man zum ersten Mal ins Schloss von Zelda geht, sieht man im Garten an den Fenstern Bilder von bekannten Nintendo-Helden.

#Kostenloses Hylia-Schild

Um den Hylia-Schild kostenlos zu bekommen, muss man abends als Kind auf den Friedhof von Kakariko gehen und in der ersten Reihe von Gräbern das Grab mit den Blumen davor nach hinten ziehen. Unten findet ihr eine kleine Kiste, in der sich der Schild befindet. Wenn ihr Bomben habt, könnt ihr die Wand hinter der Kiste sprengen. Dahinter befindet sich ein Gang der Euch zu einem Feenbrunnen führt. Habt ihr den Hylia-Schild bereits beim Händler in Hyrule gekauft, findet ihr in der Kiste ein paar Rubine.

#Feen sammeln

Geht als kleiner Link (mit leeren Flaschen) an die Stellen, wo ihr die Erbsen gepflanzt habt und stellt euch drauf. Spielt nun die Hymne des Sturms. Daraufhin wachsen die Ranken kurzzeitig und es entspringen drei Feen.

#Die Milch

1. Wenn Link Erwachsen ist, gehe zur Lon Lon-Farm und breche bei Malon (sofern du Epona befreit und Talon wieder Herr der Farm ist) den Rekord im Pferderennen. Als Belohnung erhältst du eine Kuh, die dir direkt nach Hause in Links Haus geschickt wird. Spiele bei deiner Kuh Eponas Lied. Dann redet sie und sagt, dass sie gemolken werden will. Hol dir nun frische Milch!

2. Gehe mit deinen leeren Flaschen zu irgendeiner Kuh (z.B. Lon-Lon-Farm; in Kakariko, im Haus von Impa) und spiel ihr Eponas Lied vor. Das begeistert jede Kuh, die dir dann deine Flasche mit Milch füllt. Von jeder Flasche kann man zwei mal trinken. Jeder Schluck füllt dir fünf Herzen auf. Das ist besonders am Anfang von Vorteil, wenn die Herzleiste noch nicht so lang ist.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

#Kostenlose Bomben

Für diesen Trick benötigst du Dins Feuerinferno. Geh ins Königsgrab und laufe zu den zwei erloschenen Fackeln. Benutze Dins Feuerinferno, um die Fackeln anzuzünden. Nun fällt eine Kiste vom Himmel, in der sich Bomben befinden. Geh aus dem Königsgrab raus und wieder rein und die Fackeln sind wieder erloschen und du kannst das ganze noch einmal machen.

#Die Hymne des Sturms

Gehe am Zora-Fluss, gleich am Eingang, zum Steinkreis und spiele in dessen Mitte die Hymne des Sturms. Es erscheint ein Loch, in welchem zwei Deku-Kerle grünes und rotes Elixier für nur 40 Rubine verkaufen. Gehe zum Eingang von Goronia und spiele in der Mitte des dortigen Steinkreises die Hymne des Sturms. Es erscheint ein Loch, in welchem du den üblichen Mythenstein findest und eine Kiste mit 200 Rubinen.

#Schummeln bei 100 Skulltulas

Vor dem Schloss Hyrule steht, nicht weit weg vom ersten Treffpunkt mit Talon ein einsamer Baum. Spiele hier die Hymne des Sturms, damit ein Loch im Boden erscheint. Spring hinein. Unten angekommen, sind vor dir mehrere brüchige Wände, die du mit Bomben wegsprengst. Hinter einer ist eine goldene Skulltula, das ihr nicht vorher geholt hast (andernfalls probiert nachfolgenden Trick bei einer anderen goldenen Skulltula.

