

# THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

## AUSDAUERKAMPF

Autor: Phol (ZeldaEurope.de)

In Lorule befindet sich auf dem Todesberg an dem Ort, wo in Hyrule Heras Turm steht, der Ausdauerkampf. Hier könnt ihr in drei Schwierigkeitsstufen gegen unterschiedliche Monster antreten. Als Lohn winken euch ein Herzteil sowie zwei Upgrades für die Lampe und den Kescher, sowie massenhaft Rubine.

### **Wie komme ich zum Ausdauerkampf und was erwartet mich dort?**

Ihr gelangt zum Ausdauerkampf, indem ihr euch in Hyrule zum Todesberg warpt und gleich links vom Wetterhahn durch den Dimensionsriss geht. In Lorule angekommen, löst ihr euch von der Wand und geht nach links. Steigt dort eine Leiter hoch und folgt dem Weg über den Berg, der in Hyrule Lavabrocken spuckt, weiter nach oben. Ihr gelangt schließlich zu einem Turm, vor der schon eine Frau auf euch wartet. Sprecht sie an, um das Minispiel zu beginnen. Am Anfang steht euch nur der Anfänger-Kurs zur Verfügung. Hier müsst ihr euch durch fünf Räume kämpfen. Besiegt alle Gegner im Raum und ihr gelangt in den nächsten. Meistert ihr alle fünf Räume, könnt ihr euch am Fortgeschrittenen-Kurs versuchen. Wenn ihr euch dort durch alle 15 Räume kämpft, wartet der Profi-Kurs mit satten 50 Räumen voller Gegner auf euch. Damit ihr möglichst unbeschadet durch die Monsterhorden kommt, haben wir einige Tipps zusammengestellt.

### **Empfohlene Ausrüstung**

Dieser Guide ist auf ein Masterschwert Lv. 2 mit der großen Wirbelattacke abgestimmt. Manche Gegner könnt ihr mit einer Wirbelattacke bezwingen, aber falls ihr ein schwächeres Schwert habt, braucht ihr unter Umständen mehr Treffer.

Vor dem Betreten der einzelnen Kurse solltet ihr den Tornadostab und Pfeil und Bogen ausrüsten. Werden andere Waffen verlangt, wird im Guide vorher darauf hingewiesen.

Um möglichst heil durch den Ausdauerkampf zu kommen, empfehlen wir euch den Feuerstab, Pfeil und Bogen, den Tornadostab, den Eisstab sowie die Bomben. Diese Items sollten bestenfalls aufgerüstet worden sein. Vor allem der Feuerstab ist wichtig, da er Gegner stark schädigt und gleichzeitig auf Distanz hält. Mit dem Tornadostab könnt ihr gleichzeitig ausweichen und euch Zeit verschaffen, da er die Gegner lähmt. Die zweite Item-Tasche solltet ihr auch mitbringen, da ihr in einigen Räumen schnell zwei Gegenstände hintereinander einsetzen müsst. Außerdem sind ein stärkeres Master-Schwert sowie das blaue oder rote Gewand sehr hilfreich. Wir legen euch außerdem wärmstens ans Herz, euch vorher auf die Suche nach allen 100 Maimais zu machen, um die stärkere Wirbelattacke zu erhalten. Erstens könnt ihr damit sehr viele Räume schnell und sicher säubern und zweitens rüstet ihr ganz nebenbei auch eure anderen Items auf. Je mehr Herzen ihr habt, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ihr eine Fee oder ein Elixier braucht. Außer im Anfänger-Kurs sollte man trotzdem auf beides nicht verzichten. Eine verlängerte Ausdauer-Leiste ist nicht zwingend erforderlich, kann sich aber in manchen Räumen als praktisch erweisen.

## **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds - Ausdauerkampf**

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

Spielt ihr im Heldenmodus, solltet ihr euch wirklich gut vorbereiten. Spätestens beim Profi-Kurs solltet ihr wenigstens das Blaue Gewand aus dem Sumpfpalast dabei haben, besser noch das Rote Gewand aus Schloss Lorule. Versucht vorher an alle Flaschen zu kommen und mindestens zwei mit einem Blauen Elixier zu füllen. Packt auch wenigstens eine Fee ein, falls ihr im Gemenge den Überblick verliert oder falls euch ein Gegner unerwartet hart trifft. Im Heldenmodus erleidet ihr den vierfachen Schaden, weshalb es schnell passieren kann, dass ihr unerwartet k.o. geht. Bevor ihr euch an den Profi-Kurs wagt, solltet ihr mit möglichst vielen Herzen ausgestattet sein. Es ist möglich, mit allen 20 Herzen anzutreten – je mehr ihr habt, desto wahrscheinlicher ist es, dass ihr es durch die 50 Räume schafft.

### **Räume**

Im Ausdauerkampf gibt es zwei Arten von Räumen, die ihr zu eurem Vorteil nutzen könnt. Beide haben außerdem noch eine frostige Version, bei der der Fußboden mit Eis überzogen ist. Außer an der Ober- und Unterseite, wo die Türen sind, ist um alle Räume ein Abgrund, was vor allem Kämpfe mit Gegnern, die euch zurück werfen, schwerer macht.

Der erste Raumtyp ist quadratisch, in der Mitte bilden die Steine einen Kreis. Hier habt ihr viel Platz zum Ausweichen und Angreifen, könnt in weiteren Bögen um die Gegner laufen und euch relativ schnell in eine Ecke zurückziehen. Von dort aus braucht ihr euch nur noch in eine Richtung zu verteidigen, da ein Schwertschlag einen relativ großen Bereich vor euch abdeckt. Ein weiterer Vorteil ist der Kreis im Bodenmuster, denn er entspricht zufällig dem Radius einer großen Wirbelattacke. In einigen Räumen könnt ihr eine Wirbelattacke aufladen und warten, bis die Gegner alle im Kreis sind. Entfesselt dann den Angriff und der Raum ist gesäubert. Das Kreismuster ist auch in Räumen mit Eisboden noch zu erkennen. Passt dort allerdings auf, nicht zu nah an den Rand zu gelangen, damit ihr nicht herunter geschubst werdet.

Ein wenig schwerer habt ihr es im zweiten Raumtyp. Er hat die Form eines Plus-Zeichens und in der Mitte ein quadratisches Muster. Hier ist euer Platz sehr beengt, aber das gilt auch für die Gegner. Viele Soldaten mit Pfeil und Bogen oder mit Wurfspeeren können euch nicht treffen, wenn sie in den seitlichen Einbuchtungen stehen und ihr euch nahe der Eingangstür befindet. Außerdem können die Gegner leichter von der Plattform befördert werden. In vereisten Räumen solltet ihr euch nur extrem vorsichtig bewegen. Vier dieser vereisten Räume sind im Profi-Kurs zusätzlich noch stockdunkel. Für sie gibt es spezielle Taktiken, um sie möglichst unbeschadet zu überstehen.

