

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Kapitel #1

Das Orakel der Jahreszeiten

Teil 1 – Din

Held, nimm dein Schicksal an! Nach dem Intro findet ihr euch auf einer Wiese wieder, von der aus ihr bloß nach Norden und dann ein Feld nach Osten gehen könnt. Schließlich stößt ihr auf eine kleine Wandergruppe, die aus einigen Musikern und einer schönen Tänzerin besteht.

Sprecht zuerst mit der rothaarigen Tänzerin auf dem Baumstumpf. Dann sprecht ihr mit den anderen Leuten, bevor ihr die Tänzerin ein zweites Mal anspricht. Sie lädt euch zum Tanzen ein. Nachdem ihr ein paar Runden gedreht habt, wird es plötzlich dunkel, und einige Blitze schlagen im Boden ein.

Es erscheint ein Wirbelwind, der alle Mitglieder der Wandertruppe mitreißt. Auch ihr werdet weggeschleudert, bevor sich der Wirbelwind schließlich auf die Tänzerin, **Din**, stürzt. Diese wird nun vom General der Finsternis, dessen Name **Onox** ist, gefangen gehalten. Er lässt den **Tempel der Jahreszeiten** versinken und stürzt so die Welt ins Chaos. Euer Ziel ist es nun, Onox das Handwerk zu legen und Din zu retten.

Kapitel #2

Der Maku-Baum

Teil 1 – Horon-Dorf

Ihr wacht auf einer schneebedeckten Wiese auf. **Impa**, die Zofe von Zelda, stürmt zu euch und erklärt euch, dass Din das Orakel der Jahreszeiten ist. Ihr müsst sie unbedingt befreien. Impa bittet euch zum **Maku-Baum**, dem Wächter von **Holodrum**, zu gehen.

Nach dem Gespräch müsst ihr nach Süden, zum Horon-Dorf. Der Maku-Baum befindet sich ganz im Osten des Dorfes. Um Zutritt zu erhalten, benötigt ihr ein Schwert. (**Passwortspiel:** Das Schwert befindet sich bereits in eurem Inventar.) Verlasst Horon-Dorf im Westen. Von dort aus geht ihr nach links, unten, und rechts unten. Dort seht ihr einen Höhleneingang. Geht hinein, und macht euch auf die erste Prüfung gefasst.

Teil 2 – Die Heroenhöhle

Achtung: Solltet ihr euch in einem Passwortspiel befinden, handelt es sich bei der Heroenhöhle um einen schwereren Dungeon, den ihr erst später meistern könnt. Das Holzschwert befindet sich bereits in eurer Ausrüstung, ihr könnt diesen Part überspringen!

In der Eingangshalle der sogenannten **Heroenhöhle** flattern einige Fledermäuse herum. Ignoriert sie und geht nach rechts. Dort findet ihr einen Block und zwei verschlossene Türen oben und unten an. Schiebt den Block in einige beliebige Richtung, damit sich die Türen öffnen. Wählt den Durchgang im Norden.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Dahinter liegt ein Raum mit vielen Löchern im Boden. Schiebt den Block bei den violetten Statuen nach oben und folgt dem schmalen Pfad. Achtet aber, dass ihr nicht in den Abgrund stürzt. Weiter oben müsst ihr wieder zwei Blöcke verschieben. Schiebt einfach den linken nach unten, und den rechten zur Seite.

Rechts geht es in den nächsten Raum. Dort warten einige Fledermäuse und drei kleine rote Gegner, die euch aber bloß verlangsamen. Weicht allen Gegnern aus und steigt auf den Bodenschalter ganz rechts im Raum, damit eine Kiste erscheint. Öffnet die Kiste, um einen **kleinen Schlüssel** zu erhalten.

Jetzt geht ihr wieder den ganzen Weg zurück zu dem Raum mit den verschlossenen Türen. Verschiebt erneut den Block, und wählt diesmal den unteren Durchgang. Dahinter wartet ein Raum, in dem sich rechts eine zugespernte Tür befindet. Diese könnt ihr nun mit dem Schlüssel aufsperrern. Im nächsten Raum müsst ihr oben den Bodenschalter betätigen, damit sich die Tür im Norden öffnet. Geht hinauf, um zum letzten Raum der Heroenhöhle zu gelangen, in der eine Kiste mit dem **Holzschwert** auf euch wartet.

Teil 3 – Die Maku-Passage

Nachdem ihr das Schwert erhalten habt, werdet ihr wieder zum Eingang der Höhle gebracht. Geht nun zurück ins Horon-Dorf. Im Osten des Dorfes gibt es eine kleine Lichtung, auf der sich der Maku-Baum aufhält. Davor befinden sich zwei Bäume und eine Barriere. Zückt hier das Schwert, um diese Barriere aufzuheben. Nun könnt ihr nach oben gehen und mit dem Maku-Baum sprechen.

Doch der alte Baum schläft. Rennt einfach auf die große Blase links zu und lasst sie mit dem Schwert zerplatzen – sofort wird der Maku-Baum aufwachen. Er ist ganz erschrocken, als er erfährt, dass Din entführt wurde. Er schickt euch auf eine Reise, um acht Essenzen der Natur zu finden, um Onox aufzuhalten.

Nach dem Gespräch schläft der Maku-Baum wieder ein. Er hinterlässt euch jedoch den **Knorrigen Schlüssel**. Mit diesem Schlüssel müsst ihr nun zur Knorrwurzel. Verlasst das Horon-Dorf im Norden, wo sich noch immer Impa befindet. Von Impas Standpunkt aus geht ihr einfach nach oben, rechts, oben, links. Die Büsche zerschneidet ihr übrigens mit dem Schwert. Bei eurem Ziel angekommen, steckt ihr den Schlüssel in das Schloss rechts oben. Ein alter Baum taucht aus dem Boden auf. Geht hinein und wappnet euch.

Kapitel #3

Level 1: Knorrwurzelhöhle

Teil 1 – Skelette und Loren

Von der Eingangshalle der **Knorrwurzelhöhle** aus geht ihr nach oben. Dort befindet sich eine Kreuzung mit vier verschlossenen Türen. Diese öffnet ihr, wenn ihr den Block rechts oben in eine beliebige Richtung verschiebt. Im Norden wartet bloß ein alter Mann auf euch, der einen kleinen Rat für euch hat. Geht stattdessen nach rechts.

Hier warten vier Skelettkrieger, die ihr mit dem Schwert besiegen müsst. Danach fällt ein **Schlüssel** von oben herab. Mit diesem geht ihr nun nach links. Bei der Kreuzung könnt ihr nun im Westen die Tür aufsperrern. Dahinter warten erneut vier Skelettkrieger. Nachdem diese wieder besiegt sind, erscheint eine Kiste. In ihr befindet sich die **Karte**.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Geht dann nach oben weiter: Es erwarten euch vier rote Gegner, die sich aufspalten, wenn ihr sie das erste Mal mit dem Schwert verletzt. Ihr müsst sie aber nicht zwingend besiegen. Springt einfach oben in die Lore. Damit fährt ihr in einen anderen Raum, wo zwei rote und Bumerang werfende Moblins warten. Besiegt sie und schiebt den Block in der Mitte des Raumes nach links. Dadurch öffnet sich die Tür links. Dahinter warten ein Schieberätsel und eine Kiste mit einem **Gasha-Kern**.

Wieder zurück im Raum, wo ihr die Moblins besiegt habt, geht es nach oben rechts. Dort befindet sich eine Kiste mit dem **Kompass** darin – und ein blauer Hebel. Aktiviert ihn mit dem Schwert, um die Weichen umzustellen. Jetzt springt ihr wieder in die Lore. Diesmal geht es in einen anderen Raum.

Teil 2 – Bomben und Kerne

Sobald ihr aus der Lore ausgestiegen seid, geht ihr nach links, um die Kiste zu öffnen. Darin befinden sich ein paar **Bomben**. Nun geht ihr in den Raum rechts, um ganz im Osten den Bodenschalter zu betätigen. Es erscheint eine weitere Kiste, die einen weiteren **Schlüssel** beinhaltet.

Wenn ihr nun dem Pfad links oben folgt, gelangt ihr zu einer grünen Wand, die einige Risse hat. Platziert eine der Bomben vor dieser rissigen Wand, um sie wegzusprenge. Es erscheint ein Durchgang. Dahinter wartet ein Labyrinth. Folgt einfach dem Pfad und weicht den Klingenfallen und den rotierenden Klingen aus. Im Norden wartet eine verschlossene Tür. Sperrt sie auf und betretet den Raum dahinter.

Zwischengegner: Es erscheinen zwei Monster, die sich einen Bumerang zuwerfen, um euch so zu schaden. Verhindert jegliche Berührung (gegenüber dem Bumerang, und auch den Monstern selbst) und schlägt auf die Gegner so lange ein, bis sie besiegt sind. Als Belohnung erhaltet ihr eine Fee (für die Lebensenergie). Außerdem erscheint ein Warp-Feld, das euch üblicherweise zur Eingangshalle des Levels bringt.

Geht nach links weiter. Ihr seht eine Treppe, die von Blöcken umgeben ist. Verschiebt den Block ganz links und steigt die Treppe hinab. Unten wartet ein kleiner Tunnel, in dem sich der **Saatbeutel** befindet. Nehmt in an euch, geht zum Raum der Zwischengegner zurück und springt in das Warp-Feld.

Ihr seid nun wieder in dem Raum mit der Lore. Besiegt die Gegner und betrachtet die Fackeln (die Behälter) links. Aktiviert den Saatbeutel, um die Fackeln mit **Glut-Kernen** zu entzünden – schon öffnet sich die Tür. Dahinter besiegt ihr die drei Moblins, damit eine Kiste erscheint. In ihr liegt der **Große Schlüssel**.

Teil 3 – Der Drachentöter

Mit dem Großen Schlüssel im Gepäck geht es nun nach rechts, unten, rechts (Gegner besiegen). Jetzt seid ihr wieder bei der großen Kreuzung. Verschiebt wie üblich den Block rechts oben und geht nach Osten. Dort entzündet ihr oben die Fackel, um nach Norden weiter zu gehen.

In diesem Raum werden blaue Hände auftauchen. Haltet sie euch mit dem Schwert vom Leib und berührt sie bloß nicht. Nehmen die Hände euch nämlich gefangen, werdet ihr wieder in die Eingangshalle der Höhle befördert. Links gibt es übrigens eine Kiste mit einem **Ring** (lasst ihn später bei Vasu schätzen, um den [Gärtnering](#) zu erhalten). Geht danach aber schnell nach rechts weiter. Hier befindet sich oben eine Tür mit Schloss, in die nur der Große Schlüssel passt. Und dahinter erwartet euch bereits ein starker Wächter: Aquamentus!

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Bossgegner: Das große geflügelte Einhorn kennt ein paar starke Angriffe. Normalerweise beschießt es euch nur mit Magie, aber wenn sein Horn zu blinken beginnt, vollführt es eine schnelle Rammattacke. Weicht also immer schnell nach oben oder unten aus. Außerdem ist das Biest nur am Horn verwundbar. Nach etwa zehn Schlägen mit dem Schwert ist der Gegner besiegt. Der **Herzcontainer** spendiert euch zusätzliche Energie. Geht nach rechts, um die Essenz der Natur zu erhalten. Die Muttererde.

Kapitel #4

Der Stab der Jahreszeiten

Teil 1 – Sokra, der Prophet

Ihr seid wieder am Eingang zur Knorrwurzel. Der Maku-Baum meldet sich und spricht vom versunkenen Tempel der Jahreszeiten. Diesen müsst ihr nun suchen. Geht nach rechts und bleibt stehen. Die Melodie verändert sich, ein Schatten schwebt plötzlich über dem Boden. Dies ist eure erste Begegnung mit **Martha**, der kleinen Hexe.

Wartet, 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. (Unter einem der Bäumchen oben lebt übrigens ein Mann, der euch etwas Geld schenkt. Die Büsche brennt ihr mit den Glut-Kernen nieder.)

Tauschsequenz 1: Zurück im Horon-Dorf sucht ihr den Brunnen auf. Von dort aus geht ihr rechts, unten, rechts. Geht in das Haus und zündet die Fackel an, um den Raum zu erhellen. Sprecht danach den Mann an, um den **Cuccodex** zu erhalten.

Tauschsequenz 2: Nun geht ihr wieder nach Nord-Horon, etwa dorthin, wo sich die Knorrwurzel befindet. Über dem Platz, an dem Din zu Beginn des Spiels getanzt hat, steht ein kleines Haus. Hier wohnt Malon, die den Cuccodex gegen ein **Lon-Lon-Ei** tauscht.

Tauschsequenz 3: Dieses Ei 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 Ei. Dafür bekommt ihr eine **Fratzenpuppe**.

Nach den Tauschsequenzen (die ihr übrigens auch auslassen könnt – am Ende gibt es jedoch ein stärkeres Schwert) müsst ihr nun den Tempel der Jahreszeiten finden. Sucht zunächst den Propheten Sokra auf, der zwei Felder unterhalb des Maku-Baums schläft. (Links oben gibt es übrigens ein **Herzteil** hinter einem kleinen Bäumchen).

Geht zu den kleinen Bäumen, neben denen Sokra schläft. Er wacht nun auf und teilt seine Weisheit mit euch. Brennt danach die kleinen Bäume mit Glut-Kernen nieder, um nach rechts zum Östlichen Vorort zu gelangen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 2 – Hetzjagd und Tanzstunden

Im Wäldchen des Vororts angekommen geht ihr in den Nordosten (also nach rechts, oben, oben). Dort läuft plötzlich eine merkwürdige Gestalt an euch vorbei. Sie murmelt etwas und rennt dann in den Norden davon. Folgt ihr. Nun folgt ein kleines Versteckspiel. Die Gestalt im orangefarbenen Gewand rennt beständig gen Norden, sieht sich aber immer wieder um. Versteckt euch hinter den Bäumen und folgt der Gestalt – aber so, dass sie euch nicht sieht (zum Beispiel wenn sie direkt in eure Richtung sieht). Werdet ihr entdeckt, müsst ihr wieder von vorne beginnen. Nachdem die Gestalt drei Felder nach Norden gelaufen ist, biegt sie irgendwann links ab. Folgt der Gestalt, und ihr entdeckt einige Büsche. Säbelt diese ab, um einen geheimnisvollen blauen Wirbel freizulegen.

Die Sicht verschwimmt und ihr dreht euch im Kreis. Ihr findet euch an einem komischen Ort wieder. Der Boden sieht merkwürdig rot aus, und ihr seid von Lavamassen, sowie merkwürdiger Gestalten umgeben. Geht nach unten (linker Weg), links, unten, und benutzt die Treppe.

Hier befindet ihr euch nun im Tanzsaal wieder. Sprecht mit der rot gekleideten Gestalt. Willigt ein und vervollständigt die merkwürdige Tanzgruppe. Nun müsst ihr zehn Mal verschiedene Tanzschritte nachtanzen (dabei müsst ihr entweder nach links, nach rechts, oder den A-Knopf drücken). Ihr dürft aber weder zu schnell noch zu langsam sein. Außerdem werden die Tanzschritte selbst immer schneller, je weiter ihr kommt. Nach getaner Arbeit erhaltet ihr den **Bumerang**.

Teil 3 – Im Lande Subrosia

Verlasst den Tanzsaal und geht zurück zum blauen Wirbel, der euch in diese Untergrund-Welt gebracht hat. Betretet ihn jedoch nicht, sondern nehmt nun den rechten Pfad in den Süden. Geht drei Mal nach unten und vier Mal nach rechts. Nun seid ihr am Eingang zum **Tempel der vier Jahreszeiten**. Folgt den Pfad im Norden.

