

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

GERUDO TRAININGSARENA

Wenn du ein wenig Zeit hast, kannst du dir die **Trainingsarena der Gerudo Kriegerinnen** anschauen. Sprich draußen vor der Festung mit der in weiß gekleideten Gerudo. Zahle **10 Rubine Eintritt**, damit sich das Gitter vor dem Eingang hebt. Ab geht es in die Höhle des Löwens.

Du gelangst in die **Eingangshalle**. Links rechts und vor dir sind drei weitere Eingänge, jeweils in Form eines Löwenkopfs. Ziel der Arena ist es, möglichst viele kleine Schlüssel zu sammeln, um den Schatz der Gerudos zu bekommen. Da du den Weg geradeaus durch die mittlere Tür nicht nehmen kannst (dir fehlen im Moment die Schlüssel) kannst du dich entscheiden, ob du von links oder rechts die Höhle des Löwens betrittst. Insgesamt gibt es hier 9 Schlüssel zu finden, 7 davon sind nötig.

Bevor du dich entscheidest, schieße erst einmal das **Goldene Auge** ab, damit eine **kleine Truhe** erscheint. Sie enthält **5 Rubine**. Hol dir aus der anderen **kleinen Truhe**, die hier herumsteht, paar **Pfeile** hervor. Sollten dir die Herzen ausgehen, kannst du an der Stelle, wo Navi grün aufleuchtet, die Hymne des Sturms spielen. Es erscheint im Anschluss eine **rosa Fee**. Selbiges kannst du auch bei den **Wappenschildern** über mancher Tür versuchen; indem du dort einen Pfeil schießt.

Gehe nun durch die Tür, die sich vom Eingang aus auf der linken Seite befindet. Navi erinnert dich daran, dass dir nur **eine Minute** Zeit bleibt, zwei Stalfos-Ritter zu erledigen. Hinzu kommt, dass die Kampfarena unter deinen Füßen aus **Treibsand** besteht, also bleibe in Bewegung. Sind sie besiegt, erscheint eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**. Eile durch die nächste Tür.

Auch in der nächsten Kammer bleibst du nicht vor einem Zeitlimit verschont: Du musst in **1 1/2 Minuten** alle **5 silberne Rubine** einsammeln. Packe hier deinen Enterhaken heraus, da es gemeine unsichtbare Feuerwände gibt, die sich dir natürlich nur dann zeigen, wenn du ihnen zu nahe kommst. Zudem gebe Acht auf die rollenden Felsen. Hast du es geschafft, entriegelt sich die Tür.

Im nächsten Raum geht es gleich weiter: **Vier Wolfsheimer** sind sehr hungrig und greifen dich sofort an. Erledige sie wie bereits gewohnt, indem du den richtigen Moment abpasst und zuschlägst, sobald sie ihren Unterleib ungeschützt lassen. Für deine Mühe erscheint eine **kleine Truhe**: Sie enthält ein paar neue **Pfeile**. Natürlich wird dir schon der große **schwarze Felsen** an einer Wandseite aufgefallen sein. Wenn du die **Krafthandschuhe** aus dem Geistertempel hast, kannst du diesen Block weiter in die Wand schieben, bis er in eine Vertiefung fällt. Dahinter erscheint eine Tür... doch sie ist verriegelt.

Gehe nun paar Schritte zurück, nimm nun das Auge der Wahrheit zur Hand und schau dich in der Kammer um: Du entdeckst an einer Wand einen **geheimen Durchgang**. Nimm den Enterhaken und zieh dich hoch. Neben einer weiteren Tür entdeckst du hier einen **Schalter**. Aktiviere ihn, damit die Verriegelung der anderen Tür aufgehoben wird. Eile dorthin zurück und gehe durch die Tür.

Hier sind neben drei unangenehmen Raubschleimen **vier kleine Truhen (eine davon ist unsichtbar)**: Sie enthalten einmal einen **kleinen Schlüssel**, **5 Rubine** und einen **goldenen Rubin im Wert von 200 Rubinen**. Die letzte Truhe oben auf dem Podest sollte man lieber nicht öffnen – sie enthält nur einen Gefrierschock für den Helden. Eile nun zurück zum Vorraum, ziehe dich wieder mit dem Enterhaken die versteckte Nische hoch und gehe nun durch die andere Tür.