Noch ein paar Infos vorweg: Von einigen Gegnern, z.B. Mini-Moldorms, gibt es Hyrule- und Lorule-Versionen. Sie unterscheiden sich in der Farbe, außerdem können die Lorule-Versionen mehr einstecken. Manche Gegner (z.B. Oktoroks) können sich außerdem auch gegenseitig verletzen und/oder in den Abgrund befördern. Wer übrigens am Ende zu faul ist, alle Rubine einzeln aufzusammeln, kann das auch mit einer Wirbelattacke von der Raummitte aus tun – die Rubine landen praktischerweise alle im Angriffsradius.

## **Anfänger-Kurs**

- Kosten: 100 Rubine
- Preise: 300 Rubine
- Preis für Unterbieten der Bestzeit: 50 Rubine

### **EG**

Raum: quadratisch  
Gegner: 8x Mini-Moldorm (Hyrule)

Taktik: Die Moldorms lassen sich mit einem Schwertschlag erlegen. Allerdings greifen sie nach kurzer Zeit von mehreren Seiten an. Nutzt daher euren Tornadostab, sobald ihr den Raum betretet und erledigt dann die betäubten Gegner. Dem Rest könnt ihr ebenfalls mit dieser Taktik beikommen. Arbeitet vor allem viel mit dem Schwert; bei einzelnen Gegnern können auch Pfeil und Bogen helfen.

### **01**

Raum: quadratisch  
Gegner: 10x Krabbe (Hyrule)

Taktik: Greift die Krabben am besten von unten an. Sie bewegen sich seitlich sehr schnell, also kämpft euch langsam nach oben durch den Raum.

### **02**

Raum: quadratisch  
Gegner: 8x Oktorok (Hyrule)

Taktik: Nutzt wieder gleich zu Beginn den Tornadostab. Sobald ihr auf dem Boden landet, versucht so schnell wie möglich, die betäubten Gegner mit dem Schwert zu bezwingen. Die restlichen Oktoroks werden gleich Steine in alle Himmelsrichtungen spucken; stellt euch also diagonal zu euren Gegnern. Diejenigen Oktoroks, die sich außerhalb des Bildschirmabschnitts befinden, könnt ihr zwar hören, aber sie spucken keine Steine. Stellt euch also am besten in eine Ecke, in der ihr möglichst wenige Gegner sehen könnt. Von dort aus könnt ihr sie relativ leicht besiegen, da sie während ihres Angriffs stehen bleiben. Haltet euch auch von größeren Gruppen fern, die erledigen sich meist von selbst.

### **03**

Raum: quadratisch  
Gegner: 4x Stalfos (blau), 4x Stalfos (rot)

Taktik: Wartet kurz, bis sich die unteren vier Skelette auf euch zubewegen. Aktiviert dann wieder euren Tornadostab, den Rest erledigt das Schwert. Tastet euch dann an die restlichen Gegner am besten mit Wirbelattacken heran. Vereinzelt Exemplare könnt ihr auch mit normalen Schwertstreichen bezwingen und so in den Abgrund drängen.

### **04**

Raum: quadratisch  
Gegner: 1x Moldorm

Taktik: Der Raum ist richtig einfach: Ladet eine Wirbelattacke auf und geht ein Stück nach links oben. Moldorm wird sich zuerst nach rechts unten bewegen. Sobald sein farbiges Schwanzende zu sehen ist, entfesselt ihr die Wirbelattacke. Ein Treffer reicht und er ist besiegt.

## **Fortgeschrittenen-Kurs**

- Kosten: 200 Rubine
- Preise: 1000 Rubine, einmalig ein Herzteil
- Preis für Unterbieten der Bestzeit: 100 Rubine

### **EG**

Raum: quadratisch

Gegner: 1x Tentakelmonster (Hyrule), danach 8x Tentakel-Monster (Lorule) (Popo)

Taktik: Besiegt den ersten Gegner mit einem Schwertstrahl. Laden dann eine Wirbelattacke auf und geht in die Mitte des Raumes, wo ihr von weiteren Gegnern umzingelt werdet. Greift einfach gleich mit der Wirbelattacke an. Wenn ihr schnell genug seid, erwischt ihr alle mit einem Angriff.

### **01**

Raum: quadratisch

Gegner: 8x Fliegendes Auge (ZW: Chasupa, Patra)

Taktik: Die Gegner greifen euch an, sobald ihr in ihre Nähe kommt. Geht zunächst in einer der unteren Ecken und besiegt heranfliegende Monster. Schaltet den Rest dann nach und nach aus. Entweder ihr lockt sie einzeln an oder besiegt sie mit Pfeil und Bogen oder Wirbelattacken auf Distanz.

### **02**

Raum: quadratisch

Gegner: 6x Rabe

Taktik: Am sichersten ist es, die Raben einzeln anzulocken. Zu Beginn wird einer der beiden unteren losfliegen. Geht ein, zwei Schritte auf seine Seite, um den anderen Raben nicht anzulocken, und begrüßt das fliegende Tier mit einem Schwerthieb. Säubert dann den Raum, indem ihr die Raben einzeln anlockt, mit Pfeil und Bogen oder Wirbelattacken. Wartet aber nicht zu lang mit aufgeladenem Schwert, da die Raben sonst zu weit oben in der Luft sind, um getroffen zu werden.

### **03**

Raum: quadratisch

Gegner: 10x Terrorpin

Taktik: Geht sofort in die Raummitte und greift mit dem Tornadostab an. Besiegt dann die Gegner, die auf dem Rücken liegen, passt aber auch auf die restlichen auf und weicht ihnen aus. Wiederholt die Prozedur. Mit dem Hammer lassen sich die Terrorpins auch umdrehen, aber der braucht länger, bis er seine Kraft entfaltet.

### **04**

Raum: quadratisch

Gegner: 8x grüner Soldat (Schwert)

Taktik: Lauft gleich in eine der unteren Ecken. Den Ritter, der euch im Weg steht, könnt ihr problemlos mit dem Schwert erledigen, wenn ihr schnell seid. Nutzt dann euren Tornadostab, um die Ritter zu betäuben. Sollte es einen nicht erwischen, kann der nicht zu euch durchdringen, da ihm seine Artgenossen den Weg versperren. Geht einfach ein paar Schritte auf ihn zu und aktiviert erneut den Tornadostab. Wurde er vorher aufgerüstet, werden die betäubten Ritter praktischerweise gleich besiegt. Erledigt den Rest mit eurem Schwert.