Oben hört ihr vier verschiedene mysteriöse Stimmen. Danach müsst ihr nur noch zwei Mal nach oben gehen und den Tempel betreten. Im Inneren des Tempels befindet sich ein Podest, auf das ihr euch stellen müsst. Sobald ihr dies getan habt, erhaltet ihr die Macht, um die Jahreszeiten zu verändern – mit der Hilfe eines Stabes. Dieser **Stab der Jahreszeiten** ist ein uraltes Artefakt.

Verlasst damit den Tempel und geht nach unten, unten und rechts. Hier befindet sich der **Turm des Winters**. Betretet ihn. Im Inneren müsst ihr den Bumerang werfen, um den blauen Schalter zu aktivieren. Eine Brücke erscheint. Lauft hinüber und benutzt die Treppe oben. Sie führt euch zu einem kleinen Raum, in dem eine Statue steht. Wenn ihr an diese Statue herantretet erscheint der **Geist des Winters**, der euch den **Hauch des Winters** und somit die Macht der kalten Jahreszeit verleiht.

Lauft jetzt zurück zum blauen Wirbel und reist wieder in eure Welt. Im östlichen Wäldchen wartet bereits Sokra auf euch, der euch sagt, dass der Stab nur funktioniert, wenn er auf einem Baumstumpf geschwungen wird. Klettert also auf den Baumstumpf und aktiviert den Stab der Jahreszeiten.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 4 – Der Winter lässt grüßen

Es ist Winter geworden. Die Landschaft ist von Schnee bedeckt, und der See zu eurer Rechten ist zugefroren. Geht also nach rechts, oben, oben, rechts. Hier ist nicht mehr Winter. (Hinter der Wand mit den Rissen verbirgt sich eine Kiste mit 30 Rubinen.) Ein Feld weiter rechts findet ihr wieder einen Baumstumpf. Springt hinauf und schwingt erneut den Stab, um wieder Winter zu bekommen. Danach geht ihr die Stufen zum Vorsprung hinauf, der zu einem Schneehaufen führt, durch den ihr direkt in den Schornstein des Hauses rechts springen könnt.

Im Haus sieht euch die Frau bloß verwirrt an. Sie drückt euch die **Schaufel** in die Hand und verlangt, dass ihr den Schnee draußen wegschipppt. Geht also hinaus und packt die Schaufel aus. Schafft den Schnee weg und geht nach unten, unten, unten, links (macht Winter), links, oben, rechts.

Hier findet ihr einen Baum, der **Arkanum-Kerne** trägt. Benutzt das Schwert, um sie vom Baum zu holen. Ihr könnt sie nun jederzeit mit dem Saatbeutel auswählen. Viele Dinge reagieren komisch im Zusammenspiel mit Arkanum-Kernen. Die blaue Eule zum Beispiel gibt euch Ratschläge, wenn ihr sie mit den geheimnisvollen Kernen beträufelt. Geht jetzt nach oben und links, um zum Eingang der **Schlängengrube** zu gelangen.

Kapitel #5

Level 2: Schlangenhöhle

Teil 1 – Gefüllt mit Ungeziefer

In der Eingangshalle geht ihr nach links, wo ihr im Westen eine Schatzkiste mit 5 Rubinen findet. Geht nach oben weiter, um in eine Kammer zu gelangen, in der sich einige Schlangen aufhalten. Wenn ihr die Biester besiegt habt, fällt ein Schlüssel herab. Holt ihn euch und lauft wieder zur Eingangshalle zurück.

Dort müsst ihr die Fackeln mit Glut-Kernen entzünden, um die Tür oben zu öffnen. Im nächsten Raum nehmt ihr gleich den Weg zu eurer Rechten. Dort fallen Schlangen von der Decke herab. Besiegt alle, und schiebt dann den Block in der Mitte der rechten Seite nach rechts, um die Block-Form symmetrisch zu machen. Es erscheint eine Kiste mit einem **Kompass**, den ihr gut gebrauchen könnt.

Geht nach links und oben. Hier seht ihr einen Pfeil, der aus Blöcken gemacht ist und nach links zur Mauer zeigt. Legt dort eine Bombe ab, um eine Kammer freizulegen, in der sich viele Rubine befinden. Danach sperrt ihr oben die Tür mit dem Schlüssel auf. Im Raum dahinter befinden sich zwei Monster, die sich mit dem Schwert nicht besiegen lassen. Schlagt sie weg, um sie in die Abgründe zu befördern, damit sich die Tür links öffnet. Im Raum dahinter befinden sich zwei Monster, aber auf der anderen Seite des Abgrundes. Werft Bomben hinüber und versucht die Monster zu treffen. Sind sie besiegt, erscheint eine Kiste. Öffnet sie, um das **Kraftarmband** zu erhalten. Geht danach wieder nach rechts.

Nun könnt ihr die Vasen hochheben, um zur Kiste mit der **Karte** zu gelangen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 2 – Ein starker Held

Nun geht ihr nach unten und rechts. (Diese Tür öffnet sich übrigens nur, wenn ihr alle Gegner besiegt.) In diesem Raum gilt es dann wieder alle Gegner zu besiegen. Schiebt dann erneut den Block in der Mitte der rechten Seite nach rechts. Die Tür oben rechts öffnet sich. Dahinter befinden sich einige riesige Klingenfallen, die schnell durch den Raum schwirren. Versucht unbeschadet bei der Kiste unten anzukommen. In ihr befindet sich ein weiterer **Schlüssel**. Folgt dann dem Weg nach Süden.

Hier seht ihr blaue Walzen, die ihr nur verschieben könnt, wenn ihr den Knopf für das Kraftarmband gedrückt haltet. So gelangt ihr zu einer Treppe im Süden, die euch aus dem Dungeon raus führt. Ihr befindet euch wieder an der Oberfläche. In der Kiste wartet ein **Gasha-Kern**. Links befindet sich eine andere Treppe, die wieder in den Dungeon führt. Diese kleine Höhle des Dungeons besitzt bloß zwei Räume. Vom ersten Raum aus geht ihr nach oben, wo ihr gleich eine Kiste sehen könnt. Ihr müsst durch das spiralförmige Labyrinth laufen, und dabei die Blöcke mit Rissen wegsprengen, indem ihr Bomben benutzt. Wenn ihr schnell genug seid (die Kiste verschwindet nämlich nach einiger Zeit), könnt ihr die Kiste öffnen und den **Schlüssel** darin an euch nehmen. (Sollten euch die Bomben ausgehen: Einer der Büsche im ersten Raum entpuppt sich als Laubkerl, der euch Bomben verkauft.)

Nun geht ihr wieder zurück zum Hauptgebiet des Dungeons. Nehmt also die Treppe, die ins Freie führt, und steigt die andere wieder hinab. Verschiebt erneut die blauen Walzen, um nach oben gehen zu können. Dann geht es nach rechts. Dort müsst ihr wieder rissige Blöcke mit Bomben wegsprengen. Dahinter befindet sich eine weitere Treppe.

Teil 3 – In den Tiefen der Grube

Ihr befindet euch jetzt in einem Tunnel. Links seht ihr einen großen blauen Block, der auf den Boden knallen wird, sobald ihr ihm euch nähert. Steigt dann einfach auf den Block drauf, um sicher nach links zu kommen. Im nächsten Abschnitt seht ihr vier Blöcke, die jedoch kleiner sind. Rennt einfach schnell unter ihnen hindurch, um nicht getroffen zu werden. Weiter links geht es dann wieder aufwärts.

Wenn ihr wieder oben seid, müsst ihr wieder ein paar blaue Walzen verschieben. Unten wartet eine Kiste mit 10 Rubinen und rechts geht es weiter. Auch dort befinden sich blaue Walzen (und auch einige brüchige Bodenstellen). Rechts unten findet ihr eine Tür mit Schloss, die ihr dank der Schlüssel aufsperrn könnt.

Zwischengegner: Es sieht fast so aus, als wäre der Raum leer, bis in der Mitte schließlich ein Gesicht am Boden erscheint. Dieses besitzt verschiedene Angriffe: Manchmal lässt es Spinnen (welche nach dem Ableben eventuell Bomben hinterlassen) oder Brocken regnen, ab und an spuckt es aber auch Feuer. Meistens tauchen auch kleine Löcher im Boden auf. Ihr müsst eigentlich nur geschickt ausweichen und eine Bombe auf dem Boden platzieren. Wenn die Bomben das Gesicht fünf Mal getroffen haben, ist es besiegt. Wählt den Zeitpunkt sorgfältig aus, da das Gesicht immer wieder verschwindet.

Teil 4 – Bombenstimmung

Vom Raum des Zwischengegners aus geht ihr nach rechts, rechts (Block mit dem Schloss aufsperrn), rechts, unten. Hier seht ihr einige Plattformen in der Luft herumschweben. Betretet sie und lasst euch nach rechts geleiten, um dort nach oben gehen zu können. Auf dem Vorsprung im Norden befindet sich eine Kiste mit dem **Großen Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Nun geht es vom Raum mit dem Großen Schlüssel aus zwei Mal nach links. Dort seht ihr unten drei Vasen. Hebt sie auf und werft sie weg. Legt eine Bombe vor die rissige Wand und sprengt sie weg. Geht dann nach unten durch. Hier seht ihr einige Hasenmonster. Diese besiegt ihr ebenfalls mit Bomben. Sobald sie besiegt sind, geht ihr nach rechts ins Drehkreuz, welches euch nach unten befördert. Dort müsst ihr unten rechts nur noch die Tür aufsperrern, um zum Bossgegner zu gelangen.

Bossgegner: Der große rote Dodongo umrundet die Stacheln in der Mitte des Raumes. Er hat nicht viel zu bieten, außer manchmal schnell loszustürmen (und dabei zu hoffen, dass er euch erwischt). Öffnet er sein Maul (um Feuerbälle zu spucken), zückt ihr eine Bombe, um sie in seinen Rachen zu werfen. Habt ihr dies geschafft, bläht sich der Magen des Dodongos auf. Hebt ihn nun mit dem Kraftarmband auf und werft ihn auf die Stacheln. Nach vier Berührungen mit den Stacheln ist er besiegt. Als Belohnung erhält ihr einen Herzcontainer sowie die zweite Essenz der Natur. Die Gabe der Zeit.

Kapitel #6 Durch den Sumpf

Teil 1 – Der Boxkampf

Euer nächstes Ziel ist der **Spindelsumpf**. Geht vom Eingang der Schlangengrube aus nach links und oben. Wandelt die Jahreszeit dort zu Winter, um wieder zum Östlichen Vorort und dem Horon-Dorf zu gelangen.

An dieser Stelle müsst ihr euch für einen von drei möglichen Tierbegleitern entscheiden. Wollt ihr Dimitri (einen roten, schwimmenden Dodongo) als Freund, dann müsst ihr in die Unterwelt Subrosia. Gewinnt dort noch einige Male hintereinander die Tanzherausforderung, und ihr erhaltet eine Flöte. Wenn ihr stattdessen Benny (einen blauen, fliegenden Bären) als Freund wollt, solltet ihr die Flöte im Shop von Horon-Dorf kaufen. Fällt eure Wahl auf Ricky (ein oranges, hüpfendes Känguru), dann spielt einfach weiter, ohne euch irgendeine Flöte zu holen.

(**Passwortspiel:** Ihr könnt hier weder die Flöte im Laden kaufen, noch sie im Tanzspiel gewinnen. Ihr erhaltet wieder denselben Partner wie in Oracle of Ages.)

Die Entscheidung müsst ihr treffen, bevor ihr zum Spindelsumpf aufbrecht. Dorthin gelangt ihr am schnellsten, wenn ihr zur Knorrwurzel zurücklauft. Von dort geht ihr nach rechts und drei Mal nach oben. Dort steht ein Baum mit **Duft-Kernen**.

(**Passwortspiel:** Solltet ihr ein Passwortspiel spielen, trifft ihr ein Feld vor dem Baum auf Zelda. Rettet sie vor den Schergen des Großen Moblins und ihr erhaltet einen [Ring](#).)

Vom Baum mit den Duftkernen aus geht nach rechts und nach unten. Hier steht **Boxos' Boxbude**. Tretet ein, bezahlt die 10 Rubine und liefert euch mit dem Typen einen Boxkampf. Ihr dürft nur mit Fäusten antreten. Das Ziel ist es, den Gegner aus dem Ring zu befördern. Geht einfach schnell auf Boxos zu und schlagt ihn, um ihn abzudrängen. Probiert es einfach so oft, bis ihr gewinnt. Dafür erhaltet ihr **Rickys Handschuhe**.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 2 – Auf zum Spindelsumpf

Nachdem ihr die Boxbude verlassen habt, müsst ihr euch wieder mit euren Items ausrüsten. Geht dann nach oben, links, unten, links, oben, links, links, oben. Hier befindet sich Ricky das Känguru. Bringt ihr ihm seine Handschuhe, ist er so glücklich darüber, dass er euch in seinen Beutel springen lässt.

Nun könnt ihr mit Ricky zum Spindelsumpf aufbrechen:

Hüpft nach unten, unten, unten (über die Löcher kann Ricky einfach drüber springen), unten, unten, links, oben, oben (auch diese Klippe schafft Ricky mit einem Sprung). Hier verlässt euch Ricky, wenn ihr die Flöte im Shop oder in Subrosia erhalten habt. Habt ihr stattdessen Rickys Flöte, dann bleibt er.

Tauschsequenz 4: Auf dem Weg zum Spindelsumpf kommt ihr an einem Haus vorbei. Hier wohnt eine Frau, der einfach viel zu warm ist. Gebt ihr die Fratzenpuppe, um einen Eisenkessel zu bekommen.

Folgt dem Pfad im Norden, um zu einem weiteren mysteriösen Baum zu gelangen. Dieser trägt die geheimnisvollen **Pegasus-Kerne**. Von diesem Baum aus geht ihr nach unten, links, oben, oben, rechts. Hier steht ein einsames und verlassenes Haus. Es gehört dem **Schleusenwärter**. Geht hinein und redet mit ihm. Er sagt, er habe den Schlüssel für das Schleusentor verlegt. Betätigt ihr aber den blauen Hebel rechts, entdeckt ihr den **Schleusenschlüssel** in dem kleinen Becken.

Teil 3 – Das Schleusentor

Sobald ihr den Schleusenschlüssel besitzt, könnt ihr das Haus verlassen und rechts die Treppen hinabsteigen. Unten in der Höhle seht ihr rechts einen Bodenschalter. Wenn ihr ihn drückt, fährt links eine Brücke aus, die aber schnell wieder verschwindet. Aktiviert deshalb – bevor ihr auf den Schalter steigt – einen Pegasus-Kern, mit dem ihr schnell über die Brücke düsen könnt.

Im Raum links müsst ihr noch einige Blöcke verschieben und Steine hochheben, um zu einer weiteren Treppe zu gelangen. Dort müsst ihr bloß noch dem Pfad folgen und einige Steine aus dem Weg schaffen, damit ihr zu einer weiteren Treppe gelangt, die euch wieder zur Oberfläche bringt. Wieder im Freien geht ihr nach unten, unten, rechts.

Hier befindet sich ein Schlüsselloch. Steckt den Schleusenschlüssel hinein, um das Schleusentor zu öffnen. Das ganze Wasser wird abgelassen, und ein neuer Weg eröffnet sich. Geht nach links, oben, rechts. Hier trifft ihr auf Sokra, der gerade schläft. Er spricht davon, dass eine weitere Jahreszeit benötigt wird. Springt hinter Sokra die Klippe hinunter und geht drei Mal nach unten. Habt ihr bereits Rickys Flöte geht ihr nach links und ruft ihn. Habt ihr stattdessen eine Flöte im Shop von Horon-Dorf gekauft, geht ihr nach links und oben, wo ihr Benny vor Monstern retten müsst. Habt ihr die Flöte aber im Tanzsaal von Subrosia erhalten, geht ihr nach rechts und oben, wo ihr Dimitri für 80 Rubine kaufen müsst. Euer Ziel ist der blaue Wirbel im Südwesten. Hüpft mit Ricky, fliegt mit Benny, oder schwimmt mit Dimitri dorthin, um den Wirbel betreten zu können. Und wieder reist ihr nach Subrosia.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 4 – Meine Freundin Rosa

Ihr findet euch in der Nähe eines Vulkans in Subrosia wieder. Eigentlich müsstet ihr jetzt den Tempel der Jahreszeiten aufsuchen, doch dahin gelangt ihr momentan nicht. Geht deshalb nach links, unten, rechts, unten. Hier, am Strand von Subrosia, befindet sich **Rosa**. Sie ist ein Mädchen, das allen Jungs hier den Kopf verdreht – und sie vermisst ihre Schleife. Mit ihrem Wunderschlüssel könntet ihr zum Tempel gelangen. Also müsst ihr sie irgendwie überreden mit euch zu kommen.