Zerstöre die goldene Skulltulla mit der Feen-Schleuder, visiere das goldene Skulltula-Symbol mit dem Bumerang und dem Z-Knopf an. Dabei solltest du fast direkt vor dem Ausgang aus dem Loch stehen: Werfe nun den Bumerang auf das goldene Skulltula-Symbol - sobald der Bumerang das goldene Skulltula Symbol berührt, springe mit einem Rückwärtssalto schnell auf den Ausgangs-Teleport, sodass du den Bumerang NICHT fängst. Du hast nun ein goldenes Skulltula-Symbol mehr, trotzdem ist die Skulltulla immer noch an ihrem Ort. Diesen Trick kannst du beliebig oft wiederholen und die goldene Skulltula bleibt da.

#Unsichtbare Skulltulas

Wenn ihr schon die Titanhandschuhe aus Ganons Schloss habt, müsst ihr als erwachsener Link zur Zora-Quelle, dort wo früher einmal Lord JabuJabu war. Geht zum Eingang der Feenquelle. Davor ist ein grauer Fels, den ihr nun mit den Titanhandschuhen hochhebt.

Unter dem Felsen ist ein Loch, in das ihr euch gleich fallen lasst. Dort unten warten in einem langen Gang jede Menge große, unsichtbare Skulltulas an der Decke. Wenn ihr sie besiegt habt (oder auch nur weiterlauft), kommt ihr am Ende des Ganges zum höchsten Punkt der Zora-Quelle, der kleinen, halbkreisförmigen Öffnung.

#An Bäume rollen

Wenn man an einen Baum eine Rolle macht, fallen Sachen herunter, wie zum Beispiel Herzen.

#Die Mythensteine

Mit den Mythensteinen kann man allerhand machen. Hier sind verschiedene Möglichkeiten:

Maske des Wissens - man versteht, was sie sagen.

Bomben/Krabbelmienen - färben sich, starten wie eine Rakete und explodieren.

Schwert - man erfährt die Uhrzeit.

Bumerang, Pfeile, Fang/Enterhaken - er zappelt.

Hammer - er wird geplättet.

Hymne der Zeit/Zeldas Wiegenlied/Eponas Lied- Fee erscheint.

Hymne des Sturms - spezielle Fee erscheint (heilt Herzen und Magie).

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

#Superhuhn-Fangen leicht gemacht

Beim Superhuhn-Fangen muss man aus den Hühnern drei Superhühner fangen. Manchmal sind sie so gut versteckt, dass man sie gar nicht finden kann. Mit dieser Methode gewinnt man garantiert: Werft vor dem Spiel alle Hühner zwischen die Treppe und dem Tisch. Was passiert? Die Hühner können nicht mehr hinaus. Nun startet das Spiel und es laufen nur noch die Superhühner herum.

#Augentropfen leichter ausliefern

Nehme den Weg nach Goronia und springe runter in die unterste Etage. Gehe von da aus zum Todeskrater und ziehe NICHT die Goronen-Rüstung an sondern ziehe die Kokiri-Rüstung an. Dann bleibt die Auslieferzeit stehen und die Zeit läuft jetzt von der Zeit ab, die du im Todeskrater bleiben kannst.

#Der Stein des Wissens

Der Stein des Wissens macht dich darauf aufmerksam, wo versteckte Löcher im Boden sind (z.B. in der Dorfmitte von Kakariko). Wenn du den Stein des Wissens spürst, einfach eine Bombe vor dich setzen und warten bis sie explodiert.

Die Frösche am Zora-Fluss

Kennst du die Frösche am Zora-Fluss? Dann stell dich mal auf die Plattform vor ihnen und zücke deine Ocarina. Spiele ihnen alle Lieder vor, die du gelernt hast (außer den Tempelliedern) und siehe da, sie wachsen.

Wenn du sie nun nochmals mit der Ocarina in der Hand ansprichst, erzählen sie dir, dass sie die supertollen Riesentenöre sind. Sie geben dir einen Hinweis, dass du sie nach den Schmetterlingen schnappen lassen sollst. Hier ist die richtige Reihenfolge für die Tastenkombination, mit der du jedes Froschherz eroberst:

A, links, rechts, unten, links, rechts, unten, A, unten, A, unten, rechts, links, A.