## **05**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 7x blauer Hartkopf-Oktorok  
Objekte: 1x Bumper

Taktik: Der Raum bietet weniger Platz als die vorigen, hinzu kommen der Bumper in der Mitte und die Gegner, die euch beide zurückdrängen, wenn ihr sie mit dem Schwert berührt. Erwartet die ersten Gegner, aktiviert den Tornadostab und besiegt die Oktoroks mit dem Schwert. Passt auf, dass sich nichts hinter euch befindet, da ihr zurückgeworfen werdet. Haltet das Schiebepad immer entgegen des Rückwurfs, damit ihr möglichst zeitig zum Stehen kommt. Habt ihr den Tornadostab aufgerüstet, werden betäubte Oktoroks beim zweiten Angriff besiegt. Es kann auch helfen, im Kreis um den Bumper zu laufen. Die Oktoroks laufen dann gegen diesen und befördern sich selbst in den Abgrund. Vermeidet hier Wirbelattacken, sie treffen den Bumper und werfen euch zurück. Rüstet danach den Feuerstab aus und geht weiter.

## **06**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 6x blauer Soldat (Pfeil und Bogen)

Taktik: Sobald ihr den Raum betretet, schickt einen heißen Strahl aus dem Feuerstab in den Raum. Es werden ein paar Gegner übrig bleiben, die euch mit Pfeilen angreifen. Die beiden links und rechts von euch befördern sich gegenseitig in den Abgrund. Weicht daher seitlich aus; sobald die Pfeile fliegen, geht schnell an die Gegner heran und besiegt sie mit dem Schwert. Ihr könnt euch auch hinter eurem Schild ducken und die dann mit Pfeil und Bogen besiegen. Feuerstab oder Wirbelattacke dauern zu lang, bis sie wirken. Beschränkt eure Angriffe daher auf schnelle Manöver.

## **07**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 8x Schnapp

Taktik: Die Gegner brauchen einen Moment, um anzugreifen. Nutzt diese Zeit, um möglichst viele von ihnen mit dem Schwert zu erlegen. Ein einfacher Schlag reicht dabei aus. Tastet euch vorsichtig mit eurem Schwert, alternativ mit Pfeil und Bogen, an vereinzelte Gegner heran. Bevor ihr weitergeht, rüstet wieder den Tornadostab und zusätzlich die Bomben aus.

## **08**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 6x Helmasaur

Taktik: Lauft zur Mitte des Raumes und wartet, bis alle Gegner nahe bei euch sind. Wirbelt euch dann mit dem Tornadostab nach oben. Sobald ihr wieder gelandet seid, legt eine Bombe mitten in den Gegnerhaufen und rennt zur Eingangstür, bevor sie explodiert. Kurz bevor die Gegner wieder auf euch losgehen, detoniert die Bombe und die Monster verlieren ihre Masken. Der Rest ist ein Kinderspiel für euer Schwert.

## **09**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 8x Gibdo

Taktik: Gibdos brauchen zwar viele Schwerthiebe, bis sie besiegt sind, aber wenn sie kontinuierlich angegriffen werden, kommen sie euch nicht zu nahe. Zieht euch in eine der unteren Ecken neben der Tür zurück und schaltet sie einzeln aus. Der Tornadostab kann dabei helfen. Vermeidet hier den Feuerstab, da die Gegner sonst zu Stalfos-Kriegern werden und an

Schnelligkeit gewinnen.

### **10**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 4x Schnee-Hinox

Taktik: Hier ist gutes Ausweichen gefragt, da der Raum mit einer Eisschicht überzogen und demzufolge der Boden sehr rutschig ist. Lauft am Anfang in weiten Kreisen um die Gruppe herum, dann greifen sich die Gegner selber an. Sollte einer in euren Weg geschleudert werden, lauft niemals direkt auf ihn zu, da ihr durch das Eis nicht ausweichen könnt. Lauft ihr seitlich an einem Gegner vorbei, könnt ihr ihm im Vorüberrutschen mit dem Schwert schlagen. Der Tornadostab kann auch helfen, euch etwas Zeit zu verschaffen. Arbeitet euch langsam durch diesen Raum.

### **11**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 6x Eis-Bomber (Zirro)

Taktik: Schaltet die Gegner nach und nach mit Hilfe des Tornadostabs aus. Nehmt euch am besten immer nur zwei auf einmal vor. Rüstet am Ende den Feuerstab aus.

### **12**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 7x Eis-Statue (Gimos)

Taktik: Bleibt direkt beim Eingang stehen und benutzt den Feuerstab direkt in den Raum hinein, um die Statue am anderen Ende zu schmelzen. Bewegt dann das Schiebepad ganz kurz zur Seite, um euch auf der Stelle zu drehen, und nutzt wieder den Feuerstab. Wiederholt die Prozedur auf der anderen Seite. Geht dann vorsichtig am unteren Rand so weit, bis ihr in einer Linie mit der Eisstatue vor euch seid. Heizt ihr kräftig ein, der Feuerstrahl trifft die hintere Statue gleich mit. Macht das noch auf der anderen Seite und der Raum ist praktisch ohne Kampf gesäubert. Rüstet dann zusätzlich zum Feuer- den Tornadostab aus.

### **13**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 2x grüner Soldat, 1x Morgenstern-Soldat

Taktik: Hier gilt es schnell zu sein: Aktiviert den Tornadostab und greift sofort nach eurer Landung mit dem Feuerstab an. Drückt am besten mehrmals die Taste, bevor ihr landet, um keine Zeit zu verlieren. Die beiden grünen Soldaten sollten betäubt werden, der Morgensternkrieger wird durch den Feuerstab besiegt. Schaltet die verbliebenen Gegner dann mit dem Schwert aus.

### **14**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 5x Moblin (Speer und Schild), 5x Moblin (Speer)

Taktik: Schießt, sobald ihr euch bewegen könnt, mit dem Feuerstab in die gegnerische Front hinein. Wartet dann einen kurzen Moment, bis ihr von außen umzingelt werdet, und nutzt dann euren Tornadostab. Damit betäubt ihr die Gegner und weicht gleichzeitig den Speeren aus, die die hinteren Moblins nach euch werfen. Schlagt dann schnell mit dem Schwert zu; durch die Aufrüstung eurer Klinge könnt ihr die Schilde der Gegner direkt zerschlagen und so die vordere Reihe komplett ausschalten. Sollten noch Speer-Moblins übrig sein, bleibt in Bewegung und weicht so lange aus, bis sie ihre Speere werfen. Dabei bleiben sie stehen, nutzt die Zeit, um ihnen mit dem Schwert oder dem Tornadostab beizukommen.