Packt die Schaufel aus und grabt am Strand von Subrosia nach Erz. Ihr müsst so lange schaufeln, bis ihr **Sternförmiges Erz** findet. Mit diesem sucht ihr den Basar im Nordwesten des Strandes auf. Hier tauscht ihr das Sternförmige Erz gegen die rote **Schleife**. Diese bringt ihr nun Rosa, damit sie euch begleitet. Direkt über dem Basar gibt es eine Höhle, die abgeschlossen ist. Mit Rosa gelangt ihr problemlos hinein und auf der anderen Seite hinaus. Der Tempel befindet sich im Osten. Ihr müsst nur dahin laufen.

Dort angekommen wendet ihr euch nach links, denn der Tempel des Sommers befindet sich im Nordwesten. Öffnet die Tür mit Rosas Schlüssel und betretet den Tempel. Drinnen müsst ihr in einem Labyrinth einige Steine aus dem Weg räumen. Nehmt die Treppe, damit ihr zur Kammer des Geistes gelangt. Wenn ihr wieder an die Statue herantretet erscheint der **Geist des Sommers**, der euch die **Wärme des Sommers** und somit die Macht der heißen Jahreszeit verleiht.

Nun bleibt nur noch eines zu tun: Geht zurück zum blauen Wirbel, reist wieder in eure eigene Welt, lauft den ganzen Weg nach Norden bis zur Höhle mit dem Schmetterlingsmuster, springt auf den Baumstumpf, schwingt zwei Mal den Stab (damit der Sommer eintritt), und klettert dann die grünen Ranken zum Eingang der **Giftmottenhöhle** hinauf. Zeit für die nächste Essenz.

Kapitel #7

Level 3: Giftmottenhöhle

Teil 1 – Im Mottenkäfig

Geht in der Eingangshalle nach oben, um auf drei gepanzerte Gegner zu stoßen, die zwischen einigen Vasen umher flitzen. Berührt sie mit dem Schild, um sie umzudrehen und dann auf ihre empfindliche Unterseite einzuschlagen. Alternativ dazu könnt ihr sie auch so lange mit Arkanum-Kernen beträufeln, bis sie alle weggewirbelt werden. Danach geht es weiter nach oben, rechts, rechts, rechts.

Hier befindet sich ein Raum mit einigen Vasen. Unten befindet sich eine verschlossene Tür, die geöffnet werden muss, indem die Bodenschalter mit Vasen beschwert werden. Während ihr euch nach unten vorarbeitet, müsst ihr auf die Grabscher aufpassen. Eine der Vasen unten rechts schiebt ihr dann auf den Bodenschalter. Geht dann weiter nach unten, links, unten. Nun müsst ihr wieder einige blaue Walzen verschieben, um zur Kiste in diesem Raum zu gelangen. In ihr steckt ein **Schlüssel**. Verlasst den Raum (rechts oben den Block verschieben) und geht nach oben und rechts. Steigt die Treppen hinauf.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Im oberen Stockwerk seht ihr zwei Hasen. Besiegt diese mit Bomben (oder spielt alternativ dazu die seltsame Flöte) und geht nach oben. Besiegt ihr dort die zwei Würmer, erscheint eine Kiste mit einigen Bomben. Platziert eine Bombe an der nördlichen Wand (die Stelle ist gekennzeichnet), um einen Durchgang freizusprennen. Dahinter wartet eine weitere Kiste, und in ihr die **Karte**.

Verlasst die Kammer und geht unten bei der Treppe nach links weiter. In diesem Raum befindet sich ein Schieberätsel. Die Statuen müssen unten genau so angeordnet werden wie oben. Schiebt zuerst die Statuen, die bereits an der richtigen Position sind, nach unten. Jetzt schiebt ihr die obere rote Statue nach rechts und danach die andere rote darunter ebenfalls nach rechts. Schiebt nun die obere rote Statue nach unten und zum Schluss die letzte graue Statue in ihre richtige Position.

Teil 2 – Die blaue Schwinge

Geht nach dem Schieberätsel drei Mal nach links und zwei Mal nach oben (Schlüssel bei der verschlossenen Tür benutzen). In dieser kleinen Kammer warten vier Gegner und eine schnell rotierende Klinge auf euch. Weicht der Klinge so gut wie möglich aus und besiegt die Gegner (welche übrigens immer in eure entgegengesetzte Richtung laufen). Es erscheint eine Kiste. Öffnet sie, und nehmt die **Greifenfeder** an euch.

Verlasst die Kammer. (Wenn ihr die Treppe nehmt, gelangt ihr an eine Kiste mit 30 Rubinen). Links springt ihr dann mithilfe der Greifenfeder auf die schwebende Plattform. Ganz links lässt ihr euch dann in den Abgrund fallen. Unten angekommen benutzt ihr dann die Treppe. Ihr gelangt in einen Tunnel, in dem ihr euch mit Sprüngen nach rechts vorarbeiten müsst.

Wieder an der frischen Luft findet ihr euch in einer Kammer wieder. Links oben befindet sich ein blaues Trampolin. Wenn ihr darauf springt, befördert es euch ein Stockwerk nach oben. Dort befindet sich eine Kiste mit dem **Kompass**. Springt dann wieder in den Abgrund. Nun verschiebt ihr das blaue Trampolin nach rechts unten (zur violetten Bodenmarkierung). Springt nun wieder drauf, um erneut ins obere Stockwerk zu kommen.

Im nächsten Raum rechts müsst ihr die Greifenfeder und das Kraftarmband kombinieren. Verschiebt die blauen Walzen, während ihr über stachelige Bodenfelder springt. Geht nach rechts weiter, wo euch eine Treppe wieder nach unten führt. Auch dort findet ihr ein Trampolin vor. Schiebt es zur gelben Bodenmarkierung (wie auf dem Bild zu sehen). Dort könnt ihr auf das Trampolin springen, um zu einer Kiste mit einem **Schlüssel** zu gelangen. Danach steigt ihr rechts die Treppe hinab.

Teil 3 – Hol sie raus!

In diesem Tunnel müsst ihr mit der Greifenfeder nach links springen. Dort, im nächsten Raum, befindet sich ein großer blauer Block. Stellt euch einfach auf seinen Kopf, und wartet, bis er nach seiner Attacke wieder nach oben fährt. Springt dann weiter nach links und verlasst den Tunnel wieder.

Ihr seid jetzt ziemlich am Anfang des Dungeons. Lasst euch von der schwebenden Plattform zur anderen Seite tragen, und geht dann nach rechts, unten, links. Dort befinden sich links viele orangefarbene Bodenfließen – und ein Bodenschalter. Springt über diesen Bodenschalter hinweg und geht nach links. Der obere Weg führt euch zu einer Schatzkiste mit einem **Gasha-Kern**. Hinter der Tür links wartet schon der Zwischengegner.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Zwischengegner: In diesem Raum gibt es einige Wasserbecken, aus denen drei verschiedene Monster auftauchen. Ihr könnt ihnen jedoch vorerst nichts anhaben. Hebt sie deshalb mit dem Kraftarmband aus dem Wasser und werft sie aufs Trockene, wo sie dann wild zappeln. Schlagt sie einige Male mit dem Schwert, bis sie entweder zurück ins Wasser hopsen oder besiegt sind. Vier Treffer pro Stück müssten reichen.

Sobald alle drei Monster besiegt sind, erscheint rechts unten im Raum eine Treppe. Durch sie gelangt ihr wieder ins obere Stockwerk, wo ihr ganz nach Westen geht. Dort seht ihr aus der Mauer etwas hervorragen, mit dem ihr zur anderen Seite hinüberspringen könnt. Geht nach oben weiter und lasst euch dort in das Loch fallen.

Teil 4 – Die Mottenkönigin

Wieder im unteren Stockwerk seht ihr eine große Klingenfalle und weiter rechts eine Kiste. Verschiebt einen der Blöcke, um zur Kiste zu gelangen, in der der **Große Schlüssel** steckt. Geht dann nach rechts und unten, zur Eingangshalle, von wo ihr euch zum Zwischengegner-Raum teleportiert. Nehmt wieder die Treppe ins obere Stockwerk, geht dieses Mal aber nur einmal nach links. Springt nach oben auf die andere Seite, geht nach rechts, und öffnet die Tür zum Dungeon-Boss.

Bossgegner: Die große Motte schwirrt im Raum umher und sendet gleichzeitig Mottenbabys aus, die euch angreifen, aber nach ihrem Ableben Energieherzen hinterlassen. Schlagt die große Motte einfach beständig mit dem Schwert, bis sie besiegt ist. Sie zieht ihre Bahnen und gleitet danach immer in die Mitte des Raumes, von wo aus sie ihren nächsten Großangriff startet.

Weicht ihren Geschossen einfach mit Sprüngen aus, und besiegt sie schnell. Solltet ihr während des Kampfes hinunterfallen, könnt ihr wieder per Trampolin nach oben. Nehmt nach dem Kampf den Herzcontainer, geht die Treppe hinunter, betretet den Raum oben, und erhaltet die nächste Essenz der Natur. Die Helle Sonne.

Kapitel #8 In die Berge

Teil 1 – Die Natzu-Landschaft

Der Maku-Baum meldet sich bei euch und spricht über die Berge und eine versunkene Stadt im Nordosten von Holodrum. Begeht euch zurück nach Nord-Horon, in das Feld östlich vom Baum mit den Duftkernen. Hier springt ihr mit der Greifenfeder über das Loch und geht durch den hohlen Baumstamm.

Auf der anderen Seite betätigt ihr den roten Hebel, um die Brücke links ausfahren zu lassen. Nun ruft ihr am besten euren Tierbegleiter mit der entsprechenden Flöte – eventuell müsst ihr dazu ein Feld nach oben oder rechts gehen. Die Natzu-Landschaft passt sich nämlich dem Tier an, das euch begleitet.

Habt ihr Benny gewählt:

Benny kann durch wiederholtes Drücken des A-Knopfes kurze Strecken fliegen. Haltet ihr den Knopf gedrückt, vollführt der Bär eine Attacke, die alle Gegner und Büsche wegfeht. Die Landschaft heißt jetzt **Natzu-Ödland**.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Habt ihr Dimitri gewählt:

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. Die Landschaft heißt jetzt **Natzu-Flusslauf**.

Habt ihr Ricky gewählt:

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. Die Landschaft trägt nun den Namen **Natzu-Prärie**.

Mit eurem Tierpartner folgt ihr also dem Weg durch die Natzu-Landschaft nach Osten. Auf dem Weg dorthin kommt ihr auch an einer Burgmauer vorbei, die mit einer große Kanone bestückt ist. Ignoriert die Angriffe und folgt dem Weg weiter, bis ihr schließlich ganz im Osten auf einen riesigen Moblin trifft, der euch mit seinen Kanonen attackiert. Ignoriert auch ihn und geht nach rechts, um zur **Versunkenen Stadt** zu gelangen.

Teil 2 – Die Versunkene Stadt

Spätestens jetzt werden sich einige Tierpartner verabschieden. Ricky meint, die Stadt würde zu sehr nach Medizin stinken, während Benny Angst vor dem Wasser hat. Bloß Dimitri wird bleiben, denn ihn benötigt ihr auch, um euch hier fortbewegen zu können. Sucht zunächst den Baum mit den **Sturm-Kernen** auf. Mit diesen Kernen 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. Geht dazu vom Eingang der Stadt aus nach unten, rechts, rechts, oben. Erntet die Kerne und geht zurück.

Sollte Dimitri nicht euer Partner sein, findet ihr ihn beim Rückweg an. Verscheucht die Kinder, die ihn bekämpfen, indem ihr ihnen Bomben gebt. Springt auf Dimitri auf und schwimmt mit ihm nach oben, oben, rechts. Hier steuert ihr Dimitri auf den Wasserfall zu. Diesen schwimmt er ganz einfach hinauf. Oben schwimmt ihr dann noch einmal zu den Wasserfällen, um geheime Höhlen zu entdecken.

In der linken Höhle befinden sich vier türkisfarbene Statuen. Verschiebt sie und reiht sie in einer Art Halbkreis in eurer Nähe auf. Vollführt nun eine Wirbelattacke (lange den Schwertknopf drücken). Habt ihr alle Statuen mit dieser Attacke getroffen, erscheint rechts eine Treppe. Springt über das Wasser zur Treppe und somit zur Kiste. In ihr befindet sich die **Meisterplakette**, die du besser an dich nimmst.

Nun wird es Zeit die rechte Höhle aufzusuchen. In dieser Höhle befinden sich links eine Kiste mit 50 Rubinen und rechts ein komischer Kauz. Zeigt diesem die Meisterplakette, und er schenkt euch **Zoras Flossen**. Nun könnt ihr endlich in tiefem Gewässer schwimmen und tauchen.

Teil 3 – Gebrüder Langfinger

Im Nordwesten der Versunkenen Stadt gibt es ein Haus, in dem Ingo der Sammler lebt. Hier springt ihr ins Wasser. Dort hinten in der Sackgasse taucht ihr ab, um in einen Unterwassertunnel zu gelangen. Auf der anderen Seite des Tunnels könnt ihr wieder an die frische Luft. Nun seid ihr am Federberg angelangt.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Klettert die Ranken hoch und geht einmal nach oben und zwei Mal nach rechts. Hier trifft ihr auf Benny, der unbedingt eine Frühlingsbanane haben will. Er sagt, dass die Felsblumen jedoch nur im Frühling blühen. Also braucht ihr erneut einen Geist der Jahreszeiten. Geht nach links und oben. Von dort springt ihr nun die Klippe herunter, um direkt auf dem blauen Wirbel zu gelangen, der euch nach Subrosia bringt.

Ihr findet euch auf einem kleinen Fleckchen Land wieder. Wenn ihr über die Lavaschlucht springt, werdet ihr plötzlich angerempelt. Eure Greifenfeder fällt aus der Tasche und wird – oh, Schreck – von zwei Subrosianern gestohlen. Im Gegenzug erhältst du dafür **Falsches Erz**, das für nichts zu gebrauchen ist.

Geht nach links und betretet das Haus. Drinnen seht ihr die Diebe. Folgt ihnen in den Hinterhof des Hauses. Dort liefern euch die beiden ein rasantes Versteckspiel. Ihr müsst euch stets gut verstecken, damit euch die zwei Diebe nicht sehen. Nachdem ihr euch insgesamt sechs Mal verstecken musstet, fühlen sich die beiden Subrosianer sicher genug und vergraben die Greifenfeder bei dem orangen Bodenfeld. Zückt die Schaufel und holt euch die Greifenfeder wieder. Verlasst den Hinterhof sowie das Haus der Gebrüder Langfinger und geht zwei Mal nach rechts, wo ihr eine Treppe sehen könnt. Steigt dort hinab, um in einen Tunnel zu gelangen. Das andere Ende führt zum Tempel der Jahreszeiten. Dort gelangt ihr in den **Turm des Frühlings**.

Teil 4 – Der Federberg

Drinnen springt ihr einfach zur Treppe, durch die ihr wieder in einen Raum mit Statue gelangt. Der **Geist des Frühlings** erscheint und schenkt euch die **Frische des Frühlings**, mit der ihr über den Frühling herrschen könnt. Reist danach zum blauen Wirbel und zurück in die Oberwelt.

