

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## DIE HEROENHÖHLE

**Beginnst du ein Passwortspiel**, so besitzt du das Holzsword gleich im Inventar und die **Heroenhöhle** ist in **Zelda: Oracle of Seasons** eine **vollkommen andere Höhle**, als wenn du einen Spielstand ohne Passwort-Verknüpfung startest. In der Heroenhöhle werden deine Fähigkeiten als Held getestet und zur Belohnung wartet ein **Ring** auf dich. Der nachfolgende Guide hilft dir, die Rätsel in dieser Heroenhöhle zu meistern. Um die Höhle meistern zu können, benötigst du den **Greifenmantel** aus Level 7.

### 1. Wo befindet sich die Heroenhöhle?

Verlasse das Horon-Dorf nach Westen: Von dort aus gehst du nach links, unten, und rechts unten. Dort siehst du einen Höhleneingang. Gehe hinein und mach dich auf deine Prüfung gefasst.

### 2. Das erste Krugrätsel

Von der Eingangshalle, gehe nach oben in den ersten Raum: Hier findest du mehrere Reihen mit Krügen. Zerstöre alle Krüge der ersten Reihe, bei der zweiten Reihe hebe den letzten Krug auf und schiebe ihn nur nach rechts, um weiter zu kommen. Bei der letzten Reihe schiebst du am Ende den Krug in der Mitte auf den unteren Schalter. Alle anderen Krüge kannst du aus dem Weg räumen.

Dann wende dich den drei Steinen über den Schaltern zu. Schiebe den rechten und den linken nach oben und den mittleren denn nach links. Nun schiebe den aufgehobenen Krug, indem um ihn mehrmals herum läufst, auf den oberen Bodenschalter und die Tür öffnet sich.

### 3. Durch die Walzen

Ackere dich mit Armband durch den Raum, indem du die Walzen vor dich herschiebst. Bevor du die zweite Walze verschieben kannst, musst du erst die Krüger dahinter beseitigen. Am Ende siehst du zwei Schalter und zwei Krüge. Du musst beide Krüge auf die Schalter schieben, also zerstöre diese nicht. Schiebe zuerst einen Krug auf den Schalter vor ihn. Den anderen Krug schiebst du ein Feld vor die Tür, so dass du ihn von anderen Seite zurück auf den Schalter schieben und die offene Tür erreichen kannst.

### 4. Erschaffe eine Brücke

Das Rätsel ist einfach: Schiebe alle Krüge auf die Bodenplatten und die Brücke wird sich auf tun. Schnappe dir den Gasha-Kern aus der Truhe und springe mit Greifenmantel oder mit Kern-Feder-Kombi über den Abgrund zum Strudel.

### 5. Ein einsamer Zora

In diesem Doppelraum erwartet dich erst einmal ein Abgrund. Schieße Sturmkerne auf die Gegner auf der anderen Seite, um sicher den Abgrund überqueren zu können. Gehe nun im Raum links im unteren Bereich die Treppe herauf. Wendest du dich nun nach rechts gelangst du zu einem Zora, der dir ein Geheimnis für König Zora verrät. (*Mehr im Geheimnis Guide.*)

Springe hier wieder herab und gehe erneut zur Treppe. Stelle dich vorher noch auf den Schalter und dann kannst du dir (auf der Treppe nach links) den kleinen Schlüssel holen.

### 6. Abgründe und Teufelskrallen

Betätige alle vier Schalter, welche sich in den vier Ecken des Raumes befinden, doch achte auf die Hand, welche dich greifen will. Nicht sehr schwer – sofern man gut springen kann. Gehe dann durch die Tür rechts.

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## 7. Noch ein Gasha-Kern

Auch nicht sehr anspruchsvoll: Schiebe die Rolle nach rechts, achte dabei auf einstürzende Böden, bringe dich in Sicherheit, wenn die Rolle zurückrollt und gehe dann auf den Schalter. Schnappe dir den Gasha-Kern aus der Truhe und schwimme zum Teleporter.

## 8. Erst schieben, dann Feuer!

Schwimme hier auf die linke Seite. Bevor du oben die Fackel entzündest, schiebe den Block unter der lila Bodenplatte nach unten. Nachdem du die Fackel angezündet hast, erscheint eine Truhe mit einem Schlüssel.

## 9. Schiebe dich zum Schlüsselblock

Im nächsten Raum schiebst du den Stein auf der Landzunge nach rechts. Die beiden oberen Steine jeweils auch. Dann gehe nach unten zu den nächsten. Der an der Wand kommt nach unten, der daneben nach links. Dann nur noch den letzten in das Loch hinein und du kommst zum Schlüsselblock. Öffne ihn mit dem kleinen Schlüssel aus dem Vorraum und schiebe mit der Schleuder die Fackeln an. Eine Tür wird sich öffnen.

## 10. Wasserspiele

Besiege in dem Wasserraum alle Gegner, nutze dazu Fernwaffen und die vier Plattformen im Wasser, und ein kleiner Schlüssel wird fallen. Tauche in der Mitte des Raumes danach und hol ihn dir.