## **Profi-Kurs**

- Kosten: 300 Rubine
- Preise: 5000 Rubine, beim ersten Gewinn ein Upgrade für die Lampe, beim zweiten Sieg ein Upgrade für den Kescher
- Preis für Unterbieten der Bestzeit: 300 Rubine

### **EG**

Raum: quadratisch

Gegner: 1x Buzz Blob, danach 8x und 12x Buzz Blob

Taktik: Besiegt den einzelnen Gegner nicht aus der Distanz heraus, da dann gleich vor euch ein weiterer Buzz Blob auftauchen wird. Geht dem einzelnen Exemplar lieber entgegen und begrüßt ihn mit einem Schwertschlag. Drückt den B-Knopf dann gleich wieder, um eine Wirbelattacke aufzuladen. Die nutzt ihr für die Buzz Blobs, die um euch herum auftauchen. Lauft dann in kleinen Kreisen um das Zentrum des Raumes, um alle Gegner zum Auftauchen zu zwingen, und schaltet sie einzeln aus.

### **01**

Raum: quadratisch

Gegner: 12x Ratte (Hyrule), danach 12x Schlange (Hyrule)

Taktik: Die Ratten bewegen sich recht schnell, nutzt daher euren aufgerüsteten Tornadostab, um sie mit einem Treffer zu besiegen. Einzelne Exemplare bekommen euer Schwert zu spüren. Es werden fall Schlangen von der Decke fallen.

Zieht euch schleunigst in die Raummitte zurück und ladet eine Wirbelattacke auf, die ihr auch gleich entfesselt. Die übrigen Gegner schaltet ihr mit dem Schwert oder mit Pfeil und Bogen aus. Näher euch diagonal, da sich die Schlangen horizontal und vertikal plötzlich schnell bewegen können.

### **02**

Raum: quadratisch

Gegner: 7x Fledermaus

Taktik: Entweder ihr schießt sofort einmal mit Pfeil und Bogen und benutzt dann direkt danach den Tornadostab, um die meisten Gegner auszuschalten, oder ihr zieht euch – ebenso direkt nach Betreten des Raumes – in eine der unteren Ecken zurück und lasst euer Schwert sprechen. Sollte sich eine Fledermaus im Raum verirrt haben, ist der Bogen die beste Wahl.

### **03**

Raum: quadratisch

Gegner: 10x grüner Soldat

Taktik: Wartet kurz, bis die Soldaten euch bemerken. Nutzt dann euren Tornadostab und die betäubten Gegner sollten ihre lebendigen Kollegen davon abhalten, zu euch durchzudringen. Ein weiterer Angriff mit dem Tornadostab, und der Raum sollte weitestgehend gesäubert sein. Erledigt den Rest mit dem Schwert. Alternativ könnt ihr euch in eine der unteren Ecken zurückziehen. Besiegt dann den Soldaten auf eurem Weg und erwartet den Rest von der Ecke aus.

#### **04**

Raum: quadratisch

Gegner: 1x Armos, danach 8x Armos

Taktik: Geht auf die einzelne Statue zu. Ein Schwerthieb, und sie ist Geschichte. Ladet dann sofort eine Wirbelattacke auf und stellt euch direkt in die Raummitte. Alle anderen Statuen erwachen gleichzeitig. Wartet, bis sie zwei Mal gehüpft sind und sich im hellen Bereich des Fußbodens befinden, und entfesselt den Angriff.

#### **05**

Raum: quadratisch

Gegner: 4x Geist (Hyrule), danach 8x Geist (Lorule) (Hyu; gemeint sind die Friedhofsgeister, nicht die Ghinis)

Taktik: Stürzt euch mit dem Schwert auf die beiden vorderen Geister. Versucht auch, die hinteren Geister mit normalen Schlägen zu besiegen und rennt dann gleich zur Mitte. Ladet eine Wirbelattacke auf und geht zwei, drei Schritte nach rechts. In der Zwischenzeit sollten acht andere Geister erschienen sein. Sie bilden einen Kreis und schweben auf die rechte Seite. Entfesselt die Wirbelattacke, um alle zu vernichten. Einzelne Exemplare besiegt ihr übrigens am besten mit weiteren Wirbelattacken, da sie sich gerne mal in Wänden versteckt halten. Tastet euch so durch den Raum, bis die Tür am anderen Ende aufgeht.

#### **06**

Raum: quadratisch

Gegner: 11x Rubinschleim

Items: 5x 20 Rubine

Taktik: Schaut euch alle Rubine genau an: Die, die einen größeren Schatten werfen, sind Rubinschleime. Rubine findet ihr in der 1. Reihe die beiden direkt vor euch, in der 2. Reihe ganz links, in der 3. Reihe ganz rechts und in der 4. Reihe der zweite von links. Die Schleime könnt ihr, solange sie nicht aufgetaucht sind, nicht verletzen. Tastet euch also vorsichtig an jeden Gegner einzeln heran und geht ein paar Schritte zurück, wenn er auftaucht. Schlagt dann mit dem Schwert zu. Wagemutige können auch eine ganze Reihe erwecken und dann mit einer Wirbelattacke zuschlagen.

#### **07**

Raum: quadratisch

Gegner: 5x blauer Arachno, 5x roter Arachno

Taktik: Arachnos brauchen eine Weile für den Angriff, nutzt das unbedingt aus. Geht schnell links zum ersten blauen Arachno und erledigt ihn mit eurem Schwert. Es sollte unbedingt der blaue sein, da er nur einen Treffer aushält. Ein roter Arachno benötigt zwei Treffer. Ladet sofort eine Wirbelattacke auf, lauft in die gegnerischen Reihen zum Raummittelpunkt und greift an, dann sollte der Raum gesichert sein. Rüstet anschließend zum Tornadostab euren Feuerstab aus.

#### **08**

Raum: quadratisch

Gegner: 4x roter Soldat (Lanze), 4x roter Soldat (Speer)

Taktik: Schickt einen Feuerstrahl direkt in den Raum und wartet, bis ihr seitlich eingekreist werdet. Aktiviert dann den Tornadostab, um die Gegner zu betäuben und den eventuellen Lanzen auszuweichen, die von hinten geflogen kommen. Den Rest macht euer Schwert.