Wieder am Federberg angekommen, springt ihr nach unten und auf den Baumstumpf, um es Frühling werden zu lassen. Rechts sind die Blumen nun aufgeblüht – sie lassen sich nun also beseitigen. Passiert und geht weiter zum blauen Vogel oben. Dies ist ein **Fliegender Cucco**. Aktiviert das Kraftarmband und schnappt euch den Vogel, damit er euch zur Spitze des Hügels bringt. Ihr müsst jedoch ständig den A-Knopf drücken, damit der Vogel es auch bis ganz nach oben schafft und nicht auf halber Strecke schlapp macht.

Geht also nach oben und durchquert die Höhle, um zum Baum oben zu gelangen. Erntet die **Frühlingsbanane** mit dem Schwert und nehmt sie an euch. Springt nun die Klippen nach unten und überreicht Benny die Banane. Er lässt euch nun aufsitzen. Geht fünf Mal nach links, um vom Federberg zum schneebedeckten **Goronenberg** zu gelangen. Nun geht ihr noch einmal nach oben. Hier seht ihr einen Schlüssel auf der anderen Seite der Schluchten. Drückt mit Benny mehrmals hintereinander den A-Knopf, damit er über die großen Löcher springen kann. Schnappt euch den **Drachenschlüssel** und kehrt wieder zum Federberg zurück.

Teil 5 – Zum Wasserfall

Rennt zurück zum Baumstumpf und lasst es wieder Frühling werden. Nun blüht die große Blume vor dem Eingang zum Goronenberg. Stellt euch auf die Blume, damit sie euch nach oben katapultiert. Dort angekommen geht es zwei Mal nach rechts, wo ihr erneut einen Baumstumpf seht. (Springt ihr unten von der Klippe, gelangt ihr zu einem **Herzteil**.) Entscheidet euch diesmal für Winter und geht wieder zwei Mal nach links. Springt auf den Schnee und folgt ihm bis zum Höhleneingang.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Im Inneren der Höhle geht es nach links, bis ihr das Tageslicht erreicht. Ihr seid nun am Gipfel des Federberges. Rechts wartet erneut ein Cucco. Schnappt ihn euch und haut schnell auf die Knöpfe, um zur anderen Seite zu gelangen. Dort befindet sich ein Schlüsselloch. Steckt den Drachenschlüssel hinein, damit der Wasserfall verschwindet. Springt links hinunter und geht nach rechts, wo der Eingang zum nächsten Dungeon nun offen liegt. Ihr müsst nur noch die Jahreszeit wechseln. Springt auf dem Baumstumpf und macht Sommer, damit ihr die Ranken zum Höhleneingang hinaufklettern könnt.

(Rechts oben, gleich neben dem Eingang zur Höhle befindet sich ein Unterwassertunnel, der zu einem Juwel führt. Wofür das wohl gut sein mag? In einem Passwortspiel befindet sich der Juwel an einer anderen Stelle!)

Kapitel #9

Level 4: Tanzdrachenhöhle

Teil 1 – Dunkle Gemäuer

Geht von der Eingangshalle aus nach oben, wo ihr schon gleich eine Kiste entdeckt, die einige Bomben beinhaltet. Springt in die Lore links, um zu einem Raum zu gelangen, dessen rechte Wand einige Risse aufweist. Sprengt mit einer Bombe einen Durchgang frei.

Dahinter befindet sich ein Raum mit neun Vasen. Zerstört zwei von ihnen, um in die Mitte der Vasen zu gelangen. Schiebt dann jede Vase auf einen der Bodenschalter, und steigt selbst auf den letzten Schalter. Es fällt ein **Schlüssel** von der Decke herab. Sackt ihn ein, geht zurück und springt erneut in die Lore. Diesmal betätigt ihr aber den blauen Hebel im Vorraum, um in einen anderen Raum zu gelangen.

In diesem Raum müsst ihr bloß die blaue Statue links auf das Bodenfeld oben schieben. Die Tür im Norden öffnet sich. Dahinter geht ihr nach links oben, wo ihr einige Blöcke verschieben müsst, um zur Treppe zu gelangen. Diese führt euch ein Stockwerk tiefer und in eine Art Labyrinth. Haltet ihr euch rechts, gelangt ihr in einen Raum mit einer Kiste, in der die **Karte** wartet. Wenn ihr euch links haltet, kommt ihr wieder zu einer Treppe. Diese Treppe führt euch in einen Tunnel. Im zweiten Raum des Tunnels befindet sich ein großer Abgrund. Die Steine, über die ihr springen müsst, tauchen immer wieder auf, verschwinden aber auch wieder. Habt ihr den Tunnel durchquert, befindet ihr euch in einem dunklen Raum wieder. Zündet die Fackel mit Glut-Kernen an, um den sicheren Weg zur Kiste zu finden. In ihr wartet ein **Schlüssel**. Kehrt nun wieder in die Eingangshalle des Dungeons zurück.

Teil 2 – Von Loren und Schlüsseln

Wieder zurück in der Eingangshalle sperrt ihr rechts die Tür auf. Springt dahinter über die vielen Stacheln am Boden und seht euch die rechte Wand an. Auch hier könnt ihr eine Bombe ablegen, um einen Durchgang freizusprennen. Dahinter warten einige Gegner auf euch. Wenn ihr sie alle besiegt und rechts den Block verschiebt, erscheint eine Kiste mit einem **Kompass** darin.

Verlasst die kleine Kammer mit der Kiste und folgt dem Weg im Norden. Hier befinden sich einige Walzen, unter die ihr hindurch tauchen müsst. Schwimmt in den nächsten Raum oben. Dort springt ihr über die kleinen brüchigen Bodenstellen nach links oben. Springt auch in diese Lore.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Die Lore fährt euch zu einem Raum, in dem rechts ein Block mit Schlüsselloch steht. Ignoriert diesen, springt erneut in die Lore und aktiviert diesmal den blauen Hebel, um in einen anderen Raum zu gelangen. Dieser Raum besitzt ein Wasserbecken. Besiegt die drei Gegner, damit ein **Schlüssel** von der Decke fällt. Leider fällt er jedoch in das Wasser, und ihr müsst nach ihm tauchen, um ihn zu erhalten.

Nun könnt ihr wieder in den Raum mit dem Schlüsselblock zurückfahren. Entriegelt ihn und geht nach rechts. Besiegt die drei bekleideten Skelettritter, damit oben eine Treppe erscheint. Benutzt einen Pegasus-Kern und springt über die Löcher oben. Dank den Pegasus-Kernen könnt ihr weiter springen und selbst diese großen Löcher überwinden. Ihr gelangt schließlich erneut an eine Treppe.

Teil 3 – Es liegt im Auge

Diese Treppe führt euch wieder ins mittlere Stockwerk. Links unten seht ihr eine weitere Lore. Springt hinein, damit sie euch nach Westen transportiert. Dort könnt ihr links gleich eine Kiste mit einem **Schlüssel** finden. Geht dann nach unten, springt über die Stacheln hinweg, und geht ein weiteres Mal nach unten, um zum Zwischengegner zu gelangen.

Zwischengegner: Drei Gestalten umkreisen euch in diesem dunklen Raum. Sie alle verschießen Magiebälle. Sobald sie auftauchen, müsst ihr die Fackeln in der Mitte des Raumes mit Glut-Kernen entzünden, um den Raum zu erhellen. Ihr werdet nun einen Schatten unter einer der Gestalten sehen können. Greift diese Gestalt an und ignoriert die anderen beiden. Wiederholt diesen Vorgang, bis der Gegner und seine Ebenbilder irgendwann Geschichte sind.

Nachdem ihr den Zwischengegner besiegt habt, öffnet sich jeweils rechts und unten eine Tür. Hinter der Tür im Osten wartet bloß ein Alter Kauz, der euch sagt, dass das Gesuchte im Auge liege. Geht jedenfalls nach Süden weiter und springt dort in die nächste Lore. Sie führt euch nach rechts, wo es drei Abzweigungen gibt. Zuerst fährt sie ganz normal auf dem ersten Weg weiter. Nachdem ihr wieder herausspringt, geht ihr nach unten und links, indem ihr einfach die Tür aufsperrt.

Hinter dieser Tür befindet sich ein Raum mit vielen brüchigen Bodenstellen. Schiebt die blaue Statue auf den Bodenschalter, aktiviert einen Pegasus-Kern und rennt los. Denn der Boden hinter euch löst sich in Luft auf. Rennt so schnell ihr könnt durch das Labyrinth nach rechts oben zur Kiste, in der sich die **Schleuder** befindet.

Teil 4 – Verrückte Schienenfahrten

Mit dieser Schleuder könnt ihr alle Kerne nun auch verschießen. Geht zurück zur Lore, springt hinein und schießt während dem Fahren zwei Kerne auf die blauen Hebel rechts. Wenn ihr dann nochmals in diese Lore hüpfet, bringt sie euch weiter nach Osten. Folgt dem Pfad zu einem weiteren Schlüsselblock, den ihr entriegeln müsst. Dahinter wartet ein Raum mit einem Wasserbecken. In der Mitte befindet sich ein Stück aus Land, das wie ein Totenkopf aussieht. Taucht im rechten Auge, um den **Großen Schlüssel** zu erhalten.

Jetzt müsst ihr wieder zum Raum des Zwischengegners zurück. Von dort aus geht ihr zwei Mal nach oben. Hier springt ihr in die Lore und schießt – während ihr durch den nächsten Raum rollt – die Fackeln mit Glut-Kernen an. (Seid ihr inzwischen besiegt worden, müsst ihr den ganzen Dungeon noch einmal durchqueren, um wieder zu diesem Raum zu kommen, da die Lore leider bei einem Game-Over verschwindet.) Sind alle Fackeln entzündet, taucht eine Kiste mit einem **Schlüssel** auf, die vom Raum über der Zwischengegner-Kammer aus erreichbar ist.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Kehrt nun wieder in den Raum, der direkt unter der Zwischengegner-Kammer liegt, zurück. Schiebt einen Block über der grünen Klingenfalle hinunter, um ihr den Weg nach rechts zu blockieren. Geht dann selber dorthin, um auf den blauen Hebel rechts unten zu schießen. Danach springt ihr abermals in die Lore.

Teil 5 – Die Tiefen der Höhle

Ihr gelangt nun in den Raum links, der von Geistern bewohnt wird. Besiegt die Geister und geht nach oben. Hier entriegelt ihr oben links den Schlüsselblock und steigt die Treppen hinab. Im untersten Stockwerk angelangt, schießt ihr rechts Glut-Kerne auf die Fackeln, um eine Brücke ausfahren zu lassen.

Überquert die Brücke und geht nach rechts und oben. Springt auf die schwebende Plattform, die euch mit rasanter Geschwindigkeit zu einer Tür bringt. Es wäre geschickt, vorher irgendwie die lästigen Fledermäuse zu besiegen, da diese euch leicht hinunterwerfen können. Danach entriegelt ihr die Tür, hinter der der Dungeonboss wartet.

Bossgegner: Dieses abartige Spinnentier hat nur einen Schwachpunkt, nämlich seine Klaue. Schlagt beständig mit dem Schwert auf die Klaue, bis sie abfällt. Danach müsst ihr der Spinne mithilfe der Schleuder Kerne in die Augen schießen. Haltet euch auf Abstand und weicht den Attacken aus, dann übersteht ihr den Kampf auch relativ unbeschadet. Nehmt euch vor allem vor der Greifattacke mit der Klaue in Acht. Nach dem Kampf erhaltet ihr einen Herzcontainer und die nächste Essenz der Natur. Den Sanften Regen.

Kapitel #10

Der See ruft

Teil 1 – Ein bombiges Spektakel

Wieder an der frischen Luft aktiviert ihr einen Sturm-Kern, um schnellstmöglich wieder im Horon-Dorf zu sein. Wählt dazu einfach den Baum mit den Glut-Kernen aus. Schon werdet ihr dorthin teleportiert. Die nächste Essenz der Natur befindet sich nämlich in der Nähe des Brillensees, die wir uns natürlich holen.

Geht vom Horon-Dorf aus nach Norden, bis ihr zu der Lichtung gelangt, auf der am Anfang des Spiels Din und die Musiker ihr Lager aufgeschlagen hatten. Dort befindet sich auch ein Baumstumpf. Sorgt dafür, dass es entweder Frühling oder Winter ist. Geht danach zwei Mal nach unten, und schwimmt anschließend nach rechts, um zu einer Insel zu gelangen, auf der sich ein weiterer blauer Wirbel befindet. In Subrosia angekommen geht ihr nach Süden. Folgt dem Pfad nach unten, um zum **Lavasee** zu gelangen. Hier müsst ihr über verschieden große Lavabecken springen, bis ihr an eine Sackgasse gelangt. Dort befindet sich dann eine schwarze **Donnerblume**, die im Erdboden steckt. Zieht sie mit dem Kraftarmband hinaus und geht wieder zurück.

Nun müsst ihr eigentlich nur noch nach Westen gehen und den üblichen Weg zum Tempel der Jahreszeiten zurücklegen. Dort angekommen sucht ihr den **Turm des Herbstes** im Nordosten auf. Am Eingang wartet ein Bombenkennner, der mithilfe der Donnerblume das ganze Geröll wegsprengt.

Nachdem ihr den Turm betretet habt, springt ihr wie üblich zur Treppe, die in den Raum mit der Statue führt. Der **Geist des Herbstes** erscheint und schenkt euch die **Winde des Herbstes**, mit denen ihr über den Herbst herrschen könnt. Danach reist ihr mithilfe des blauen Wirbels wieder in die Oberwelt.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 2 – Die Tauschquest geht weiter

Tauschsequenz 5: Im Nordwesten von Subrosia gibt es einen Koch. Zu ihm gelangt ihr am schnellsten, wenn ihr von direkt unter dem Tanzsaal über den Lavafluss nach links springt. Er wohnt in einem Haus, das auf der Karte mit **Subrosias Chefküche** beschrieben ist. Der Mann drinnen gießt euch eine **Lavasuppe** in den Eisenkessel.

Tauschsequenz 6: Sucht Biggoron im Norden von Holodrum auf. Er wohnt hinter dem **Goronenberg** bei den Goronen. (Geht vom Fundort des Drachenschlüssels aus nach Westen, hebt die Felsen hoch, betretet die Höhle und läuft nach oben.) Bietet ihr ihm die Lavasuppe an, erhaltet ihr im Austausch die **Goronen-Vase**.

Tauschsequenz 7: Im Nordwesten der Versunkenen Stadt wohnt Ingo, der Vasensammler. Tauscht dort die Goronen-Vase gegen einen **Fisch**.

Tauschsequenz 8: In der Nähe des Brillensees, direkt rechts von Impas Haus, befindet sich ein alter Mann, dessen Katze auf einen Baum gesprungen ist. Mit dem Fisch lockt ihr die Katze runter. Dafür erhaltet ihr das **Megaphon**.

Tauschsequenz 9: Am Federberg gibt es zwei Felder westlich der Tanzdrachenhöhle eine Höhle, in der **Talon** schläft. Weckt ihn mit dem Megaphon auf. Ihr erhaltet einen **Pilz**.

Tauschsequenz 10: Nun geht es wieder zur Versunkenen Stadt. Im Winter könnt ihr dort zum Hexenhäuschen laufen, in dem die Hexe **Syrup** lebt. Sie tauscht den Pilz gegen einen **Holzvogel**. (Jetzt ist übrigens auch der Hexenladen eröffnet.)

Teil 3 – Zur Höhle der Einhörner

Tauschsequenz 11: Im Horon-Dorf lebt ein Vogelhäuschenbauer. Sein Haus befindet sich direkt über dem Brunnen. Geht hinein und redet mit ihm, dann wird er den Holzvogel gegen **Schmierfett** tauschen.

