

Ocarina of Time — Spickzettel

Schnelle Hilfe · Upgrades & Fundorte · Verpassbare Inhalte — zum Ausdrucken & als Second-Screen · ocarina-hub (zelda-website-8tz.pages.dev)

Schnelle Hilfe (24 Lösungen)

Im Wassertempel komme ich mit dem Wasserstand nicht weiter

Den Wasserstand stellst du über drei Ebenen mit der Serenade des Wassers an den jeweiligen Triforce-Plätzen ein – merk dir, wo du ihn zuletzt geändert hast. Zum Absinken brauchst du die Eisenstiefel, zum Atmen unter Wasser die blaue Zora-Tunika.

Wie besiege ich Morpha im Wassertempel?

Zieh den verwundbaren Wasserkern mit dem Enterhaken (Longshot) aus dem Tentakel an Land und stell dich dabei in eine Raumecke, damit er nicht zurück ins Wasser flüchtet. Dann mit Sprungangriff und schnellen Stichen draufhalten.

Der unsichtbare Weg im Schattentempel

Hol dir vorher die Lupe der Wahrheit aus dem Brunnen in Kakariko – damit werden unsichtbare Wege, Wände und Gegner sichtbar. Über die letzten Lücken tragen dich die Schwebestiefel.

Feuertempel: Wie besiege ich Volvagia?

Der Drache taucht abwechselnd aus den Löchern im Boden auf – achte auf das wackelnde Loch und schlag ihm mit dem Megaton-Hammer auf den Kopf, sobald er herauschaut, dann mit dem Schwert nachsetzen. Die Goronen-Tunika schützt dich im heißen Krater.

Geistertempel: Twinrova und das Lenken der Magie mit dem Spiegelschild

In der vereinten Phase saugst du mit dem Spiegelschild dreimal dieselbe Magie in Folge auf (erst dreimal Feuer, dann dreimal Eis) und wirfst sie zurück – niemals mischen, sonst setzt sich die Ladung zurück. Im betäubten Zustand mit dem Schwert zuschlagen.

Verdrehte Gänge im Waldtempel – und wie schlage ich Phantom-Ganon?

Dreh die Block-Rätsel früh richtig, sonst läufst du dich in den verdrehten Korridoren fest. Phantom-Ganon triffst du in Phase 1 als echten Reiter mit einem Pfeil (er leuchtet kurz auf), in Phase 2 schlägst du seinen Energieball wie beim Tennis mit dem Schwert zurück.

Wo lerne ich das Sonnenlied?

Geh auf den Friedhof von Kakariko, spiel hinten auf dem Triforce-Symbol Zeldas Wiegenlied, fall ins geöffnete Grab und lies die Inschrift an der Wand. Das Sonnenlied schaltet sofort zwischen Tag und Nacht um.

Wie bekomme ich Epona – und wo lerne ich Eponas Lied?

Eponas Lied lernst du als Kind von Malon auf der Lon-Lon-Ranch, wenn du sie mehrmals ansprichst. Als Erwachsener rufst du Epona damit auf freiem Feld zu dir – das schnellste Reisen über Hyrule-Feld.

Wie kriege ich das Biggoron-Schwert?

Als Erwachsener reichst du in einer 11-stufigen Tauschkette einen Gegenstand nach dem anderen weiter – drei Schritte laufen auf Zeit (Pilz, Glotzfrosch, Augentropfen), darum nimm Epona. Am Ende wartest du mit dem Sonnenlied drei Tage, bis Biggoron das Schwert geschmiedet hat.

Wie bekomme ich die Maske der Wahrheit?

Im Maskenladen leihst du nacheinander vier Masken, findest für jede den richtigen Käufer und lieferst das Geld ab – die letzte (Hasenohren) geht erst, wenn du alle drei Heiligen Steine hast. Danach schenkt dir der Händler die Maske der Wahrheit.

Wo finde ich die Großen Feen und mehr Magie?

An sechs versteckten Feenquellen öffnest du die Wand (Bombe, Stahlhammer oder Titanhandschuhe), stellst dich aufs Triforce-Zeichen und spielst Zeldas Wiegenlied. Die erste am Todesberg-Pfad schaltet überhaupt erst deine Magieleiste plus den Wirbelangriff frei.

