

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zelda-europe.de

ENDGEGNER GUIDE

Was gehört mehr zu einem Dungeon, als ein richtig fieser **Endgegner**: In allen Zelda-Spielen kommen sie vor: manchmal sind es richtig fiese Jungs, manchmal sind es aber auch die Alten. In **A Link to the Past** wurden beeindruckende böse niederträchtige Kreaturen geschaffen, die wir dir nicht vorenthalten:

ENDGEGNER: 6 ARMOS-RITTERSTATUEN

**Treffer: 6x jeweils mit Schwert (Blaue),
12x jeweils mit Schwert (Roter).
Eine Alternative bieten Pfeile!**

Anmerkung: Treten immer zu sechst auf und springen wild in Kreisrichtung im Raum herum.

Strategie: Halte genügend Abstand und beschieße sie mit Pfeilen, im Notfall kann auch die Wirbelklinge Wirkung zeigen. Wenn nur noch einer übrig ist, wird es gefährlicher. Er färbt sich rot und versucht dich zu zermalmen. Trotzdem: Die gleiche Taktik beibehalten.

ENDGEGNER: 3 LANMOLAS

Treffer: 7x jeweils mit Schwert

Anmerkung: Tauchen aus dem Boden auf und sind nur schwer zu treffen.

Strategie: Am besten hilft hier der Eisstab oder wieder die Wirbelklinge. Mit Pfeilen und normalen Schwerthieben wirst du es schwer haben. Ziele auf seinen Kopf und weiche den Steingeschossen aus, die sie abgeben, sobald sie aus dem Sand auftauchen. Ist nur einer übrig, wird er statt 4 nun 8 Geschosse in alle Himmelsrichtungen senden.

ENDGEGNER: RIESENMOLDORM

Treffer: 6x jeweils mit Schwert

Anmerkung: Der König der Würmer dreht seine Runden und versucht Link in den Abgrund zu stürzen.

Strategie: Halte genügend Abstand und warte geduldig, bis sein blinkender Schwanz in Reichweite ist. Hau dann mit dem Schwert zu. Er wird mit jedem Treffer schneller und wilder. Moldorm ansich ist keine Gefahr, aber man hat nur eine begrenzte Bewegungsfreiheit: Fällt man nach unten, muss man den Kampf von neu beginnen. Am Besten stets konzentriert arbeiten.

ENDGEGNER: AGAHNIM #1

Treffer: 6x jeweils mit Schwert

Anmerkung: Er beschießt dich mit Feuerkugeln, Magiebällen und Blitzen. Ist in Wahrheit niemand anderes als Ganon.

Strategie: Bleibe ständig in Bewegung und weiche den Blitzen und Feuerkugeln aus. Bereite Agahnim eine Energiekugel vor, halte dich bereit und schleuder diese mit der Wirbelklinge oder dem Schmetterlingsnetz auf ihn zurück. Stellt er sich in die Mitte auf und zaubert, renne ganz schnell zur Seite, da er mit einer Blitzattacke angreift.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeuropa.de

ENDGEGNER: KÖNIG HEMASAUR

Treffer: 6-8x jeweils mit Schwert

Anmerkung: Der König aller Helmasaurs ist ziemlich unbeweglich und schießt mit Feuerkugeln, Stachelbällen und seinem gespickten Schwanz auf dich.

Strategie: Bleibe auch hier in Bewegung und halte genügend Abstand. Spreng zuerst seine Maske mit Bomben oder Hammerschlägen ab, um ihn dann mit Pfeilen auf seiner Stirn zu bearbeiten. Achtet auf seinen Schwanz: Wenn er wild hin und her wedelt, ist das das Zeichen, das er nach dir stechen will. Weiche hier zur Seite aus.

ENDGEGNER: ARGHUS

Treffer: 8x jeweils mit Schwert

Anmerkung: Ein unangenehmer Zeitgeselle. Lebt in feuchten Gemäuern und ist sehr flink.

Strategie: Greife dir erst einmal die kleinen Blasen um seinen Körper mit dem Enterhaken und bearbeite sie mit dem Schwert. Sobald alle Blasen besiegt sind, hetzt Arghus wild durch den Raum. Weich geschickt aus und greife ihn mit Schwert oder Enterhaken an. Seine Schwachstelle ist sein Auge. Aufgepasst: Wenn er nach oben springt, wird er versuchen, dich zu überraschen und zu zerquetschen.