## **09**

Raum: quadratisch  
Items: 5x Herz

Taktik: Einfach durchlaufen. Rüstet für die kommenden Räume den Tornadostab und Pfeil und Bogen aus.

## **10**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 4x grüner Feurdino, 7x roter Feurdino (Kodongo)

Taktik: Achtung, ab hier sind die Böden wieder vereist. Bleibt stehen und macht eine Wirbelattacke. Bevor ihr euch weiter bewegt, ladet gleich die nächste Wirbelattacke auf. Sobald sich Gegner im Wirkungskreis befindet, entfesselt sie. Bewegt euch so Stück für Stück durch den Raum.

## **11**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 8x Schatten-Oktorok (Slarok)

Taktik: Benutzt gleich den Tornadostab und schaltet die betäubten Gegner aus. Stellt euch dann diagonal zu den restlichen Gegnern, da ihr gleich von Felsen eingedeckt werdet. Versucht, so wenig Gegner wie möglich auf eurem Bildschirm zu sehen, da die Monster, die nicht zu sehen sind, praktischerweise auch keine Steine nach euch spucken. Sucht gegebenenfalls Schutz hinter eurem Schild und tastet euch langsam an die Gegner heran. Pfeil und Bogen sind hier eine gute Alternative, Wirbelattacken oder der Tornadostab funktionieren auch.

## **12**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 9x Krabbe (Lorule), danach 2x, 4x und 6x Zora (Lorule, Ku)

Taktik: Die Krabben solltet ihr langsam von unten nach oben besiegen, da sie sich nur seitlich schnell vorwärts bewegen. Versucht, die letzte Krabbe von der Raummitte aus mit Pfeil und Bogen auszuschalten. Es folgen drei Angriffswellen von Zoras, die von beiden Seiten auf euch zugerannt kommen. Benutzt den Tornadostab, sobald ihr sie seht. Wenn ihr das erste Exemplar mit dem Schwert besiegt, kommt die nächste Angriffswelle. Benutzt nochmals den Tornadostab und besiegt die Gegner möglichst von der Raummitte aus. Fahrt so bei der dritten Angriffswelle fort, um den Raum heil zu überstehen.

## **13**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 6x Pengator

Taktik: Die beiden Gegner vor euch rutschen direkt in euer Schwert. Ladet dann gleich eine Wirbelattacke auf und geht in die Raummitte. Wartet, bis die Gegner sich alle vertikal auf eurer Höhe befinden und greift dann an.

## **14**

Raum: quadratisch, vereist  
Gegner: 6x rote Schleimqualle, 6x blaue Schleimqualle (Bari)

Taktik: Ihr habt in diesem Raum zwei Vorteile. Erstens ist der Platz vor euch frei, zweitens ist es beim Einsatz einer Wirbelattacke völlig egal, ob die Quallen gerade elektrisch aufgeladen sind oder nicht. Ladet also einfach eine Wirbelattacke auf, geht aber nicht zu nahe an die

## **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds - Ausdauerkampf**

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

Gegner heran, um nicht unterbrochen zu werden. Tastet euch dann mit weiteren Wirbelattacken durch den Raum. Für den nächsten Raum braucht ihr den Feuerstab und die Bomben.

### **15**

Raum: quadratisch, vereist

Gegner: 5x grüner Goriya, 3x roter Goriya

Taktik: Die grünen Goriyas reagieren allergisch auf euer Schwert, aber die roten sind dagegen immun. Bleibt am besten erstmal stehen und schickt eine Feuersäule in den Raum. Das erlegt den roten Goriya vor euch am anderen Ende. Es bleiben noch die beiden links und rechts. Alle Gegner im Raum spiegeln eure Bewegungen. Lasst also zunächst mit Seitwärtsbewegungen auf dem Schiebepad die grünen Goriyas in euer Schwert laufen. Setzt dann eine Bombe vor euch und lasst einen roten Goriya über die Bombe marschieren. Passt auf, ihm nicht direkt in die Augen zu blicken, da er euch sonst angreift. Wiederholt das beim zweiten. Die restlichen grünen Goriyas könnt ihr mit dem Schwert bearbeiten. Bevor ihr weitergeht, rüstet Tornado- und Feuerstab aus.

### **16**

Raum: quadratisch, vereist

Gegner: 8x blauer Stier-Kämpfer (weißer Stab) (Tarosu)

Taktik: Auch hier hilft die altbewährte Combo weiter: Aktiviert den Feuerstab und wartet, bis ihr eingekreist seid. Nutzt dann den Tornadostab, um alle Gegner zu betäuben und lasst euer Schwert sprechen.

### **17**

Raum: quadratisch, vereist

Gegner: 2x Riesen-Pengator

Taktik: Achtung, hier werdet ihr bei Treffern mit dem Schwert zurückgeworfen. Ladet eine Wirbelattacke auf und setzt sie auch gleich ein. Da ihr weit weg von den Rändern steht, wird euch der Rückstoß nicht in den Abgrund befördern, aber ihr könntet gegen einen der beiden Gegner geworfen werden. Steuert hier mit dem Schiebepad gegen. Ladet anschließend eine zweite Wirbelattacke auf und greift von der Raummitte aus an.

### **18**

Raum: quadratisch, vereist

Gegner: 1x gelbe Riesen-Schleimqualle (Bari)

Taktik: In diesem Raum gibt es einen kleinen Trick. Sobald ihr ihn betretet, drückt ihr so schnell es geht auf den Knopf mit dem Feuerstab. Schickt insgesamt drei Feuersäulen zur Qualle, dann sollte sie euch ein gutes Stück näher gekommen sein. Sie wird sich daraufhin elektrisch aufladen. Lauft schnell um die Qualle herum und dreht euch wieder zu ihr hin. Greift dann ein viertes Mal mit dem Feuerstab an.

Wart ihr schnell genug, wird die Qualle an die Wand geworfen. Eigentlich teilt sie sich in viele kleine Quallen, aber der Feuerstrahl ist noch aktiv und löscht alle gleichzeitig aus. Sollte das nicht der Fall sein, dann arbeitet vor allem mit Wirbelattacken und Pfeil und Bogen. Wenn ihr schnell seid, könnt ihr auch an den unteren Rand laufen, euch zu den kleinen Quallen drehen und erneut mit dem Feuerstab angreifen.

## **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds - Ausdauerkampf**

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

### **19**

Raum: quadratisch, vereist

Items: 3x Herz

Taktik: Hier könnt ihr euch wieder erholen. Rüstet euch außerdem wieder mit dem Tornadostab und Pfeil und Bogen aus.