## 11. Bomben frei!

Bombe dir im nächsten Raum nach rechts den Weg frei. Bist du an die Steine gelangt, schiebe den zweiten von rechts nach oben. Entzünde die beiden Lampen für einen Gasha-Kern und nutze den nächsten Teleporter. (Die ganzen brüchigen Blöcke auf der linken Seite kannst du ignorieren.)

## 12. Magnetismus I

Hier heißt es einfach geschickt mit den Magnet-Handschuhen umgehen: Hangele dich an die drehenden Magnete heran und stoße dich wieder ab. Mit geschicktem Wenden stürzt man auch nicht ab. Dein Ziel ist es auf diese Weise den oberen Weg zu erreichen. Gehe dazu komplett im Uhrzeigersinn um die » Insel « herum.

## 13. Magnetismus II

Hier gilt gleiches wie im Vorraum: Wähle den Weg nach unten und dann nach rechts, um anschließend in den nächsten Raum zu gelangen.

## 14. Schalterdrama

Dieses Rätsel hat eher was mit Glück und Geschick zu tun: Mache alle Schalter mit dem Bumerang rot – viel mehr kann man auch nicht sagen. Ein Tipp haben wir: Fange bewusst hinten an die Schalter zu aktivieren und versuche dich dann nach vorne durch zuarbeiten.

## 15. Die Teufel und der Magnetball

Besiege die Teufel und hole dir dann den Magnetball heran: Diesen musst du auf den Schalter im Nordosten des Raumes legen, aber so, dass du dich außerhalb des Blockzaunes befindest. Dann schnappe dir die Truhe mit dem Gasha-Kern. Springe dann mit dem Greifenmantel über den Abgrund und betrete den Teleporter.

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## 16. Vier Krüge, Vier Schalter

Springe zuerst über die Abgründe und zerstöre dabei nur den Krug in der linken unteren Ecke, um weiter zu kommen. Vor der Tür siehst du vier Bodenschalter. Schiebe zuerst den Krug oben rechts auf einen der oberen Schalter. Dann schiebe den Block neben dem anderen Krug nach unten in den Abgrund und diesen Krug ebenfalls auf einen der oberen Schalter.

Nun gehe zu den drei Krügen in Reihe, zerstöre die beiden äußeren und schiebe die Blöcke links daneben jeweils in den Abgrund, den mittleren Block dann nach oben. Nun ist der nächste Krug frei um ihn auf eine Platte zu schieben. Springe nun zurück in die südwestliche Ecke des Raumes, wo noch ein Krug wartet. Schiebe den Block links neben dem rechten Abgrund nach oben und tue dasselbe mit dem Block zwei Felder weiter links. Den Block in der Mitte schiebe nach rechts oder links. Nun kann man locker den Krug durch die entstandene Lücke auf die letzte Platte schieben. Die Tür wird sich öffnen.

Generell jedoch gilt: Pass auf mit dem Schieben, ist der Krug einmal am Rand, heißt es von vorne anfangen!

## 17. Die Prüfung des Mutes

Dies ist eine Prüfung deines Mutes: Stelle dich der Reihe nach auf die Schalter und besiege die erscheinenden Gegner. Es warten Krieger, Magnetmonster, Mumien, Stachis, Teufel und viele mehr. Nutze bei den Hasen die Flöte, um sie schnell zu erledigen. Hast du alle besiegt, geht's mit dem kleinen Schlüssel weiter.

## 18. Der Bumerang und der Schalter

In diesem Raum benötigst du den magischen Bumerang: Arbeite dich geschickt durch den Pfad und aktiviere den Schalter. Sei dabei vorsichtig, dass du nicht in den Abgrund fällst. Keine Bange, es ist normal, dass man es nicht beim ersten Anlauf schafft. Es gibt aber einen Trick:

Stell dich rechts unten neben die Blöcke und wirf den Bumerang nach oben. Laufe direkt nach dem Abwurf nach links so, dass der Bumerang, wenn er zu dir (durch die Blöcke hindurch) zurück kehrt, den Schalter mitnimmt. Greif dir den kleinen Schlüssel für den nächsten Raum ab und öffne die verschlossene Tür.

## 19. Die Karte von Holodrum

Dies ist vermutlich der kniffligste Raum. Zahle beim Weisen 60 Rubine und löse das Rätsel. Willst du wissen, wie es geht? Kein Problem, schau dir den Boden mal genau an. Er sieht aus wie die Karte von Holodrum und die Bodenplatten mit den Truhen sind die Tempel dieses Landes. Laufe die Tempel in ihrer Reihenfolge ab:

- 1 Nord-Horon, einzelne Truhe in der Mitte
- 2 Wintergehölz, ganz rechts unten
- 3 Spindelsumpf, links in der Mitte
- 4 Federberg, ganz rechts oben
- 5 Brillensee, zweite reihe rechts
- 6 Tarm-Ruinen, links oben
- 7 Friedhof, links unten
- 8 unter dem Tempel der Jahreszeiten, zweite Reihe links

## 20. Der Schatz: Ein Ring

Du gelangst durch den Teleporter in den letzten Raum, wo die Belohnung der Höhle auf dich wartet: Ein Ring. Es handelt sich hierbei um den Kraftring L-3, lass ihn bei Vasu schätzen.