#Flucht mit Epona

Versucht man Epona aus dem Bauernhof zu befreien, ist es teilweise schwierig, über das Gatter zu springen hinter dem Basil steht. Einfacher geht es, wenn man (vor dem Gatter aus gesehen) nach rechts galoppiert und einfach an einer niedrigen Stelle über die Bauernhofmauer springt, dann ist man auch mit dem netten Pferdchen frei.

#Gorone in Kokiri

In Kokiri, wo man sich am Anfang sein Schwert holt, rollt ein "Stein" herum, der aber kein Stein ist, sondern ein Gorone. (Bei späteren treffen werdet ihr die Ähnlichkeit beim Rollen erkennen.)

#Schattenlink leichter besiegen

Es ist eigentlich viel einfacher: Ihr müsst einfach am Baum vorbei zur Tür laufen und zurück zum Baum. Dann beginnt der Kampf. Wählt im Menü den Stahlhammer und legt ihn auf C. Dann schlagt ihr den Gegner einfach zehnmal und der Sieg ist euer. Dann geht durch die nun offene Tür und nehmt euch den verlängerten Enterhaken.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

#Der beste Fisch

Als Erwachsener müsst ihr die Titanstiefel und die blaue Zora-Rüstung haben. Dann geht in die tiefste Stelle des Sees. Drückt nun nach oben und ihr solltet nun alles unter Wasser sehen. In der Nähe des Baumes befindet sich meistens etwas grünes, das schnell wegschwimmt. Aber am Ufer der Baumes liegt ein gigantisches Ding, das wie ein Stein aussieht.

Geht nun so aus dem Wasser, dass ihr die Angel auswerfen könnt. Aber in die Richtung entgegengesetzt vom Riesenbrocken. Nun werft die Angel weit aus, aber zieht sie noch in der Luft so weit zurück, dass sie auf dem Brocken landet. Anders schwimmt er sonst weg oder beißt gar nicht erst an.

Der folgende Kampf ist was für starke Daumen. Wenn ihr nachlasst, reißt die Schnur. Meistens ist der Brocken ein 23er, kommt aber drauf an wie lange euer Kampf dauert. Ist er 3-4 Minuten habt ihr einen 22er-23er. 5-6 Minuten einen 20er-21er und wenn es länger dauert einen 19er. Dann lohnt es sich eigentlich nicht mehr.

#Der Anglerhut

Geht als Erwachsener zum Anglerteich. Nehmt eine Angel und versucht die Mütze des Mannes zu fangen. Und wirklich - nach ein paar Versuchen klappts! Der Kerl hat eine Glatze! Ihr könnt die Mütze auch als Köder benutzen. Nach der Weile fällt sie von der Angel und ihr müsst dem Mann 30 Rubine zahlen.

#Anglerteich: Keine Strafe zahlen

Normalerweise müsst ihr, wenn ihr die Mütze des Anglers geklaut und als Köder verwendet habt, 30 Rubine Strafe zahlen. Aber mit dieser Variante verliert ihr keinen einzigen Rubin: Wenn ihr sie im Wasser verloren habt, wird der Fischer sagen "Was fällt dir ein? Was machst du mit mir?"

Hierbei NICHT WEITER DRÜCKEN sondern zum Ausgang laufen (Sprechblase immer noch auf dem Bildschirm) und an die Tür gehen. Daraufhin wird er sagen "Du darfst die Angel nicht mitnehmen." Gebe die Angel ab und gehe heraus. Nun hast du keinen Rubin verloren. **Achtung:** Speichere nicht ab, sonst wird er die Mütze nie mehr tragen.

#Der Powerköder

Wer den Großen Fisch fangen, aber dafür keinen Preis gewinnen will, sollte sich den Power-Köder holen. Um den Power-Köder zu bekommen müsst ihr mit dem erwachsenen Link zum Anglerteich gehen. Wenn ihr einmal außen herum geht, seht ihr den kleinen Bach, der in den Teich fließt. Dort liegen drei Steine. Geht mit Link langsam zwischen den Steinen durch, dann bekommt er den Power-Köder. Wichtig: Dies geht nur, wenn Link die Goldschuppe hat.