### **20**

Raum: kreuzförmig

Gegner: 8x Flug-Dino (Kyune)

Taktik: Ein Gegner sollte losfliegen, wenn ihr den Raum betretet. Geht ein, zwei Schritte am unteren Rand entlang auf ihn zu und besiegt ihn mit Schwertschlägen. Den Rest lockt ihr einzeln an oder ihr bekämpft sie aus der Ferne mit Pfeil und Bogen. Vermeidet den Tornadostab, gegen den sind die Gegner immun.

### **21**

Raum: kreuzförmig

Gegner: 10x Ratte (Lorule), danach 10x Schlange (Lorule)

Taktik: Macht vor allem Am Anfang viel Gebrauch vom Tornadostab. Die Lorule-Varianten der Ratten halten zwei Treffer damit aus, bis sie besiegt sind. Entledigt euch der letzten Ratte mit einem normalen Schwerthieb, um schnell zur Raummitte zu laufen. Ladet eine Wirbelattacke auf und lasst sie auf die Schlangen los, die nun überall landen. Mit ein bisschen Glück erwischt ihr alle, falls nicht, säubert den Raum mit dem Schwert. Passt aber wieder auf, dass ihr euch diagonal annähert, da die Schlangen sich plötzlich schnell bewegen können.

### **22**

Raum: kreuzförmig

Gegner: 7x Geier

Taktik: Die ersten beiden fliegen los, wenn ihr den Raum betretet. Geht am unteren Rand entlang bis zur Kante und wartet, bis ihr den Ruf der Monster hört. Kurz darauf stoßen sie herab. Weicht schnell auf die andere Seite aus, lasst den zweiten Geier auch landen, und versucht, beide mit eurem Schwert zu treffen.

Ihr könnt auch den Tornadostab benutzen. Ladet dann eine Wirbelattacke auf und achtet auf den blassen Schimmer, der euch euren Angriffsradius anzeigt. Bewegt euch langsam auf die anderen Geier zu und entfesselt eure Wirbelattacke, sobald sie im Radius sind, dann sollten sie noch nicht losfliegen und getroffen werden. Arbeitet euch langsam durch den Raum.

### **23**

Raum: kreuzförmig

Gegner: 1x Tentakelmonster (Hyrule, Popo), danach 4x Feuer-Pyromagus

Taktik: Schaltet den ersten Gegner aus der Distanz aus. Ladet dann eine Wirbelattacke auf und lauft zur Raummitte. Sobald die Zauberer erscheinen, entfesselt die Wirbelattacke. Wart ihr schnell genug, werden sie noch vor ihrem Angriff besiegt. Sollte einer übrig bleiben, weicht der Attacke schnell aus. Er bleibt dann eine Zeit lang in der Luft schweben; lauft zu ihm hin und lasst euer Schwert sprechen.

## **24**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 8x Mini-Moldorm (Lorule)  
Objekte: 1x Bumper

Taktik: Arbeitet hier vor allem viel mit dem Tornadostab. Auch, wenn einige Gegner betäubt sind, können schnell andere auftauchen und euch schaden. Besiegt vereinzelt betäubte Gegner mit dem Schwert und meidet den Bumper in der Raummitte um jeden Preis. Nutzt auch keine Wirbelattacken, da diese den Bumper aktivieren. Durch den kleinen Raum könnt ihr schnell über den Rand gestoßen werden.

## **25**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: je 2x grüner, blauer und roter Augor (Eyegore, aber ist das im Deutschen auch derselbe Gegner?)

Taktik: Ladet mit dem Gesicht zur Eingangstür eine Wirbelattacke auf und geht in die Raummitte. Sind alle Statuen zum Leben erwacht, zieht euch ein Stück zum Eingang zurück. Die Statuen brauchen einen Moment, bis sie verwundbar sind und in dieser Zeit könnten euch die unteren, die schon erwacht sind, schon einkreisen. Entfesselt die Wirbelattacke. Rüstet anschließend Tornado- und Feuerstab aus.

## **26**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 4x blauer Ritter (Schwert), 4x blauer Ritter (Pfeil und Bogen)

Benutzt gleich zu Beginn euren Feuerstab und legt, sobald euch die Ritter zu nahe kommen, mit dem Tornadostab nach. Dann sollten alle besiegt sein. Falls noch einer übrig bleibt, nutzt am besten den Tornadostab, da einige der Ritter mit Pfeil und Bogen bewaffnet sind und euch schnell angreifen können.

## **27**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 1x Morgenstern-Soldat, 4x roter Soldat (Speer)

Taktik: Schickt zwei Feuersäulen hintereinander direkt in den Raum hinein, das sollte den Morgenstern-Soldaten und drei seiner roten Artgenossen ausschalten. Der vierte bleibt am Rand zurück und wirft Speere in die Raummitte. Wartet, bis einer geflogen kommt, rennt dann schnell zum Werfer hin und besiegt ihn mit einem schnellen Schwertstreich.

## **28**

Raum: kreuzförmig  
Gegner: 3x Lynel (Hyrule)

Taktik: Kommt nicht in die Versuchung, euren Tornadostab zu nutzen, der ist bei den Lynels nämlich wirkungslos. Geht vom Eingang aus ein Stück nach schräg vorn, sodass ihr in einer Diagonale mit einem der beiden vorderen Lynels steht. Beide werden euch angreifen. Nutzt schnell euren Feuerstab bei dem Lynel, den ihr im Visier habt, und flüchtet dann vor dem Angriff der zweiten in die unterste Ecke neben der Tür. Wagt euch nicht zu weit in den Raum hinein, sonst lockt ihr den dritten an. Der Lynel, den ihr mit dem Feuerstab angegriffen habt, wird in den Abgrund fallen. Sobald der zweite vordere seinen Angriff beendet hat, geht ihr nach demselben Muster vor. Begeht euch dann wieder zum Eingang. Schaut gerade nach vorn und benutzt den Feuerstab ein drittes Mal. Lauft eurer Feuersäule hinterher. Der Lynel wird zurückgeworfen und kann sich nicht wehren. Rennt schnell zur Seite und schickt dort noch eine Feuersäule auf ihn los, um ihn zu besiegen oder in den Abgrund zu drängen.

### **29**

Raum: quadratisch

Items: 1x Herz

Taktik: Auch hier solltet ihr euch wieder mit Tornadostab und Pfeil und Bogen ausrüsten.