Tauschsequenz 12: Der vorerst letzte Tauschpartner befindet sich in der Höhle im Östlichen Vorort, direkt nach dem rechten Ausgang von Horon-Dorf. Ganz oben befindet sich ein Mann, dem ihr das Schmierfett geben könnt. Ihr erhaltet ein **Grammophon**.

Nachdem ihr nun alle vier Geister der Jahreszeiten getroffen habt, besitzt ihr vollkommene Macht über die Jahreszeiten. Vom blauen Wirbel am Brillensee aus geht es zwei Mal nach oben. Springt auf den Baumstumpf und lasst es Herbst werden. Geht danach nach oben und rechts. Hier befindet sich der Eingang zum nächsten Dungeon. Die Pilze (die man übrigens nur im Herbst pflücken kann), könnt ihr mit dem Kraftarmband hochheben und wegwerfen. Geht dann die Treppe nach oben und betretet die Höhle.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Kapitel #11

Level 5: Einhornhöhle

Teil 1 – Die mystische Höhle

Geht von der Eingangshalle aus nach oben und rechts. Hier findet ihr zwei Loren und einige Schienen. Springt in die rechte der beiden Loren und aktiviert im Fahren den grünen Hebel im Raum darüber. Ihr fahrt dann gerade aus und gelangt zu einer Kiste, in der der erste **Schlüssel** wartet. Fahrt dann wieder zurück. Springt dann noch einmal in die gleiche Lore und aktiviert den Hebel erneut, um diesmal nach rechts abzubiegen.

So kommt ihr in einen Raum, in dem ihr gleich die Treppen rechts hinuntersteigen müsst. Unten wartet ein Tunnel, in dem ihr nach links gehen müsst. Weicht im ersten Abschnitt den herabfallenden Feuerbällen aus, und nutzt weiter links die großen blauen Blöcke, um weiterzukommen. Benutzt dann die Leiter links oben. Ihr gelangt in einen Raum mit einigen Gegnern und vielen Vasen. Geht nach rechts und besiegt dort alle Gegner, damit eine Kiste auftaucht. In ihr steckt die **Karte**. Danach geht ihr zwei Mal nach links. In diesem gefluteten Raum geht ihr auf den Vorsprung oben. Im Raum darüber springt ihr links herunter und öffnet die Tür links mit einem Schlüssel.

Dahinter verbirgt sich eine Kammer, die eine Kiste beherbergt. Öffnet sie, um die **Magnethandschuhe** an euch zu nehmen. Je nach Magnetisierung stoßen sie metallische Gegenstände ab oder ziehen sie an. Per Knopfdruck ändert ihr die Pole der Handschuhe. Benutzt die Magnethandschuhe gleich, um die Metallkugel oben rechts im Raum auf den Bodenschalter zu stellen und die Tür wieder zu öffnen.

Teil 2 – Magnetisierend

Nun geht ihr wieder in den Tunnel zurück. Anstatt dort sprengt ihr unten die rissigen Blöcke weg. Geht durch den kleinen Durchgang und springt im nächsten Abschnitt des Tunnels auf die schwebenden Plattformen, um nach links zu kommen. Achtet auf die Magiebälle, die aus den Statuen kommen. Links befindet sich die Leiter nach oben. Dort wartet ein Schieberätsel auf euch. Ihr befindet euch in einem geteilten Raum, wo auf jeder der beiden Seiten eine Statue steht. Die Statue auf der linken Seite bewegt sich genau gegenteilig zu der auf der rechten Seite. Schiebt die Statue auf eurer (der rechten) Seite genau so, dass sich die Statue auf der anderen (der linken) Seite auf den Bodenschalter bewegt. Danach öffnet sich die Tür unten.

Geht nach unten, links, oben. Hier besiegt ihr die beiden Moldorm-Würmer und die Eisenmasken (mithilfe der Magnethandschuhe könnt ihr ihnen die Masken abnehmen). Danach geht ihr nach links. Hier befindet sich eine kleine Kammer, in der vier Steinkrieger ruhen. Diese erwachen zum Leben, wenn ihr zu nahe herantretet. Erweckt immer nur einen nach der Reihe, und merkt euch die Reihenfolge, in der ihr die Steinkrieger besiegt habt. Danach erscheinen nämlich vier Kisten, die ihr in der gleichen Reihenfolge öffnen müsst. Es wartet unter anderem ein **Schlüssel** auf euch.

Danach geht ihr nach rechts und unten. Links wartet eine Kiste mit 100 Rubinen. Benutzt dann die Magnethandschuhe, um die Metallkugel unten wegzuschieben. Dann geht ihr nach unten weiter. In diesem Raum besiegt ihr wieder alle Gegner, nur um gleich in den Raum links zu gehen. Hier müsst ihr euch vorsichtig und zugleich schnell an den Wänden entlang tasten, um zur Kiste in der Mitte des Raumes zu gelangen. In ihr steckt der **Kompass**.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 3 – Schlüsselsuche

Geht nach rechts, unten, unten - ihr befindet euch nun ein Raum links von der Eingangshalle. Stellt euch auf das grüne Feld am Boden und benutzt die Magnethandschuhe, um quer durch den Raum zu fliegen. Auf der anderen Seite angekommen geht ihr nach oben, wo ihr die Kiste mit einem weiteren **Schlüssel** öffnet.

Geht erneut zur Eingangshalle zurück und von dort nach oben und rechts, um wieder zu den Loren zu gelangen. Springt in die linke Lore. Sie führt euch in einen Raum mit einem tiefen Abgrund in der Mitte. Über diesem Abgrund hängt ein blaues magnetisches Feld. Benutzt die Magnethandschuhe, um euch zu diesem blauen Feld zu ziehen, haltet den Knopf gedrückt, und stoßt euch auf der anderen Seite wieder ab, in dem ihr erneut den Magnethandschuh-Knopf gedrückt haltet. Auf der anderen Seite wartet nun eine weitere Kiste mit einem weiteren **Schlüssel**.

Springt danach nochmals in die gleiche Lore. Aktiviert aber diesmal den Hebel im Vorraum, um nach oben weiterfahren zu können. Folgt dem Pfad und ihr kommt in eine kleine Kammer, auf deren Boden ein einziger Block steht. Schiebt diesen nach rechts, damit von oben eine Metallkugel herunterfällt. Geht dann wieder zurück.

Jetzt bräuchtet ihr die andere Lore. Hattet ihr in diesem Dungeon noch kein Game Over, müsst ihr den ganzen Weg zu Fuß zurücklaufen. Also von der Eingangshalle aus nach Nordwesten und durch den Tunnel. Alternativ geht zur Eingangshalle und verlasst kurz den Dungeon. Nun müsste die zweite Lore rechts neben der ersten Lore stehen. Jetzt müsst ihr zu dem Raum, in dem ihr zum ersten Mal den Tunnel des Dungeon betreten habt.

Dort stoßt ihr euch mit den Magnethandschuhen nach unten ab und springt in die Lore links, um zu einer weiteren Kiste zu gelangen. Mit dem **Schlüssel**, der in ihr steckt, müsstet ihr nun vier Stück besitzen. Fahrt zurück und haltet euch nun rechts. Sperrt dort die Tür auf und tretet ein.

Teil 4 – Cobalt, Nickel, Eisen

Zwischengegner: Dieses tigerartige Geschöpf ist unglaublich schnell und stark. Solange es ganz normal im Raum herumgeht, könnt ihr mit dem Schwert auf seinen Schwanz einschlagen. Dieser ist nämlich sein Schwachpunkt. Nach kurzer Zeit rollt sich das Monster jedoch ein und flitzt im ganzen Raum herum. Nur mit guter Koordination und geschickten Sprüngen könnt ihr ausweichen. Danach konzentriert ihr euch wieder auf den Schwanz des Gegners. Nach einigen Schlägen ist er besiegt.

Geht vom Raum des Zwischengegners aus nach oben. Hier gibt es drei Wege. Zuerst geht ihr nach rechts. Dort betätigt ihr oben den Bodenschalter und geht nach oben und links weiter. Hier befindet sich eine Kammer, in der vier magnetische Gegner warten. Zieht sie entweder mit den Magnethandschuhen zu euch, um sie dann mit dem Schwert zu verkloppen, oder drängt sie in die Ecken. Nachdem sie besiegt sind, geht ihr nach links.

In diesem Raum müsst ihr die Metallkugel oben nach unten schieben. Benutzt die Magnethandschuhe, um die Kugel bis in den unteren Bereich des Raumes zu bringen – zumindest jedoch jenseits der Feuerfontänen. Danach kehrt ihr zum Raum über dem des Zwischengegners zurück und sperrt links die Tür auf.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Hier wartet bereits die Metallkugel, die ihr vorhin herabfallen habt lassen. Befördert sie auf den Bodenschalter und geht nach oben weiter. Nun seid ihr wieder in dem Raum mit den Feuerfontänen, aber im unteren Bereich. Genau hier solltet ihr vorhin die Metallkugel platziert haben. Schiebt sie nun vor euch her, damit sie als Schutzschild für die Feuerbälle der Fontänen dient. Ihr müsst nach rechts oben. Sperrt dort die Tür auf, geht weiter, und steigt dahinter die Treppen hinunter.

Teil 5 – Das Auge

Ihr gelangt in einen Tunnel. Hier benutzt ihr die Magnethandschuhe und die verschiedenen Plattformen, um euch quer durch die Lüfte zu schießen, beziehungsweise transportieren zu lassen. Die grünen Metallteile auf der Decke könnt ihr zum Beispiel verwenden, um euch mit den Magnethandschuhen nach oben zu ziehen. Im unteren Bereich des Tunnels befindet sich der **Große Schlüssel**.

Kehrt jetzt erneut zum Raum über dem des Zwischengegners zurück. Nun sperrt ihr den Block auf und steigt die Treppen hinab. Wieder erwartet euch ein Tunnel, in dem ihr die Magnethandschuhe benutzen müsst. Nach dem Tunnel gelangt ihr in einen letzten Raum, in dem ihr mithilfe der magnetischen Handschuhe über Schluchten fliegen müsst. Oben befindet sich die Tür, hinter der der Dungeonboss lauert.

Bossgegner: Ein riesiges Auge hüpfte auf euch zu. Begebt euch schnell zur nordöstlichen Ecke des Raumes. Dort seht ihr eine Säule, auf der ein großer Metallbrocken mit Zacken liegt. Benutzt die Magnethandschuhe, um diesen Metallbrocken herunterzuholen. Nun müsst ihr diesen Metallbrocken mit den Handschuhen durch den ganzen Raum sausen lassen, bis ihr den Gegner trefft. Versucht ihn vier Mal zu treffen.

Er teilt sich dann in kleinere Ebenbilder. Auch diese müsst ihr mit dem Metallbrocken plätten. Nach einer kurzen Zeit setzt sich das Monster aber wieder zusammen. Seid deshalb sicher, jedes Mal mindestens einen oder zwei der kleinen und flinken Kreaturen zerstört zu haben. Nach der Zerstörung des Dungeonbosses gibt es wie immer einen Herzcontainer und eine Essenz der Natur. Die Wohlige Wärme.

Kapitel #12

Längst vergessene Zeiten

Teil 1 – Die Schatzsuche

Nachdem ihr bereits im Besitz von fünf Essenzen der Natur seid, müsst ihr euch nun auf Schatzsuche begeben. Der sechste Dungeon befindet sich nämlich jenseits der Ruinen nördlich des Spindelsumpfes. Ein Besuch in diese Ruinen ist jedoch erst gestattet, wenn ihr vier Juwelen aus weit zurückliegenden Zeiten findet.

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

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Warum sollte man sich diese Karte holen? Sie verweist auf **vier Schätze**, welche in Holodrum verteilt sind. Je nachdem, ob ihr ein Passwortspiel spielt oder nicht, befinden sich die Juwelen an unterschiedlichen Orten. Im Folgenden zeigen wir euch die Positionen für ein normales Spiel (oder ein Spiel, das mit dem Heroengeheimnis begonnen wurde):

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

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

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

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

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

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

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

Teil 2 – Die Tarm-Ruinen

Jetzt, da ihr alle vier Juwelen beisammen habt, könnt ihr in die Ruinen. Reist zum Spindelsumpf und positioniert euch beim Baum mit den Pegasus-Kernen. Von dort aus geht ihr nach rechts und nach oben durch den hohlen Baumstamm. Dahinter beginnen die **Tarm-Ruinen**. Ihr könnt ein großes Tor in der Mitte und je zwei Einkerbungen links und rechts davon sehen. Geht einfach auf die Einkerbungen zu, um die Juwelen hinein zu drücken. Nachdem alle Juwelen an ihrem Platz sind, öffnet sich das Tor, und ihr habt Zutritt zu den alten Ruinen.

Geht nach oben, um zu einem Baumstumpf zu gelangen. Springt hinauf und ruft den Sommer herbei, damit Ranken erscheinen. Klettert diese hinauf, und geht dann oben angekommen nach links und unten. Dort steht eine Steinstatue, die ihr verschieben müsst. Nach getaner Arbeit erscheint oben in der Wand ein kleiner Treppenansatz. Nun geht ihr wieder zum Baumstumpf zurück. Diesmal ruft ihr den Winter herbei:

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Der Baum links verliert die Blätter und gibt einen kleinen Durchgang frei. Geht hindurch und nach links, wo sich bereits Schnee angesammelt hat. So könnt ihr weiter nach oben. Hier seht ihr nun einen zugefrorenen See und zwei Steinstatuen. Die unteren beiden lassen sich verschieben. Drückt sie nach rechts auf das Eis.

Nun springt ihr auf den Baumstumpf und ruft den Frühling herbei. Schon ist der See passierbar. Rechts befindet sich eine Treppe, die zu einer Höhle führt, in der euch ein Laubkerl den Weg zu den Ruinen verrät. Geht dann vom See aus nach Norden weiter. Dort befindet sich ein weiterer Baumstumpf. Ruft den Herbst herbei, um die Pilze ernten zu können. Geht nach links und nach unten.

Teil 3 – Die Verlorenen Wälder

Tauschsequenz 13: Weiter im Süden dieser Wälder befindet sich ein allein stehendes Bäumchen, das mit Glut-Kernen abgepackelt werden kann. Darunter befindet sich eine Höhle, in der ein Laubkerl wohnt. Dieser verrät euch den Pfad zu seiner Lichtung, wenn ihr ihm das Grammophon zeigt. Sobald ihr in den Irrwäldern seid, müsst ihr mit steigender Temperatur Richtung Westen gehen. Dort findet ihr das **Edelschwert** oder das **Master-Schwert**, falls ihr das Edelschwert bereits hattet (nur in einem Passwortspiel).

Geht nach links, um zu den Irrwäldern zu gelangen. Hier könnt ihr nicht weitergehen, solange ihr das Rätsel nicht löst. Der Laubkerl in der Höhle in den Tarm-Ruinen sagte, dass ihr nach Westen-Süden-Osten-Norden gehen müsst – und das mit steigender Temperatur. Stellt euch also auf den Baumstumpf und ruft den Winter herbei. Geht dann nach Westen. Ruft den Herbst herbei und geht nach Süden. Ruft den Frühling herbei und geht nach Osten. Ruft den Sommer herbei und geht nach Norden.

Das Rätsel ist gelöst, und ihr seid bei den Ruinen angekommen. Lauft weiter in den Norden, bis ihr an einen Sturm-Kern-Baum gelangt. Von hier aus geht ihr nach rechts weiter. Springt dort auf den Baumstumpf und ruft den Winter herbei. Danach geht ihr nach unten, rechts, oben, oben, links.

Hier seht ihr nun zwei Steinstatuen. Die untere der beiden Statuen lässt sich nach links verschieben. Springt dann herunter und ruft unten den Frühling herbei. Lasst euch danach mit der Blume wieder hochkatapultieren und geht nach links weiter. Betretet den Turm, um die nächste Essenz der Natur zu schnappen.