#Bug: Alle Waffen von Epona aus einsetzen

Als erstes müsst ihr folgendes tun: 1.) Lege eine Flasche mit einem Fisch darin. und ein Item auf 2 C-Knöpfe, womit du Ocarina spielen möchtest. 2.) Finde einen Ort, wo du runter springen kannst. Lasse aber zuerst den Fisch frei und fang ihn gleich wieder ein, sodass Link die Flasche in der Hand hält. 3.) Spring hinunter. 4.) Während du noch in der Luft bist, drückst du zuerst den C-Knopf für die Flasche und dann den C-Knopf für das andere Item.

Link wird jetzt das Item wie die Ocarina halten und du kannst sie überall spielen! Items, die man verwenden kann: Fanghaken, Enterhaken, Stahlhammer, Biggoronschwert, Bombe, Masterschwert, Feenbogen. So kann man auf allen Gegenständen Ocarina spielen!

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

#Bug: Swordless

Du besiegst Ganondorf, und rennst mit Zelda den Turm hinab. wenn Ganon kommt und dir das Schwert wegschlägt, teleportierst du dich einfach weg. Du kannst zwar die Ocarina nicht benutzen, doch mit dem oben genannten Bug geht das. So, jetzt hast du kein Schwert mehr (keine Angst, wenn du speicherst oder neu startest hast du es wieder. Dieser Bug schadet NICHT dem Spiel). Auf keinen Fall lege das Biggoronschwert auf B, dann hast du ja wieder ein Schwert...

Rufe jetzt Epona. Nun kannst du auch einige C-Waffen auf ihr einsetzen wie den Enterhaken. Wenn du aber auf Epona sitzt, und Ocarina spielen willst, fällst du von ihr runter, doch die Möhren zum beschleunigen seht ihr immernoch... wenn du A drückst sitzt du wieder auf ihr drauf. Du könntest z.B. einen Busch aufheben, und dann A drücken! Dann sitzt Link mit dem Buss über dem Kopf auf Epona. So kann man Sachen transportieren...

Mit dem "Swordless"-Bug kann man ganz schön viel Mist bauen... Nebel machen, oder in der Luft reiten. Schweben über Epona: 1.) Rufe Epona und steig auf. 2.) Benutze die Ocarina und spiele Salias Lied. 3.) Beantworte beide Fragen mit "Nein". Link schwebt nun über Epona.

In der "Ich-Perspektive" herumlaufen: 1.) Rufe Epona, während du schwertlos bist und steig auf. 2.) Benutze die Ocarina und Link fällt von Epona. 3.) Zücke den Enterhaken, nun wird es piepen. 4.) Wirf eine Deku-Nuss, um das Piepen aufhören zu lassen. Die Kamera ist nun in Link's Kopf und du kannst so herumlaufen. Drückst du A, steigst du bei Epona auf und die Sicht wird wieder normal. Gehst du ins Wasser wird die Sicht auch wieder normal. Oder du verlässt das Area, um wieder normale Sicht zu haben.

#Schildreperatur

Habt Ihr aus Versehen ein Schild zertrümmert, dann spielt Zeldas Wiegenlied und seht an, es setzt sich wieder zusammen. Wenn Ihr das gleiche Lied einem Zeitstein vorspielt, erscheint eine Fee.