Wo finde ich alle Herzteile und Gold-Skulltulas?

Die 36 Herzteile sind nach Region sortiert und lassen sich im Fortschritts-Tracker abhaken. Von den 100 Gold-Skulltulas erscheinen viele nur nachts oder nur als Kind bzw. Erwachsener – fehlt eine, mach mit dem Sonnenlied schnell Nacht.

Deku-Baum: Wie besiege ich Gohma (den ersten Boss)?

Geh nah an das große Auge heran, bis es rot leuchtet, und triff es dann mit der Schleuder – Gohma sackt betäubt zu Boden und du setzt mit Schwerthieben nach. Zerschlag früh die Eier an der Decke, bevor kleine Gohmas schlüpfen.

Dodongos Höhle: Wie besiege ich King Dodongo?

Wirf ihm eine Bombe ins offene Maul, sobald er Feuer holt – dann sackt er betäubt zusammen und du haust mit dem Schwert drauf. Das wiederholst du, bis er fällt.

Jabu-Jabu: Wie besiege ich Barinade?

Kappe mit dem Bumerang zuerst die Decken-Tentakel, an denen Barinade hängt, sodass es frei in den Raum schwebt. Weiche dann den Stromstößen seitlich aus und greif den freigelegten Kern an – als Belohnung rettest du Ruto und erhältst den Zora-Saphir.

Schattentempel: Wie besiege ich Bongo Bongo?

Setz die Lupe der Wahrheit auf, um die unsichtbaren Hände zu sehen. Betäube beide Hände mit Pfeilen und greif dann das freigelegte Auge an.

Wo lerne ich das Sturmlied – und wofür ist es gut?

Das Lied des Sturms lernst du als Erwachsener vom Windmüller Guru-Guru in der Windmühle von Kakariko. Es ruft Regen herbei, öffnet versteckte Erdlöcher und lässt vertrocknete Pflanzen wachsen.

Wie öffne ich die Pforte der Zeit und ziehe das Master-Schwert?

Bring zuerst alle drei Heiligen Steine zusammen und spiel im Tempel der Zeit das Lied der Zeit – damit öffnet sich die Pforte der Zeit. Dann ziehst du das Master-Schwert aus seinem Sockel und Link wird erwachsen.

Endkampf: Wie besiege ich Ganondorf und danach Ganon?

Gegen Ganondorf schlägst du seine Energiebälle wie beim Tennis mit dem Schwert zurück, triffst ihn dann mit einem Licht-Pfeil und setzt mit dem Schwert nach. Gegen die Bestie Ganon triffst du ihn mit einem Licht-Pfeil zwischen die Augen und schlägst den freigelegten Schwanz – den letzten Schlag setzt du mit dem zurückgeholten Master-Schwert.

Wo finde ich den Enterhaken (Longshot) – und wofür brauche ich ihn?

Den Enterhaken bekommst du im Wassertempel; als Longshot reicht er besonders weit. Er zieht dich – oder Objekte – zu entfernten Zielen und ist die Pflichtwaffe, um Morphas Wasserkern aus dem Tentakel zu holen.

Feuerpfeile, Eispfeile und Lichtpfeile – wo bekomme ich sie?

Die Eispfeile holst du dir im Gerudo-Trainingsgelände, die Lichtpfeile fürs Finale bekommst du von Prinzessin Zelda. Feuerpfeile findest du im weiteren Spielverlauf – für alle drei brauchst du den Fee-Bogen.

Wie durchquere ich die Gerudo-Wüste zum Geistertempel?

Der Tempel in der Gerudo-Wüste ist der Geistertempel, den du sowohl als Kind als auch als Erwachsener angeht (Zeit-Trick mit dem Lied der Zeit). Schlüssel-Item dort ist der Spiegelschild, mit dem du Licht und gegnerische Magie zurückwirfst.

Wie komme ich in den Wassertempel – wo ist der Eingang?

Der Wassertempel liegt unter dem Hylia-See; den Wasserstand des Sees steuerst du über die Serenade des Wassers, um an den Eingang zu gelangen. Drinnen brauchst du die Eisenstiefel zum Absinken und die blaue Zora-Tunika zum Atmen unter Wasser.