Kapitel #13

Level 6: Antike Ruinen

Teil 1 – Zwischen Stein und Metall

Von der Eingangshalle aus geht ihr zwei Mal nach oben, um zu einem Drehkreuz zu gelangen. Stellt euch hinein, und es befördert euch nach rechts. Geht weiter nach rechts, rechts, unten. Die Südwand dieses Raumes kann aufgesprengt werden. Dahinter warten viele Rubine. Geht dann jedoch weiter nach links, links, oben.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Ihr seid erneut beim Drehkreuz angelangt. Diesmal befördert es euch jedoch nach links. Geht nach links und oben. In dieser Kammer befindet sich ganz links eine metallische Kugel. Packt die Magnethandschuhe aus und bewegt die Kugel zunächst von der rechten Seite aus, bis ihr auf einen Abgrund stößt. Springt über den Abgrund mithilfe von Pegasuskernen und der Greifenfeder und stellt euch in die linke obere Ecke, um die Kugel an euch ranzuziehen und nachher auf die untere Seite des Abgrunds zu stoßen. Befördert danach die Kugel über den rechten Abgrund und platziert sie ganz rechts auf den Bodenschalter. Es fällt ein **Schlüssel** herab.

Nachdem ihr den Schlüssel eingesackt habt, geht ihr zwei Mal nach unten. Dort schiebt ihr den einsam stehenden Block in eine beliebige Richtung, damit sich die Tür rechts öffnet. Dahinter seht ihr oben eine Metallkugel, die ihr unten auf den Bodenschalter stellt. Nun bleibt die Tür geöffnet. Benutzt den Schlüssel und sperrt den Block mit Schlüsselloch rechts auf. Von diesem Raum aus geht ihr nun nach links, oben, rechts, durch das Drehkreuz, unten, links, oben, rechts. Nun befördert euch das Drehkreuz nach Norden. Im nächsten Raum oben seht ihr abermals eine Metallkugel. Diese platziert ihr ganz einfach auf den Bodenschalter gleich daneben. Schon taucht im Norden des Raumes eine Treppe auf. Benutzt sie.

Teil 2 – Alte Gemäuer

Im zweiten Stockwerk angekommen geht es durch das kleine Labyrinth rechts nach unten. Hier seht ihr einige Stachi-Gegner und eine Kiste. In der Kiste befindet sich ein **Schlüssel**. Mit diesem im Gepäck kehrt ihr ins erste Stockwerk zurück. Dort müsst ihr einige Runden mit dem Drehkreuz drehen, bis ihr in den Raum rechts vom Drehkreuz kommt. Dort sperrt ihr die Tür im Norden auf.

Dahinter warten ein kleiner Vorsprung und ein ungleich größeres Loch im Boden. Die fliegenden Bodenfelder bringen euch sicher über den Abgrund. Links oben befindet sich eine Kiste mit einem **Kompass**. Danach geht ihr nach rechts. Hier könnt ihr rechts oben einen Bodenschalter sehen. Säubert den Raum aber von den Fledermäusen, bevor ihr ihn drückt. Denn sobald der Schalter gedrückt ist, bricht der Boden dieses Raumes in sich zusammen. Haltet also auch Pegasus-Kerne bereit, um schnell nach links oben laufen zu können. Geht dort weiter, um zu einer weiteren Treppe zu gelangen. Nun seid ihr wieder im zweiten Stockwerk angelangt.

Hier seht ihr einige Mumien ihr Unwesen treiben. Links befindet sich eine Kiste mit einigen Bomben. Diese braucht ihr, um die rissige Mauer rechts unten wegzusprengen. Geht danach durch die Öffnung. Ihr gelangt in eine Kammer, die eine Kiste beherbergt. Beachtet diese noch nicht, da sie beim Öffnen die Steinstatuen zum Leben erweckt. Folgt stattdessen dem oberen Pfad und geht nach links. Dort schiebt ihr das Trampolin, welches weiter links steht, nach rechts auf das violette Feld. Springt dann auf das Trampolin.

Teil 3 – Der legendäre Bumerang

Jetzt seid ihr im dritten Stockwerk. Geht nach unten und rechts. Am östlichen Ende dieses Raumes steht eine Kiste. In ihr befindet sich der längst verloren geglaubte **Magische Bumerang**. Sofort erwachen die Steinstatuen in diesem Raum zum Leben. Doch mit dem neuen Bumerang seid ihr ihnen gewachsen. Ihr könnt sogar die Flugrichtung des Bumerangs bestimmen.

Verlasst den Raum, nachdem ihr alle Statuen mit dem Bumerang besiegt habt, und springt in das Loch links unten. Ihr fallt in das Erdgeschoss. Geht nach links. Oben links wartet eine Kiste mit der **Karte**. Nehmt sie an euch und geht nach links weiter. Im nächsten Raum befindet sich oben eine weitere Kiste, die einige Rubine beherbergt. Durchquert das kleine Labyrinth. Der Bodenschalter links unten öffnet die Tür im Norden.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Dahinter befindet sich eine Sackgasse. Doch das täuscht. Links oben befindet sich ein Schalter, den ihr mithilfe des lenkbaren Bumerangs betätigen könnt. Es erscheint eine Treppe, die ebenfalls in das zweite Stockwerk führt.

Oben angekommen läuft ihr gleich nach unten. Dort befindet sich ebenfalls ein Schalter über einem Abgrund. Auch hier müsst ihr diesen mit dem Bumerang aktivieren. Im Süden öffnet sich eine Tür. Folgt dem Weg in den Raum darunter und springt dort in den Abgrund links oben. Ihr fallt ins Erdgeschoss herunter. Folgt dem Pfad nach unten bis zum länglichen Abgrund rechts. Dort steigt ihr auf eine schwebende Bodenplatte. Zündet während der Fahrt nach oben alle Fackeln mithilfe der Glut-Kerne und der Schleuder an. Es erscheint eine Treppe. Durch sie gelangt ihr abermals in das zweite Stockwerk.

Hier geht ihr nach rechts. Dort seht ihr einen großen Rubin. Doch als ihr ihn an euch nehmen wollt, verschwindet er. Plötzlich bebt die Erde, und die Wände kommen langsam näher. Benutzt sofort einen Pegasus-Kern, um schnellstmöglich dem Pfad zu folgen, an dessen Ende eine Kiste mit dem **Großen Schlüssel** darin wartet.

Teil 4 – Uralte Fallen

Sobald ihr den Großen Schlüssel habt, geht ihr wieder nach rechts. Die Wände sind wieder dort, wo sie sein sollten. Benutzt die Treppe unten links, die ins dritte Stockwerk führt. Dort müsst ihr alle Gegner besiegen und danach den Block links oben verschieben, damit sich die Tür öffnet. Dahinter befindet sich ein Raum mit einigen Schlangen und einem Loch rechts oben. Lasst euch hinunterfallen. Ihr findet euch danach auf einem Vorsprung wieder. Hier befindet sich auch eine Kiste mit einem **Schlüssel**. Holt ihn euch und springt dann mit dem Trampolin wieder nach oben. Sperrt nun die Tür oben links auf.

Zwischengegner: Dieses geflügelte Monster heißt Vire. Seine Angriffe variieren. Entweder schwirrt es herum, oder es startet einen Sturzflug. Dabei bombardiert es euch ständig mit Magieballen. 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.

Nachdem ihr das geflügelte Monster besiegt habt, geht es rechts weiter. Hier stehen einige Fallen parat. Springt und lauft zwischen den Klingen hindurch. Im nächsten Raum rechts müsst ihr auch über einige Walzen springen. Drückt dann den Bodenschalter in der rechten oberen Ecke und geht nach unten.

Nun steht ihr in einem leeren Raum, in dem es nur zwei Bodenschalter gibt. Einen davon könnt ihr drücken. Der Zufall entscheidet, ob sich ein neuer Weg erschließt, oder ob Schlangenmonster erscheinen. Diese müsst ihr dann besiegen, bevor ihr den anderen Schalter drücken könnt. Habt ihr den richtigen Schalter gedrückt, erscheint eine Treppe rechts unten, welche euch in das vierte Stockwerk führt.

Teil 5 – Vergessene Wächter

Weicht den blauen Händen aus und folgt dem Pfad. Im nächsten Raum oben befinden sich zwei Monster, die ihr nur mit der Metallkugel oben auf dem Vorsprung besiegen könnt. Lasst die Kugel dazu einfach in die Monster hinein rasen. Nachdem sie besiegt sind, öffnet sich links eine Tür. Dahinter wartet erneut ein Schalterrätsel.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Diesmal müsst ihr mit dem Bumerang gleich drei Schalter aktivieren. Dies ist etwas schwierig, da sich die Schalter hintereinander befinden. Berührt ihr mit dem Bumerang einen bereits aktivierten Schalter, deaktiviert er sich wieder. Sind also alle drei Schalter aktiviert (rot), dann öffnet sich die Tür im Süden.

Geht nach unten, schiebt das Trampolin nach unten auf die roten Felder und springt drauf. Oben seht ihr, dass weiter rechts noch ein Loch existiert. Schiebt das Trampolin also von den roten Feldern etwas nach rechts und springt wieder hinauf. Im oberen Stockwerk benutzt ihr dann den Bumerang, um den Schalter zu aktivieren. Hüpf dann wieder hinab und benutzt die gerade erschienene Treppe links. Sie führt nach oben. Dort müsst ihr nur noch den Block rechts verschieben, um die große Tür im Norden öffnen zu können.

Bossgegner: Dieser Gegner ist ein riesiger Schleim mit vier Pflanzenfortsätzen. Diesen könnt ihr mit dem Bumerang Schaden zugefügen, wenn sie sich öffnen, um euch zu attackieren. Nach einigen Treffern fällt ein solcher Fortsatz ab. Der Gegner wird jedoch immer schneller. Sind alle vier Fortsätze zerstört, müsst ihr ihn selbst mit dem Bumerang anwerfen. Er bleibt dann stehen und wird schmaler. Trefft ihn nun so schnell wie möglich oft hintereinander, damit er seinen Kern freilegt. Diesen Kern schlägt ihr dann mit dem Schwert. Ist er besiegt, erhaltet ihr einmal mehr einen Herzcontainer und die nächste Essenz der Natur. Den Wehenden Wind.

Kapitel #14

Finde die Glocke

Teil 1 – Das Piratenpack

Reist mit Sturm-Kernen oder wahlweise auch zu Fuß nach Horon-Dorf zurück. Nun müsst ihr nach Subrosia. Geht einfach nach Norden und sucht den blauen Wirbel am Brillensee auf, durch den ihr auch schon gereist seid, als ihr den letzten Geist der Jahreszeiten brauchtet. Sucht in Subrosia das Haus der Gebrüder Langfinger auf, und folgt dem Pfad im Süden. Ihr gelangt zum **Friedhof von Subrosia**, auf dem ihr unter anderem das **Piratenquartier** findet. Betretet ihr es, werdet ihr bloß Skelette, also untote Piraten, anfinden. Redet mit dem Kapitän (dem Skelett in der Mitte des Raumes).

Er trägt euch auf, seine Glocke zu finden. Geht dann zur Treppe links oben im Raum und betretet das erste Stockwerk des Quartiers. Dort spricht ihr das Skelett rechts an. Es wird auf die Schränke an der Wand zurennen und sie in einer gewissen Reihenfolge verschieden oft berühren. Merkt euch diese Abfolge (2x3, 1x2, 2x1, 3x4). Danach nehmt ihr die Treppe links unten im Raum, um auf das Dach des Quartiers zu gelangen. Dort benutzt ihr den blauen Wirbel.

Dieser bringt euch direkt in eine Höhle von Horon-Dorf. Betätigt links den türkisfarbenen Hebel, damit die Brücken ausfahren. Danach könnt ihr zur Treppe laufen und sie benutzen. Schon seid ihr wieder in Horon-Dorf angelangt. Verlasse das Horon-Dorf nach Osten, und biege beim östlichen Vorort nach Süden ab. Ihr müsst durch den hohlen Baumstamm gehen, um die **Ostküste** zu erreichen.

Von dort aus geht ihr nach Osten, bis ihr an eine Sackgasse gelangt.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 2 – Die Samasa-Wüste

Im Osten der Küste erblickt ihr ein Skelett, das sehnsüchtig auf Hilfe wartet. Sprecht ihr es an, verschwindet es und lässt euch alleine zurück. Vor euch seht ihr nun ein Schalterrätsel. Betätigt die vier Totenköpfe in der Reihenfolge, wie es das Skelett im Piratenquartier mit den Schränken tat.

Zuerst drückt ihr zwei Mal den dritten Totenkopf, danach einmal den zweiten Totenkopf. Dann drückt ihr zwei Mal den ersten Totenkopf, und zu guter letzt drei Mal den vierten Totenkopf. Habt ihr das getan, versinken die Totenköpfe samt Sperre im Sand und legen den Eingang zur **Samasa-Wüste** frei.

Sobald der Weg frei ist, geht ihr einmal nach oben und zwei Mal nach rechts. Dort findet ihr den Bug eines halb verschütteten Schiffes. Geht die Treppe hinab. Im Inneren des Schiffes taucht plötzlich eine geisterhafte Gestalt auf. Sie erzählt euch, dass sie nicht ins Jenseits gelangen kann, bevor die Glocke nicht gefunden wurde.

Verlasst das Schiff und geht vom Bug aus drei Mal nach oben und einmal nach rechts. Ihr erreicht eine kleine Oase und erblickt einen Schädel, der am Boden liegt. Sprecht ihn an und hebt ihn nach dem kurzen Gespräch mit dem Kraftarmband hoch. Tragt ihn nun durch die ganze Wüste. Geht von Platz zu Platz und tretet versuchsweise auf die Sandstrudel. Bleibt der Schädel stumm, müsst ihr zum nächsten Sandstrudel oder Platz gehen. Fängt der Schädel jedoch plötzlich zu klappern an, müsst ihr auf dem Sandstrudel stehen bleiben, damit ihr in die Tiefe gesogen werdet. Ihr landet in einer Höhle, in der sich auch die **Rostige Glocke** befindet.

Kapitel #15

Das Zeichen der Liebe

Teil 1 – Wer rastet, der rostet

Ihr habt also die Glocke wieder, doch sie ist verrostet. Im Inneren des Schiffswrack könnt ihr eine der Kiste verschieben, um über den Abgrund zu gelangen. Von hier aus gelangt ihr direkt nach Subrosia zum Piratenversteck. Allerdings ist der Kapitän über den Zustand der Glocke nicht erfreut.

Sucht daher die **Schmiede Subrosias** auf, die sich ungefähr in der Mitte von Subrosia und südlich Tanzsaals befindet. Tretet ein und sprecht mit dem Subrosianer am Tresen. Wenn er euch fragt, ob ihr die Glocke neu haben wollt, antwortet ihr einfach mit » Na los! «. Einige Sekunden später haltet ihr bereits die schöne **Piratenglocke** in den Händen. Lauft zum Piratenquartier zurück und händigt dem Kapitän seine Glocke, die ein Zeichen der Liebe seiner längst verstorbenen Geliebten war, aus. Die Piraten brechen nun mit euch zum Schiff auf. Der Durchbruch nach Holodrum gelingt, ebenso die Durchquerung der Samasa-Wüste. Doch die Piraten scheinen die raue See nicht gewohnt zu sein. Also beschließt der Kapitän kurzerhand, irgendwo anzulegen. Das Schiff wirft Anker – zwischen den Teilen einer kaputten Brücke im Westen von Horon-Dorf.