#Vogelscheuchen

Ihr lernt am Hylia See bei der Vogelscheuche euer eigenes Lied. Dazu müsst ihr in der Kindheit ihr es vorspielen und als Erwachsener zu ihr zurückkommen und es ihr erneut vorspielen. Nun könnt ihr die **Vogelscheuchenpolka** nutzen, um an verschiedenen Stellen euren Feldfreund zu euch zu rufen. Navi wird an diesen Stellen grün aufleuchten. Hier einige wichtige Vogelscheuchen, die Zeit, Geld und Nerven sparen:

Eine steht in den verlorenen Wäldern am Eingang vom Labyrinth, man muss also nicht an den Wächtern vorbei. Zieht euch einfach per Enterhaken bequem hoch. Bei der Gerudo-Festung auf dem Dach, um an die Truhe mit dem Herzteil zu kommen (man muss ganz am Rand stehen). Am Hylia See auf dem Labor steht auch noch eine, die einem zum Herzteil auf dem Dach verhilft. Am Hylia See am Angelteich, die einem das Angeln auch vor Absolvierung des Wassertempels ermöglicht. **Zur Erinnerung:** Man erweckt die Vogelscheuche, wenn Navi grün aufleuchtet und ihr die Vogelscheuchenpolka spielt.

#Tipps zu den Wandgrabschern

Wer denkt, dass die Wandgrabscher unbesiegbar wären, der hat sich schwer verschätzt. Hier ein Trick, um sie zu besiegen: Zuerst suchst du eine Stelle, wo du viel Platz hast. Jetzt läufst du im Kreis (nicht zu kleine Kreise). Nun wird der Wandgrabscher sich herunterfallen lassen (sieht aus wie eine Hand). Jetzt kannst du ihn mit zwei Schwertschlägen töten. Er läßt zwei rote Rubine fallen. Leider kommt er nach einer Weile wieder.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

#Dogongos Höhle in zwei Minuten

Wenn du Dogongos Höhle in zwei Minuten schaffen willst, dann mach das hier: Am Anfang von Dogongos Höhle gibt es rechts und links Donnerblumen. Zünde eine mit einem Deckstaab an und warte bis sie explodiert. Während sie noch in Feuer gehüllt ist, speichere ab und fang nochmal an. Nun heißt es, dass du alles schon geschafft hast und du alle Items hast!

An Orte kommen, wo man sonst nicht hinkommt

Wollt ihr auf die Spitze des Todesberges? Hinter Hyrules Schloss? Auf Ganondorfs Schloss? Ihr müsst wissen, dass sich an manchen Stellen im Spiel Polygone verkanten, und ihr könnt an ihnen hinauf laufen wie an einer Treppe, man rutscht nur ganz leicht ab! Hier ein einfaches Beispiel:

Hinter Hyrule: Geht als Kind dorthin, wo ihr Dins Feuersturm erhalten habt. (Nicht in den Feenbrunnen hinein, sondern bleibt draußen.) Schaut auf den Boden und sucht nach zwei dünnen Linien. Dort wo sie sich kreuzen ist die erste Verkantung. Lauft langsam darauf zu. Wenn ihr den ersten Schritt hinauf macht, seht ihr es. Jetzt visiert mit Z die genaue Linie nach oben an und lauft LANGSAM hoch. Ihr werdet einige Versuche brauchen. Wenn ihr oben seid, kann man folgende Dinge tun:

-
- Sonnenuntergang: Schaut über den Rand hinaus, nachdem die Sonne untergegangen ist! Ihr werdet sie weiter unten sehen! Man kann Sonne & Mond zur selben Zeit zu sehen.
- Flaches Kakariko: Lauft von eurer jetzigen Position in Richtung Kakariko und ihr werdet sehen, dass es ganz schön flach ist. Springt hier herunter und versucht nach Kakariko zu kommen.
- Aquarium: Geht nach links bis ihr ganz nahe an der Schlosswand seid. Ihr seht, dass die Wand hinters Schloss führt. Lauft bis zum Ende dieser Wand. (VORSICHT! Rutschgefahr!) Springt ganz am Ende nach links. Ihr landet mitten im Schloss und seid in einem Becken mit Wasser, in dem Link steigt und fällt. Mit etwas Glück kommt ihr zu...
- Regen unter Wasser: Mit etwas Glück landet ihr bei » Aquarium « auf einem unsichtbaren Boden. Spielt die "Hymne des Sturms" und es wird unter Wasser regnen!