### **30**

Raum: kreuzförmig, vereist

Gegner: 7x roter Hartkopf-Oktorok, 4x elektrischer Buzz Blob

Taktik: Ab hier werden die Räume richtig knifflig, denn sie sind nicht nur vereist, sondern auch kreuzförmig, was euren Bewegungsspielraum auf ein Minimum beschränkt. Geht ein Stück vorwärts, bis der erste Buzz Blob aus dem Boden auftaucht, und nutzt dann schnell euren Tornadostab. Die Oktoroks brauchen vier Treffer, bis sie besiegt sind, aber dann dürfte eure Ausdauer-Leiste auch leer sein. Versucht daher, solange die Gegner betäubt sind, die anderen Buzz Blobs aus dem Boden zu locken und ebenfalls zu betäuben. Zückt dann erst euer Schwert, um nicht von elektrischen Schlägen überrascht zu werden. Ihr könnt auch Pfeil und Bogen nutzen, um entferntere Buzz Blobs auszuschalten, falls ihr durch die Oktoroks kommt. Passt auch hier wieder auf den Rückstoß durch die Oktoroks auf. Wer will, kann außerdem die Lampe ausrüsten, bevor es weitergeht, lasst aber auch den Tornadostab ausgerüstet.

### **31**

Raum: kreuzförmig, vereist, dunkel

Gegner: 10x Ghini

Taktik: Der Raum ist knifflig, denn die Hälfte der Gegner seht ihr im Licht, die andere Hälfte nur in der Dunkelheit. Es macht keinen Unterschied, ob ihr die Lampe ausgerüstet habt oder nicht. Macht erst einmal eine Wirbelattacke. Das sollte einige Gegner erledigen. Tastet euch dann ganz langsam mit weiteren Wirbelattacken vorwärts. Der Tornadostab ist eine schnellere Alternative, falls euch ein Geist zu nahe kommt. Der Vorteil der Wirbelattacke ist, dass ihr, wenn ihr euch in einer geraden Linie durch den Raum bewegt, irgendwann die Tür erkennt. Falls sie sich nicht öffnet, tastet den Raum langsam nach den letzten Gegnern ab, nutzt auch eventuell die Lampe. Danke daran, dass die Geister sich auch in den Wänden verstecken können. Für den nächsten Raum benötigt ihr den Feuerstab.

### **32**

Raum: kreuzförmig, vereist

Gegner: 4x Kältezombie

Taktik: Die unteren beiden Gegner lockt ihr einzeln aus der Wand und stellt euch diagonal zu ihnen. Greift dann mit dem Feuerstab an. Alternativ könnt ihr mit größtmöglichem Abstand von unten an sie heran laufen. Während ihr in ihr Sichtfeld rutscht, drückt das Schiebepad nach oben, um euren Blick auszurichten, und schickt dann einen schnellen Feuerstrahl los.

Die oberen beiden sind einfacher: Geht so weit nach unten, bis ihr die Gegner nicht mehr seht, schickt ihnen eine Feuersäule zur Begrüßung und lauft eurem eigenen Angriff hinterher. Der Kältezombie wird erwachen und gleich geschmolzen werden. Wiederholt das auf der anderen Seite. Wer mag, kann dann wieder die Lampe ausrüsten, der nächste Raum ist wieder dunkel.

### **33**

Raum: kreuzförmig, vereist, dunkel

Gegner: 5x Fliegendes Auge (Chasupa, Patra), 4x Bomben-Schnecke (Sluggula)

Taktik: Schickt erst einmal eine Feuersäule nach vorn. Die erledigt nicht nur einen Gegner, sondern zeigt auch, wie weit ihr in etwa in den Raum hinein gehen könnt. Ladet dann eine Wirbelattacke auf, geht ein paar Schritte vor – am besten ins Zentrum, erkennbar an der Stellung der vier fliegenden Augen – und entfesselt sie. Das sollte zumindest die geflügelten Gegner erledigen. Die Schnecken macht ihr mit eurem Feuerstab ausfindig und erledigt sie mit Wirbelattacken, um keiner Bombe zu nahe zu kommen.

### **34**

Raum: kreuzförmig, vereist

Gegner: 8x blauer Echsen-Soldat (Zazakku), taucht erst später auf

Items: 1x Herz

Taktik: Ladet eine Wirbelattacke auf und schnappe euch das Herz. Lasst dann die auftauchenden Gegner ein wenig herankommen und greift an. Rüstet danach den Tornadostab aus.

### **35**

Raum: kreuzförmig, vereist

Gegner: 4x Pflanzen-Tentakel (Lorule, Ropa), 4x Eis-Bomber (Zirro)

Taktik: Mit Hilfe des Tornadostabs besiegt ihr die geflügelten Gegner und betäubt die Tentakelmonster. Schaltet Letztere dann mit gezielten Schwerthieben aus. Nehmt euch dann die beiden hinteren Eis-Bomber vor.

### **36**

Raum: kreuzförmig, vereist, dunkel

Gegner: 8x roter Augor (Eyegore)

Taktik: Ladet eine Wirbelattacke mit Gesicht zur Eingangstür auf und lauft rückwärts. Sobald alle Statuen erwacht sind, lauft zwei, drei Schritte in Richtung Eingang und greift dann an. Für den nächsten Raum benötigt ihr den Feuerstab.

### **37**

Raum: kreuzförmig, vereist

Gegner: 2x Eis-Statue (Gimos), danach 4x Eis-Pyromagus

Taktik: Erledigt die Eis-Statuen aus der Ferne mit dem Feuerstab. Ladet dann eine Wirbelattacke auf und stellt euch in die Raummitte. Greift an, sobald die Zauberer erscheinen, dann sollten sie nicht mehr angreifen können. Einer taucht etwas später als seine Kameraden auf, weicht also dem Angriff aus und kontert mit schnellen Schwerthieben, bevor er wieder verschwindet.

### **38**

Raum: kreuzförmig, vereist, dunkel

Gegner: Flammender Morgenstern-Krieger

Taktik: Der Raum ist richtig einfach: Drückt einfach immer wieder auf den Knopf, auf dem der Feuerstab ausgerüstet ist. Nach vier Angriffen ist der Gegner Geschichte.

## **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds - Ausdauerkampf**

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

### **39**

Raum: kreuzförmig, vereist

Items: 1x Fee

Taktik: Wenn ihr eine leere Flasche habt, fangt die Fee ein. Erstens erwarten euch ein paar starke Gegner, sodass ihr schnell k.o. gehen könnt, weshalb eine Fee immer gut ist, und zweitens habt ihr dann gleich wieder eine in der Flasche, falls ihr sie nicht braucht. Rüstet euch außerdem für die letzten Räume mit Feuer- und Tornadostab aus. Die Räume wechseln jetzt nicht wie bisher alle zehn, sondern mit jeder Etage, passt also entsprechend auf.