Teil 2 – Totenstille

Ihr seid an der **Westküste** angekommen. Verlasst das Schiff auf der linken Seite und geht nach Norden. Ihr werdet ein kleines Haus anfinden. Betretet es und beseht euch die rechte Wand genauer. Legt eine Bombe vor die rissige Mauer, um einen Durchgang freizusprennen. In der Kiste liegen übrigens einige Bomben parat.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Danach geht ihr hindurch und verlasst das Haus auf der anderen Seite wieder. Dort springt ihr auf den Baumstumpf und ruft den Sommer herbei. Brennt ihr das Bäumchen neben dem Haus an der Westküste nieder, erscheint eine Treppe. Steigt hinab, denn unten wohnt ein alter Mann, der euch einige Rubine schenkt. Östlich des Piratenschiffes befindet sich auch noch eine Kiste, in der sich ein [Ring](#) befindet.

Vom Piratenschiff aus geht es nun zwei mal nach links. Hier klettert ihr die Ranken hoch und müsst nur noch nach oben laufen, um den Eingang zur **Forscher-Gruft** vorzufinden.

Kapitel #16

Level 7: Forscher-Gruft

Teil 1 – Ein gespenstischer Bann

Tipp: In diesem Dungeon ist der [Greifenring](#) besonders nützlich! Falls ihr diesen besitzt, bringt ihn besser mit.

Bereits die Atmosphäre in der Forscher-Gruft ist gespenstisch. Von der Eingangshalle aus geht ihr nach oben, links, rechts, oben. Ihr gelangt in einen dunklen und seltsamen Raum. Im Raum darüber hört ihr eine Stimme, die euch warnt. Erlöschen alle vier Fackeln, werdet ihr zum Eingang der Forscher-Gruft zurückgebracht. Lauft also so schnell wie möglich nach rechts.

In diesem Raum müsst ihr alle Geister besiegen, damit eine Kiste erscheint. In dieser Kiste steckt ein **Schlüssel**. Nehmt ihn an euch und geht zur Eingangshalle zurück. Geht nach oben und sperrt rechts die Tür auf. Dahinter warten einige Gegner. (Besiegt ihr alle, taucht eine Kiste mit einem [Ring](#) auf.) Folgt dem Pfad oben links.

Dieser Pfad führt euch wieder in den dunklen Raum. Ihr seid nun jedoch auf einem Vorsprung, und euch gegenüber befinden sich zwei Fackeln. Zückt die Schleuder und entzündet die Fackeln mit Glut-Kernen. Nach getaner Arbeit taucht sodann ein Geist auf. Dieser ist erzürnt und stürzt auf euch zu.

Teil 2 – Der zweite Bannzauber

Springt vom Vorsprung herunter und versucht den Geist mit dem Schwert zu schlagen, wenn er an euch vorbeirauscht. Nach einigen Treffern verzieht sich der Geist. Geht nun nach oben. Wie ihr sehen könnt, erlischt das Feuer nicht mehr, und ihr werdet demzufolge auch nicht mehr zum Eingang der Gruft gebracht. Links könnt ihr nun die Wand sprengen, um zum **Kompass** zu gelangen. Packt dann das Kraftarmband aus und schiebt die Walzen beiseite, um oben zu den Treppen zu gelangen.

Im ersten Untergeschoss angelangt geht ihr durch die Lücke der Steinstatuen und dann nach links. Dort drückt ihr oben auf dem Vorsprung den Bodenschalter. Es erscheint ein Trampolin. Schiebt es zwei Blöcke unter das blaue Feld und springt drauf. Oben müsst ihr den Bodenschalter auf der kleinen Plattform drücken. Lasst euch danach wieder nach unten fallen und sackt den **Schlüssel** ein.

Geht wieder nach rechts, wo die Steinstatuen warten. Berührt jede einzelne Statue. Bloß eine einzige wird nicht zum Leben erwachen. Diese schiebt ihr auf den Bodenschalter. Die restlichen Steinkrieger könnt ihr mit dem Bumerang besiegen. Geht danach nach unten, wo im Süden eine verschlossene Tür wartet. Davor benutzt ihr jedoch rechts oben in diesem Raum die Treppe.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Hier, im zweiten Untergeschoss, stellt ihr euch auf die schwebende Plattform. Sie gleitet schnell auf die andere Seite, von wo aus ihr euch geschickt mit den Magnet-Handschuhen zur linken Seite abstoßen müsst. Geht nach oben, geschwind über die Brücke (die aus angreifenden Fließen besteht), und nach links.

In diesem Raum stehen viele Steinstatuen, die nur mit den vier Bodenschaltern bewegt werden können. Drückt die Schalter in dieser Reihenfolge: Zuerst den unteren der linken Schalter, danach den linken der unteren Schalter. Dann den oberen der linken Schalter, und zum Schluss den rechten der unteren Schalter.

Teil 3 – Hohe Sprünge

Nun geht ihr nach rechts, unten und die Treppe hoch. Sperrt die Tür im Süden auf. Dahinter wartet rechts wieder eine versperrte Tür. Hinter dieser Tür steckt der zweite Geist. Aktiviert Pegasus-Kerne und entzündet schnell hintereinander alle vier Fackeln, damit sich der Geist zeigt. Besiegt auch diesen, um einen weiteren Bann zu brechen. Verlasst den dunklen Raum, indem ihr nach links geht. Verschiebt die linken Blöcke, um zum Trampolin zu gelangen und springt drauf. Oben seht ihr dann ein kleines Loch weiter links, durch das ihr springen müsst. Das heißt, dass das Trampolin drei Felder weiter links und ein Feld weiter oben stehen muss. Schiebt es dort hin, und springt erneut drauf, um oben zur Kiste zu gelangen, in der die **Karte** versteckt ist.

Geht nun zurück in den Raum mit dem Trampolin und dann nach links weiter. In diesem Raum hätte der zweite Bann gewirkt, wenn ihr den Geist nicht besiegt hättet. Schwimmt unter die Walzen durch. Weiter oben befindet sich eine Treppe, die ins zweite Untergeschoss führt. Merkt euch den Schlüsselblock und geht gleich nach links weiter. Hier seht ihr einige Schattengarden. Diese Gegner reagieren auf die Magnethandschuhe. Aktiviert diese also, um alle Schattengarden in das Loch zu ziehen. Danach fährt die Brücke aus und ihr könnt dem Pfad zu einem Schalter folgen, den ihr aktivieren müsst. Überquert dann die Brücke erneut und folgt dem rechten Pfad.

Hangelt euch mit den Magnethandschuhen und den blauen Magnetfeldern über die Schluchten, wie ihr es schon in der Einhornhöhle gemacht habt. Weiter links ist eine Plattform, auf der ein rotes und ein blaues Trampolin stehen.

Springt zuerst auf das blaue, um im oberen Stockwerk die beiden Skelettkrieger zu besiegen. Lasst euch nach unten fallen und springt nun auf das rote, das euch gleich zwei Stockwerke höher bringt. Dort lasst ihr euch in das Loch im Norden fallen, um dann nach oben zu gehen. In diesem Raum befindet sich bloß eine Kiste – und ein riesiger Abgrund. Springt geschickt auf die schwebende Plattform, und dann zur Kiste. In ihr befindet sich der sagenumwobene **Greifenmantel**.

Teil 4 – In die Lüfte

Jetzt müsst ihr ins zweite Untergeschoss zurück, und zwar in den Raum mit der Brücke, die aus angreifenden Bodenfließen besteht, gleich neben dem Raum mit dem Schalterrätsel und den Steinstatuen. Dort geht ihr nach rechts, indem ihr die langen Abgründe einfach mit dem Greifenmantel überquert.

Im Raum rechts befinden sich drei magnetische Gegner. Besiegt sie, damit ein Trampolin auftaucht. Schiebt dieses drei Felder nach oben, also ganz an das Wasser. Springt drauf und erreicht im oberen Stockwerk sicheren Boden. Dort nehmt ihr die Magnethandschuhe, um die Metallkugel den Vorsprung runterfallen zu lassen. Stellt sie auf den Bodenschalter, und eine Kiste erscheint. In ihr steckt ein **Schlüssel**.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Nun geht es wieder in das zweite Untergeschoss, allerdings dorthin, wo der gelbe Schlüsselblock stand. Benutzt den Schlüssel, springt über all die Abgründe und geht nach unten. Hier seht ihr zwei Moldorm-Gegner. Folgt dem Pfad, um zu diesen Gegnern zu kommen. Besiegt sie, damit sich die Tür öffnet.

Geht hindurch und betätigt hier den Bodenschalter. Ihr kommt hinüber, in dem ihr den Greifenmantel kombiniert mit Pegasus-Kernen einsetzt. Ist er betätigt, könnt ihr unten den Block verschieben und nach rechts gehen, wo sich eine Tür geöffnet hat.

Zwischengegner: Hier bekommt ihr es mit dem Geschwisterpaar noch einmal zu tun. Diesmal treten sie jedoch zusammen auf. Der ältere Bruder ist mit seiner Feuerfähigkeit bestimmt der schwierigere Gegner. Macht weite Sprünge und teilt gezielt Schwerthiebe aus, um die beiden Geister in wenigen Augenblicken zu besiegen. Aber Vorsicht: Wenn alle vier Fackeln erlöschen, werdet ihr zum Eingang der Gruft gebracht. Achtet also immer darauf, und benutzt Glut-Kerne, um die Fackeln wieder zu entzünden.

Teil 5 – Der Teufel der Gruft

Nachdem die Geister besiegt sind, geht es nach rechts. Hier findet ihr ein Labyrinth und viele Treppen vor. Benutzt folgende Treppen: Oben, links oben, rechts unten, rechts, rechts unten, rechts oben, links oben, rechts. Geht nach oben. In diesem Raum müsst ihr euch erneut mit den Magnethandschuhen über den Abgrund ziehen lassen und danach mit dem Greifenmantel die Abgründe überwinden.

Im Raum darüber müsst ihr dann alle Gegner besiegen. Es fällt ein **Schlüssel** hinab. Mit diesem könnt ihr die Tür rechts unten aufsperrern. Folgt dem Pfad, um rechts zu den drei Bodenschaltern zu kommen. Zuerst müsst ihr den unteren betätigen, dann den oberen, und zum Schluss den mittleren. Kombiniert den Greifenmantel mit Pegasus-Kernen, um die weiten Sprünge zu schaffen.

Danach eröffnet sich rechts ein neuer Pfad. Er führt zu einem Bodenschalter, der wiederum ein Trampolin aktiviert. Springt hinauf, um ganz nach oben zu gelangen. Im mittleren Stockwerk (erstes Untergeschoss) gibt es vier Schalter, zwei auf jeden Seiten. Färbt nur den linken, oberen Schalter blau. Die anderen müssen rot sein. Dann öffnet sich die Tür im Norden. Dahinter müsst ihr alle Gegner besiegen, um den **Großen Schlüssel** zu bekommen. Nun geht es in den Raum des Zwischengegners zurück.

Geht erneut nach rechts und benutzt folgende Treppen: Oben, links oben, rechts unten, rechts, rechts unten, rechts oben, rechts unten. So gelangt ihr zur großen Tür, hinter der sich der Dungeon-Boss befindet.

Bossgegner: Es warten zwei Drachenköpfe auf euch, die Feuer speien. Springt über die Feuerangriffe und attackiert am besten mit Wirbelattacken. Ihr solltet nämlich beide Köpfe zur gleichen Zeit angreifen, da sie nachwachsen können. Sind beide Köpfe besiegt, zeigt sich der wahre Gegner. Dieser springt in die Luft und rast auf euch zu. Versucht, während er vom Sprung auf dem Boden aufprallt, ebenfalls in der Luft zu sein. Ansonsten werdet ihr gelähmt, und der Gegner hat leichtes Spiel. Springt also hoch, weicht aus und attackiert, um den Gegner zu besiegen. Ihr bekommt wie immer einen Herzcontainer und eine Essenz der Natur. Die Saat des Lebens.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Kapitel #17

Eine letzte Anstrengung

Teil 1 – Tempelruinen

Es fehlt nur noch eine Essenz der Natur. Doch diesmal kann euch der Maku-Baum nicht sagen, wo genau sie versteckt ist. Er meint bloß, dass sie irgendwo in Holodrum versteckt sein müsse. Aber das stimmt nicht ganz. Wenn ihr jedoch auf die Karte seht, ist ein Gebiet im Norden vermutlich noch nicht erkundet. Am schnellsten gelangt ihr dorthin, wenn ihr euch mit den Sturm-Kernen zum Baum mit den Duft-Kernen in Nord-Horon teleportiert. Geht nach unten, links, oben, links, oben, oben, links. Hier befinden sich die Tempelruinen, deren uralte Mauern wertvolle Schätze beherbergen. Geht nach oben, wo ihr rechts über eine große Schlucht springt.

Ihr könnt natürlich auch von Osten kommen, in dem ihr einen unterirdischen Weg des Goronenberges benutzt. Jedenfalls führen beide Wege zu einem Schild, auf dem **Tempel der Jahreszeiten** steht. Von dort aus müsst ihr nach Norden gehen, um den untergegangenen Tempel zu betreten. Danach geht ihr nach rechts, wo ihr einen Baumstumpf seht. Springt hinauf und ruft den Herbst herbei. Geht nun nach links, links, oben. Hier haben sich die tiefen Gruben mit Laub angesammelt, damit ihr bedenkenlos darüber laufen könnt. Weiter geht es nach oben, unten, unten. Ruft hier den Winter herbei. Geht dann nach oben und rechts. Marschieret über den Schnee, um zu einem blauen Wirbel zu gelangen. Er führt euch auf direktem Wege nach Subrosia.

Teil 2 – Das ultimative Feuerwerk

In Subrosia angekommen lauft ihr nach oben in die Höhle, in der ein verrückter Subrosianer verschiedenste Dinge in die Lava wirft. Er will ein ultimatives Feuerwerk auslösen. Helft ihm dabei, indem ihr eine Bombe zückt und in das kleine Lavabecken werft. Es folgt ein gewaltiges Erdbeben, in dem alle Vulkane in Subrosia verrückt spielen.

Wenn ihr jetzt zurück nach Holodrum reist, werdet ihr feststellen, dass auch der Tempel der Jahreszeiten nicht verschont geblieben ist. Geht nach oben, rechts, unten – also geradewegs zum Baustumpf. Springt hinauf und ruft den Sommer herbei. Jetzt geht ihr nach rechts und klettert dort die Ranken im Norden hoch. Folgt dem Pfad und betretet den Höhleneingang. In der Höhle zieht ihr euch mit den Magnethandschuhen über die Schluchten, um die Treppe links oben zu erreichen.

Im nächsten Stockwerk müsst ihr einige Blöcke verschieben und links weiter gehen, wo ihr wieder eine Treppe findet. Diese führt auf das Dach des Tempels. Geht nach Westen, bis ihr zu einem kleinen Häuschen kommt, in dem sich ein blauer Wirbel befindet. Reist nach Subrosia und marschieret dort nach Norden. Ihr gelangt an einen Vulkan, den ihr betreten könnt. In ihm schlummert die letzte Essenz der Natur.

Kapitel #18

Level 8: Schwert/Schild-Höhle

Teil 1 – Ein eisiger Schild

Tip: Solltet ihr bereits den [Eisschuh-Ring](#) besitzen (Passwortspiel), so bringt diesen mit euch, da er in diesem Dungeon sehr nützlich ist.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Von der Eingangshalle aus geht es gleich nach oben und rechts. Hier seht ihr eine von Blöcken umrandete Schlucht, an deren Ende eine Statue steht. Zückt die Schleuder und beschießt diese Statue mit einem Kern. Danach fällt ein **Schlüssel** herunter. Entfernt die Vasen rechts, um diesen einsacken zu können.

Geht nach links, oben, oben. Hier müsst ihr drei magnetische Monster besiegen, bevor ihr weiter könnt. Im nächsten Raum oben befindet sich einer der Quallengegner, die sich nicht mit eurem Schwert besiegen lassen. Sprengt oben die rissigen Blöcke weg, um zur magnetischen Kugel zu gelangen, mit der ihr den Gegner zerstören könnt. Alternativ dazu könnt ihr ihn auch mit der Schleuder und Sturm-Kernen beschießen. Sind alle Gegner dieses Raumes besiegt, fällt auch hier ein **Schlüssel** herunter.