Du gelangst in einen Kreisrunden Saal in dessen Inneren unten die Lava brutzelt. Rechts von dir ist die Tür verriegelt. Beobachte hier Navis Verhalten, da sie grün aufleuchtet. Spiele die Vogelscheuchenpolka, damit den Feldfreund erscheint. Dann springe nun links den Mauersims herab, um eine Ebene tiefer zu gelangen (aber bitte nicht in die Lava). Der Boden unter dir wird sich in Bewegung setzen und im Kreis rotieren. Ziel ist es nun, in einer Runde alle vier Augen der in flammen stehenden Statue abzuschießen.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zeldaeurope.de

Ist das getan, wird die Kreisfahrt aufhören und du kannst aus einer **kleinen Truhe**, die am Fuß der Statue steht, einen **kleinen Schlüssel** einsammeln. Nun nimm den Enterhaken heraus und ziehe dich zur Vogelscheuche, da die Tür daneben nun entriegelt wurde. Hole dir dahinter aus der **kleinen Truhe** einen weiteren **kleinen Schlüssel**. Anschließend eile zurück in den **Kreisrunden Saal** und gehe jetzt unten durch die Tür auf der anderen Seite, welche du bisher ausgelassen hast.

In der nächsten Kammer wird dich eine Geisterstimme darauf aufmerksam machen, nach einem **geheimen Durchgang** zu suchen. Erledige zunächst die beiden Lavaschleime und die Feuerflatterer. Schau dich nun um – du entdeckst **Statuen** an den Wänden, die dir sehr bekannt vor kommen. Richtig, aus dem Feuerempel. Nimm den Stahlhammer heraus und zerschlage die Statuen. Ist das getan, findest du einen Bodenschalter, eine kleine Truhe und ein Goldenes Auge. Hol dir erst aus der **kleinen Truhe** paar **Pfeile**; dann aktiviere den **Bodenschalter**, sodass die Feuersäule um die **kleine Truhe in der Mitte** erlischt: Ein weiterer kleiner Schlüssel ist dein. Nun schieße einen Pfeil in das **Goldene Auge**, damit sich die Tür entriegelt.

In der nächsten Kammer, hier am **Feuersee**, darfst du wieder die **silbernen Rubine** suchen: Ziehe die Gleitstiefel an und aktiviere den Schalter in diesem Raum, um die Feuersäule um einen Rubin kurzzeitig zu unterbrechen. Interessanterweise gibt es in diesem Raum auch eine Art **erhöhte Plattform**, wo ein einsamer **kleiner Schlüssel** herumliegt. Um ihn zu bekommen, solltest du dich in dessen Nähe begeben und die **Hymne der Zeit** spielen. Es erscheinen zwei Zeitfelsen, mit denen du auf die Plattform klettern kannst.

Gehst du hier den Gang dahinter entlang, gelangst du zum Labyrinth, wo auch hier der Schatz der Gerudos wartet. Da es hier überall **verschlossene Türen** gibt, solltest du diese noch nicht öffnen, wenn du nicht im Besitz der Krafthandschuhe bist. Du findest hier vorne geradeaus und rechts **zwei kleine Truhen** mit **Pfeilen** und **Krabbelminen**.

Gehe zurück zum **Feuersee**. Hast du alle 5 Rubine eingesammelt, solltest du die kleine Kammer besuchen, die gegenüber der erhöhten Plattform liegt, also im Moment dir gegenüber. Da die Tür nun entriegelt ist, gehe hindurch. Spiele hier die **Hymne der Zeit**, um Zugang zum kleinen **Wasserbecken** zu erhalten. Sammle anschließend alle **silbernen Rubine** ein (und erledige bei Bedarf deine Feinde), damit am Ende eine **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint.

Wieder zurück am **Feuersee**, passieren wir nun die Tür auf der anderen Seite, die du bisher ausgelassen hast. Erneut musst du in einem **Zeitlimit von 1 ½ Minuten**, die beiden Dinofols und die Armos-Statue zu erledigen. Ist das geschafft, erscheint eine weitere **kleine Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel**.

Jetzt wird es Zeit, dir den Schatz der Gerudo-Kriegerinnen zu holen. Kehre in die **Eingangshalle** zurück und nimm nun den Gang geradeaus. Du gelangst in ein Labyrinth mit vielen Gittern. Nun nimmst du die Tür links. Dahinter nimm das Auge der Wahrheit zur Hand, um hier ein Loch **in der Decke** ausfindig zu machen. Klettere das Gitter hoch, um oben eine weitere **kleine Truhe** mit einem kleinen Schlüssel zu entdecken.

Eile anschließend wieder hinab und passiere die nächste Tür. Gehe solange durch die nachfolgenden Kammern (du kannst auf dem Weg noch **weitere kleine Truhen** mit **Rubinen** und **Pfeilen** entdecken), bis du am Ende eine **große Truhe** entdeckst: Die langersehnten **Eispfeile** sind nun dein! Jetzt hast du die Gerudo-Arena gelöst und kannst erhobenen Hauptes wieder hinaus gehen.