### **40**

Raum: quadratisch

Gegner: 6x roter Stier-Kämpfer (Lanze, Tarosu), 4x Stein-Spucker (Zirro)

Taktik: Schickt eine Feuersäule in den Raum, das sollte die geflügelten Monster erledigen. Nutzt danach sofort den Tornadostab, um die Stier-Kämpfer vor euch zu betäuben und eventuell übrig gebliebene Stein-Spucker zu beseitigen. Traktiert die übrigen Gegner dann mit eurem Schwert. Geht dann ein Stück vor und nutzt bei den hinteren beiden geflügelten Monstern wieder den Tornadostab.

### **41**

Raum: quadratisch, vereist

Gegner: 11x Stalfos

Taktik: Nutzt gleich zu Beginn den Tornadostab und besiegt die betäubten Gegner. Tastet euch dann mit Hilfe des Stabs an die anderen Exemplare heran.

### **42**

Raum: kreuzförmig

Gegner: 4x graue Schleimqualle, 3x gelbe Schleimqualle (Bari)

Taktik: Arbeitet euch wieder mit Wirbelattacken durch den Raum. Passt auf, dass ihr den Gegnern nicht zu nahe kommt, um keinen Stromschlag abzukriegen. Rüstet dann den Feuerstab aus.

### **43**

Raum: kreuzförmig, vereist

Gegner: Riesen-Eis-Statur (Gimos)

Taktik: Aktiviert so schnell es geht den Feuerstab, dann besiegt ihr den Gegner, bevor er sich bewegt. Rüstet euch mit dem Feuer- und dem Tornadostab aus.

### **44**

Raum: quadratisch

Gegner: 6x Moblin (Schwert und Schild), 4x Bombenwerfer-Soldat (Bomber)

Taktik: Ein Feuerstrahl löscht den Großteil der Moblins aus. Aktiviert kurz danach den Tornadostab, das sollte auch die beiden unteren Bombenwerfer betäuben. Kümmert euch dann zuerst um übrig gebliebene Moblins. Weicht dann den Bomben der übrigen Soldaten aus und besiegt sie mit dem Schwert oder betäubt sie erneut mit dem Tornadostab.

### **45**

Raum: quadratisch, vereist

Gegner: 8x roter Echsen-Soldat (Zazakku), taucht erst später auf

## **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds - Ausdauerkampf**

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

Taktik: Ladet eine Wirbelattacke auf und begeben euch zur Raummitte. Die Gegner erscheinen daraufhin. Wartet, bis sich alle im Kreis befinden, der in die Bodenmusterung eingelassen ist. Entfesselt die Wirbelattacke und rüstet euch für den kommenden Raum mit Feuer- und Eisstab aus.

### **46**

Raum: quadratisch

Gegner: 3x Stein-Statue, danach 3x Feuer-Statue, danach 3x Eis-Statue (Gimos)

Objekte: 4x Eis-Spucker (Medusa)

Taktik: Wartet zunächst, bis die ersten Statuen sich bewegen. Geht dann auf sie zu, um den Eiskugeln der unteren beiden Eis-Spucker auszuweichen, und besiegt die Statuen mit dem Schwert. Auf der linken Seite erwachen jetzt die Feuer-Statuen. Sie könnt ihr nicht mit normalen Schwerthieben besiegen, da ihr euch selbst verletzt. Aktiviert schnell euren Eisstab, um sie zu betäuben und dreht euch dann um. Noch sind die Eis-Statuen nicht erwacht und damit leichtes Futter für euren Feuerstab. Passt zwischendurch auf herumfliegende Eis-Kugeln und die auftauenden Gegner auf. Friert sie bei Bedarf wieder ein. Sind alle Eis-Statuen geschmolzen, könnt ihr die Feuer-Statuen im gefrorenen Zustand mit dem Schwert bearbeiten, allerdings nur ein Mal pro Statue, da sie sofort wieder auftaut. Lasst euch Zeit und besiegt nach und nach die Gegner. Verlasst den Raum dann zügig, weil die Eis-Spucker weiterhin ihr Werk verrichten. Rüstet allerdings vorher noch den Tornado-Stab zum Feuerstab mit aus.

### **47**

Raum: quadratisch, vereist

Gegner: 3x gepanzerter Soldat (Speer), 3x gepanzerter Soldat (Schwert)

Taktik: Eine Feuersäule in den Raum hinein bringt die meisten Gegner zur Strecke. Den Rest betäubt ihr mit dem Tornadostab, wenn sie euch näher kommen. Achtung, diese Gegner brauchen zwei Schwerthiebe, bis sie besiegt sind.

### **48**

Raum: quadratisch

Gegner: 3x Lynel (Lorule)

Taktik: Versucht auch hier wieder, die Lynels aus der Ferne mit dem Feuerstab in den Abgrund zu stoßen. Praktischerweise verschluckt die Flammensäule auch herannahende Feuerbälle. Versucht, einen der beiden unteren diagonal von unten anzugreifen, wechselt dann sofort den Standort und greift den anderen an. Bleibt viel in Bewegung, damit euch kein Angriff trifft. Dem letzten Lynel könnt ihr euch wieder mit Flammensäulen annähern.

### **49**

Raum: quadratisch, vereist

Gegner: 1x Moldorm

Taktik: Dieser Moldorm hält etwas mehr aus als der im Anfänger-Kurs. Wenn ihr eine Wirbelattacke macht, trifft sie auch den Kopf des Monsters und wird euch unweigerlich in den Abgrund stoßen. Es gibt einen etwas einfacheren Weg zum Sieg. Moldorm wird sich zuerst nach unten rechts bewegen. Geht also auf die linke Seite und schlägt auf seinen Schwanz ein. Drückt dabei das Schiebepad vorsichtig zum Gegner hin, falls er euch zurückwerfen sollte, um eine Chance zu haben, nicht in den Abgrund zu fallen. Setzt dann noch einen zweiten Schlag an. Während Moldorm sich zusammenzieht, ladet ihr eine Wirbelattacke auf. Hättet ihr am Anfang mit der Wirbelattacke begonnen, wäre er jetzt wesentlich schneller und schwerer zu treffen. Auf die eben beschriebene Weise könnt ihr ihm aber noch relativ gut ausweichen. Macht euch keine Sorgen darum, dass eure Wirbelattacke auch seinen Kopf trifft – sobald er besiegt ist, werdet ihr auch nicht mehr vom Feld gestoßen.