Lauft weiter nach rechts, bis ihr an einen Block mit Schlüsselloch gelangt. Sperrt ihn auf und steigt die Treppe hinab. In diesem Untergeschoss müsst ihr bloß ein paar Schlangen und Walzen ausweichen, bis ihr eine weitere Treppe findet. Diese führt euch in einen Tunnel. Im Tunnel müsst ihr über einige Lavabecken springen. Passt den Zeitpunkt des Sprunges genau ab, um unbeschadet auf die andere Seite zu kommen.

Weiter links geht es wieder nach oben. Erneut im ersten Untergeschoss angelangt, müsst ihr über die Walze und die Lava springen. Im Raum unten, mit den großen Klängenfallen, drückt ihr rechts oben den Bodenschalter, um rechts unten weitergehen zu können. Dort benutzt ihr die Treppe, um zu einer kleinen und eisigen Kammer zu gelangen. Achtet nicht auf die Gegner und öffnet die Kiste, in der der **Kompass** steckt. Benutzt wieder die Treppe und sperrt dann rechts die Tür auf.

Teil 2 – Ein flammendes Schwert

Vor euch befindet sich ein Drehkreuz, das euch nach oben befördert. Folgt dem Pfad links, um vom Vorsprung herunterspringen zu können. Lauft erneut in das Drehkreuz. Diesmal befördert es euch nach unten.

Geht nach unten und besiegt dort alle Geister und Fledermäuse. Verlasst dann kurz den Raum, nur um ihn dann gleich wieder zu betreten. Begutachtet nun die beiden Blöcke, die den Steinritter umgeben. Stellt euch hinter den rechten Block, damit euch der Steinritter nicht sehen kann. Nach einem kurzen Augenblick wird er sich bewegen und den Eingang freigeben. Die Treppe hinter dem Steinritter führt zu einer Kiste mit der **Karte**. Schaut nun nach oben, um eine magnetische Kugel zu sehen. Diese müsst ihr sorgfältig über die Lava bis zum Bodenschalter schweben lassen. Es erscheint eine Brücke. Vom Raum mit dem Steinritter aus geht ihr dann nach rechts, wo ihr eine weitere Treppe benutzt. Lauft nach links, berührt alle Steinritter, um sie zu erwecken, und besiegt sie.

Verschiebt dann die Blöcke und öffnet die Kiste, in der sich die **Superschleuder** befindet. Diese verschießt drei Kerne gleichzeitig. Nun geht ihr nach rechts, wo ihr über die Lava zur aktivierten Brücke springt. Sie führt zu einer weiteren Treppe. Benutzt diese, geht nach oben, springt über die Schlucht, geht nach links, lauft ins Drehkreuz, und öffnet rechts die Kiste. Ein weiterer **Schlüssel** gehört euch.

Lauft wieder ins Drehkreuz und folgt dem Pfad rechts, springt aber nicht über die Schlucht. Stattdessen stellt ihr euch ans Lavabecken und zückt die Magnethandschuhe. Aktiviert sie und gleitet zügig über die Lava. Geht nach rechts weiter, wo ihr nun eine verschlossene Tür und drei Statuen sehen könnt. Stellt euch an die gegenüberliegende Wand und benutzt die Superschleuder, um drei Kerne gleichzeitig auf die Statuen zu schießen. Es erscheint anschließend eine Treppe.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Teil 3 – Zusammenspiel der Elemente

Benutzt ihr die Treppe, kommt ihr in eine Kammer, in der sich viele rissige Blöcke befinden. Sprengt sie alle weg und besiegt die bewaffneten Gegner, um zur Kiste links zu gelangen. Öffnet sie, um einen weiteren **Schlüssel** zu erhalten. Nun benutzt ihr wieder die Treppe. Sperrt unten rechts die Tür auf.

Zwischengegner: Dieser Gegner hat es in sich. Je nachdem, welches Element er durch seine Farbe repräsentiert, attackiert er entweder mit Eisklötzen oder Feuerwirbel. Befindet sich ein Eisklotz am Boden, müsst ihr ihn mit der Superschleuder und Arkanum-Kernen anschießen, damit er kleiner wird. Nun könnt ihr ihn mit dem Kraftarmband aufheben und auf den Gegner werfen – vorausgesetzt, er ist gerade rot und nicht blau. Alternativ dazu könnt ihr die blaue Form auch mit Glut-Kernen beschießen, um ihm Schaden zuzufügen. Außerdem bewirken Arkanum-Kerne ein sofortiges Umwandeln seiner Farbe. Befolgt ihr all diese Regeln, sollte der Gegner gleich besiegt sein.

Nachdem auch dieser Gegner besiegt ist, geht es nach oben. In dieser kleinen Kammer müsst ihr schnell hintereinander alle sieben Fackeln entzünden. Jeweils drei befindet sich an den Wänden links und rechts, eine wartet in der Mitte. Sind alle Fackeln entzündet, erscheint eine Treppe. Ihr gelangt ins Erdgeschoss zurück.

Teil 4 – Die Eiskristalle

Geht nach oben, um in eine Kammer mit rutschigem Eis als Boden zu kommen. Hier seht ihr drei Eisblöcke, welche ihr nach rechts auf die gelben Bodenfelder schieben müsst. Konzentriert euch zuerst auf den Eisblock links. Schiebt ihn nach unten, rechts, oben. Nun kommt der oberste Eisblock dran. Dieser muss nach links, unten, rechts, oben geschoben werden. Nun könnt ihr alle drei Eisblöcke nach rechts schieben.

Eine Treppe erscheint, die zu einem eisigen Tunnel führt. Durchquert ihn mit geschickten Sprüngen. Schließlich kommt ihr in einen Raum mit drei Wurmmonstern. Unten könnt ihr den Bodenschalter drücken, um die Brücke auszufahren. Geht dann weiter nach Osten, bis ihr an einen Abgrund kommt. Hier lenkt ihr den Magischen Bumerang zum Schalter, um eine weitere Brücke auszufahren.

Im Raum darunter gibt es zwei andere Ausgänge. Ignoriert den Bodenschalter auf der Plattform in der Mitte des Abgrundes und besiegt stattdessen die Hasenmonster links mit eurer Flöte. Geht links unten weiter, um zu einer Kiste zu gelangen. Sie beherbergt den **Großen Schlüssel**. Folgt dem Pfad im Süden, um wieder in den Raum mit den drei Eisblöcken zu gelangen. Sperrt die Tür auf und geht zwei Mal nach links. Ihr seid nun in einem Raum mit drei Eiskristallen. Sprengt zuerst im Nordosten die Wand auf. Dahinter müsst ihr den Weg eines Steinritters nachgehen, um einen **Schlüssel** zu erhalten. Kehrt danach wieder zu den Eiskristallen zurück.

Hebt einen von den drei Kristallen mit dem Kraftarmband hoch und tragt ihn in den Raum darunter. Dort werft ihr ihn in die rote Öffnung. Er wird hinunterfallen und dort einen Lavazuffluss einfrieren. Marschiert dann gleich die Treppe daneben hinunter, um unten die Kiste zu öffnen, in der ein weiterer **Schlüssel** liegt.

Teil 5 – Der letzte Wächter

Kehrt erneut zu den Kristallen zurück. Hebt einen davon hoch und springt in die Lore. Damit fährt ihr in einen Raum, in dem es ebenfalls eine rote Öffnung gibt. Sperrt den Block davor auf und werft den Kristall in die Öffnung. Danach holt ihr gleich einen weiteren Kristall. Aktiviert den Hebel unten und fährt mit der Lore nun nach rechts, wo ihr wieder einen Kristall in eine andere rote Öffnung werft.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Fahrt mit der Lore zurück und sperrt jetzt die Tür im Süden auf. Dahinter nehmt ihr die Treppe rechts. Unten geht ihr nach rechts und nehmt dort wiederum eine andere Treppe. Folgt dem Pfad, um zu einer Kiste zu gelangen, in der der letzte **Schlüssel** liegt. Kehrt jetzt wieder in den Raum mit den Eiskristallen zurück.

Vom Raum mit den Kristallen geht ihr nach unten, wo ihr die Treppe nehmt. Dort wiederum marschiert ihr nach rechts und benutzt wieder die Treppe. Hier befindet sich die letzte rote Öffnung. Benutzt hier die Lore, geht danach nach oben und benutzt die andere Lore. Nehmt einen der Eiskristalle und fahrt den ganzen Weg zurück, um ihn schließlich in die rote Öffnung zu werfen.

Steigt die Treppe hinunter und geht unten, wo nun der ganze Lavasee zugefroren ist, nach Norden. Dort müsst ihr noch einmal einen Block entriegeln, bevor ihr weiter rechts die Tür zum Dungeonboss öffnen könnt.

Bossgegner: Ein großer grüner Kopf, der im Raum herum schwebt, erwartet euch. Während er so schnell um euch kreist, könnt ihr ihn nicht gut treffen, aber wenn er zum Stillstand kommt, sind seine Attacken stärker. Sämtliche Angriffe des Gegners solltet ihr mit weiten Sprüngen ausweichen. Er schießt immer Magiebälle auf euch.

Wenn er sich an der Nordwand einfindet, benutzt er auch Strahlen, die aus seinen Augen kommen. Nach diesem Angriff taucht er in der Mitte des Raumes auf. Wartet dort mit dem Schwert auf ihn. Besiegt ihn am besten mit Wirbelattacken, und drängt ihn in eine Ecke, falls ihr ihn nicht erwischen solltet. Ihr erhaltet einen Herzcontainer und die letzte Essenz der Natur. Die Wechselnden Jahreszeiten.

Kapitel #19

Die Flamme der Zerstörung

Teil 1 – Das Dunkle Schloss

Verstreute Saat keimt im Frühling, wächst im Sommer, trägt Früchte im Herbst, und ruht im Winter. Ein ewiger Kreis des Lebens. Nachdem ihr endlich alle acht Essenzen der Natur aus dem ganzen Land zusammen getragen habt, wartet die Belohnung: Der Maku-Baum hat etwas für euch. Verlasst Subrosia und reist mithilfe der Sturm-Kerne schnell nach Horon-Dorf. Ihr erhaltet den **Maku-Kern**, einen mystischen Gegenstand. Mit diesem können die Mächte des Bösen vertrieben werden.

Ihr müsst nun in die Region westlich der Tempelruinen. Dies ist vermutlich der einzige Ort, den ihr laut Landkarte noch nicht besucht habt. Am Eingang zu Onox' Schloss werdet ihr von einem dunklen Bannzauber aufgehalten, den ihr nun jedoch mit der Kraft des Maku-Kerns brechen könnt.

Nach der Zwischensequenz geht weiter in den Norden, um Onox' Schloss zu betreten und Din endlich aus seinen Klauen zu befreien. Das Schloss ist so aufgebaut, dass ihr immer nur nach oben gehen müsst, solange ihr vorher alle Gegner im Raum besiegt. Links und rechts gibt es Räume mit angreifenden Bodenplatten und Feen, die nach dem Betreten wieder zur Eingangshalle führen. Der erste Raum hinter der Eingangshalle beherbergt einige Zauberer, die besiegt werden müssen, bevor ihr nach oben weitergehen könnt. Im zweiten Raum warten einige Schattengarden und blaue Hände. Auf dem Boden des dritten Raumes werdet ihr eine Fratze erkennen – einen früheren Zwischenboss. Besiegt ihn wieder mithilfe der Bomben und weicht seinen Attacken aus.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Nachdem ihr alle drei Räume durchquert habt, gelangt ihr in einen letzten Raum, in dem ihr euch auf den finalen Kampf vorbereiten könnt. Unter den Vasen findet ihr ein paar nützliche Dinge. Wenn ihr euch bereit fühlt, könnt ihr nach Norden weitergehen.

Teil 2 – Onox, General der Finsternis

Phase 1: Der Kampf gegen Onox, dem General der Finsternis, hat begonnen. Ihr findet euch in einer kleinen Kammer wieder. Ihr seht die eingesperrte Din, doch als ihr euch nähert, löst sie sich in Luft auf. Stattdessen taucht Onox auf, der einen riesigen Morgenstern schwingt. Ihr könnt Onox bloß mit einer Wirbelattacke schaden – normale Angriffe wirken bei ihm nicht. Konzentriert euch vorerst auf die Ausweichmanöver.

Onox wirbelt seinen Morgenstern herum und lässt ihn auf den Boden fallen. Weicht aus und setzt eine Wirbelattacke ein, während Onox seine Waffe wieder einholt. Manchmal springt er auch so fest auf den Boden, dass Felsbrocken von der Decke stürzen. Diesen Brocken könnt ihr aber leicht ausweichen. Eventuell könnt ihr sogar zwei Treffer landen, während Onox regungslos verharrt.

Nach einigen Treffern ändert Onox seine Taktik. Nun nimmt er die gefangene Din als Schutzschild. Greift ihr sie an, werdet ihr verletzt. Zückt euren Stab der Jahreszeiten und stoßt Din damit weg. Während sie wieder zurück zu Onox schwebt, könnt ihr diesen mit einigen Wirbelattacken angreifen. Er setzt jetzt aber auch einen anderen Angriff ein: Vor ihm entstehen kleine Windhosen, die er quer durch den Raum schickt. Hier helfen flinke Ausweichmanöver und Sprünge.

Phase 2: Onox verschwindet und lässt Din zurück. Sie löst sich jedoch wieder in Luft auf. Und plötzlich bricht auch noch der Boden des Raumes ein. Es gibt kein Entkommen – ihr fallt in die Dunkelheit. Dort offenbart euch Onox seine wahre Gestalt. Er ist ein riesiger Drache mit gewaltigen Schwingen.

Der geflügelte Drache hat einige starke Angriffe auf Lager. Wenn er die Hand in die Luft erhebt, müsst ihr ausweichen, da er diese danach auf den Boden fallen lässt. Springt ihr auf den Handrücken, werdet ihr mit in die Luft gezogen. Von dort könnt ihr einen Sprung wagen und versuchen, den roten Edelstein auf seiner Stirn mit dem Schwert zu treffen.

Wenn der Drache eine Hand an den Rand des Bildschirms legt, wird sein Angriff den gesamten Boden abdecken. Stellt euch deswegen an den gegenüberliegenden Rand. Weitaus kritischer sind die Geschosse, die Onox speit. Die blauen Flammen landen auf dem Boden, können aber mit dem Greifenmantel überquert werden. Die roten Energiebälle werden direkt auf euch geschossen.

Teil 3 – Der Jahreszeitenwechsel

Ihr habt Onox herausgefordert und seid als Gewinner aus dem Kampf hervorgegangen. Jetzt könnt ihr Din endlich befreien. Sie bedankt sich bei euch und eurem Heldenmut. Ihr könnt nun endlich wieder in das Horon-Dorf zurück, wo alles – wie auch in allen anderen Gebieten von Holodrum – wieder normal ist.

Indessen werdet ihr beobachtet. Eine rote Flamme züngelt in der Dunkelheit. Die Flamme der Zerstörung. Denn obwohl Onox vernichtet ist, hat er das Land in Angst und Schrecken versetzt. Noch lange werden sich die Menschen von Holodrum an dieses Ereignis erinnern.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Es folgt der Abspann. Danach erscheint ein Passwort auf dem Screen, das ihr euch besser notieren solltet, falls ihr euer Abenteuer in Oracle of Ages fortsetzen wollt. Denn wenn ihr die Spiele miteinander verknüpft, erfahrt ihr noch mehr von der Legende. Von einer Legende, die gewaltiger ist, als alles andere.

Die Legende von Zelda.

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 Seasons das Passwort aus Labryna (am Ende von Oracle of Ages erhältlich) eingegeben, ist das Spiel noch nicht aus – selbst wenn ihr bereits Onox 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.

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 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.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

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 Magieballen auf euch schießen. Ist Ganons Dreizack nicht zu sehen, wird er etwas größere Magieballen 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.