Wofür brauche ich Eisenstiefel und Zora-Tunika im Wassertempel?

Die Eisenstiefel holst du dir in der Eishöhle – mit ihnen sinkst du ab und läufst unter Wasser. Die Zora-Tunika lässt dich unter Wasser atmen; beide zusammen sind im Wassertempel Pflicht, im Menü schnell wechseln.

Upgrades & Fundorte

Flaschen (max. 4)

4 leere Flaschen sammelbar – jede ist ein eigener Fund über die ganze Welt verteilt.

U. a. die Lon-Lon-Milch von Talon, die Belohnung am Zora-Fluss (mit dem Lied des Sturms) – die übrigen findest du im Spielverlauf.

Geldbeutel (Rupien)

Start 99 → Riesengeldbeutel 200 → Riesiger Geldbeutel 500 Rupien.

Den 200er bekommst du als Kind als Belohnung; den 500er gibt es als Gold-Skulltula-Belohnung im Haus der Skulltulas.

Köcher (Pfeile)

Start 30 → 40 → maximal 50 Pfeile.

Größere Köcher gibt es u. a. im Gerudo-Trainingsgelände und über das Bogen-Minispiel.

Bombentasche

Start 20 → 30 → maximal 40 Bomben.

Die erste bekommst du in Dodongos Höhle; mehr Platz gibt es u. a. über das Bomben-Minispiel am Todesberg.

Magie

Erst eine Magieleiste, später doppelte Magie.

Beide Stufen bekommst du von den Großen Feen – such ihre Quellen rund um Hyrule auf.

Verteidigung

Doppelte Abwehr – du nimmst nur noch halben Schaden.

Dieses Upgrade schenkt dir eine Große Fee an ihrer Quelle.

Verpassbare Inhalte & Punkt ohne Wiederkehr

Wirklich zeitkritisch

Schimmelpilz zur Hexe Asa

Verdirbt nach rund 3 Minuten. Lauf sofort los - Teleport-Lieder brechen den Schritt ab. Sonst von vorn.

Glotzfrosch zum Labor am See

Lebt nur ein paar Minuten außerhalb des Wassers. Reite mit Epona quer durchs Feld, sonst stirbt er unterwegs.

Augentropfen zu Biggoron

Auch diese laufen auf Zeit - schnell hoch zum Todesberg. Mit Epona und der Abkürzung durch Goronia schaffst du es.

Vor dem großen Finale holen

Biggoron-Schwert

Die stärkste Klinge im Spiel. Die lange Tauschkette ist freiwillig - vor dem Endkampf machst du sie dir aber viel leichter.

Geldbeutel- und Belohnungs-Stufen

Skulltula-Token im Haus der Skulltulas eintauschen: größerer Geldbeutel, Herzteil und mehr. Später sammelst du ungern nach.

Große Feen abklappern

Magieleiste, doppelte Magie und doppelte Abwehr machen den Endkampf deutlich leichter - hol sie dir, solange du frei umherziehst.

Feuer- und Eispile

Eispfeile liegen im Gerudo-Trainingsgelände. Starke Extra-Optionen, die du vor dem Finale eingesammelt haben willst.

Flaschen voll ausbauen

Jede leere Flasche zählt: Feen oder Tränke als Notfall-Vorrat für den Endkampf. Vorher auffüllen lohnt sich.

Leicht übersehen (aber nachholbar)

Sonnenlied

Schaltet Tag und Nacht auf Knopfdruck um. Viele Skulltulas zeigen sich erst nachts - ohne das Lied suchst du dich dumm.

Lupe der Wahrheit

Macht unsichtbare Wege, Wände und Gegner sichtbar. Liegt im Brunnen von Kakariko und ist vor dem Schattentempel praktisch Pflicht.

Magische Bohnen rechtzeitig pflanzen

Als Kind in die Erdflecken pflanzen, als Erwachsener auf der Ranke hochreiten - auch für einige Skulltulas. Wer als Kind vergisst, kommt später schwerer hin.

Weitere Flaschen einsammeln

OoT hat mehrere Flaschen an verschiedenen Orten - leicht zu übersehen, aber jederzeit nachzuholen. Mehr Flaschen = mehr Puffer.