ENDGEGNER: RIESENLOTTE MORTHULA

Treffer: 10x mit dem Feuerstab

Anmerkung: Die gefährliche Riesenlotte lauert in den tiefsten Tiefen des Skelettwaldes.

Strategie: Dieser Boss gibt dir eine volle Breitseite an Feuerstrahlen, Feuerkugeln und Feuerkringeln, dazu kommen noch Stachelfallen. Pack genügend Tränke ein und greif ihn mit dem Feuerstab an. Ein Kampf mit dem Schwert hingegen ist beinahe aussichtslos. Wenn du den Byrna-Stab hast, benutze ihn, um dich unbesiegbar zu machen.

ENDGEGNER: DÄMONENDIEB BLIND

Treffer: 12x mit dem Schwert (unbearbeitet)

Anmerkung: Der König der Diebe ist zu einem schrecklichen Monster mutiert.

Als Vasall Ganons soll Blind Link aufhalten.

Strategie: Greif ihn einfach mit dem Schwert an, bis der Kopf abfällt und der Nächste nachwächst. Bleibe ständig in Bewegung, um den Feuerkugeln auszuweichen, die die abgeschlagenen fliegenden Köpfe abfeuern. Nachdem du drei Köpfe abgeschlagen hast, ist Blind Geschichte.

ENDGEGNER: KALTSTARRE

Treffer: 7x mit dem Schwert (bearbeitet)

Anmerkung: Eine eisige Kreatur, die im unheimlichen Eispalast haust und auf Link wartet.

Strategie: Benutze den Feuerstab, um Kaltstarre aus seinem Eisblock zu schmelzen. Danach teilt sich Kaltstarre in drei Augen auf. Hau diese einfach mit dem Schwert nieder und weiche geschickt den fallenden Eisbrocken aus. Tipp: Das Feuermedaillon soll helfen.

Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

www.zeldaeurope.de

ENDGEGNER: VITREUS

Treffer: 17x mit dem Schwert (bearbeitet)

Anmerkung: Vitreus ist der Wächter des Moores und brandgefährlich. Nur erfahrene Helden sollten sich mit ihm messen.

Strategie: Die Heerscharen von kleinen Augen zerlegst du mit der Wirbelklinge. Das kann einige Zeit dauern. Sind die kleinen Augen besiegt, greift Vitreus selbst an. Vorsicht vor den Blitzen, die er jeder Zeit abfeuert! Sie kosten jede Menge Herzen. Vitreus selbst erledigt du mit gezielten Pfeilschüssen. Pack genügend Feen ein, um den Kampf zu überstehen.

ENDGEGNER: TRINEXX

**Treffer: 3x jeweils einzelne Köpfe,
3x Trinexxs Körper mit dem Schwert (gold)**

Anmerkung: Trinexx bewacht den Kristall indem Zelda eingesperrt ist. Er ist der stärkste Verliesboss der Schattenwelt, Ganon ausgenommen.

Strategie: Besiege zuerst den blauen Kopf mit dem Feuerstab, bevor dieser seinen Eishauch abfeuert. Ist der Boden einmal vereist, wird er es auch den Rest des Kampfes bleiben (!). Danach wendest du dich dem Feuerkopf zu, den du mit dem Eisstab betäubst und dann mit dem Schwert bearbeitest. Zuletzt kommt Trinexx selbst dran, der nun durch den Raum schlängelt. Greife einfach mit dem Schwert die blinkende Mitte an, solange, bis Trinexx besiegt ist. Es ist ratsam, einen blauen Trank mitzunehmen, da dir die magische Energie ausgehen wird.

ENDGEGNER: AGAHNIM #2

Treffer: 12x mit dem Schwert

Anmerkung: Agahnim fordert eine Revanche. Diesmal mit einer neuen Taktik.

Strategie: Agahnim ist zu besiegen wie im ersten Kampf: Wenn er sich verdreifacht, greift einfach den Agahnim an, der sich von den anderen beiden leicht unterscheidet: Macht es an den Schatten aus. Der echte Agahnim ist zudem etwas langsamer ...

ENDGEGNER: KÖNIG GANON

Treffer: 4x mit dem Schwert innerhalb der letzten Phase

Anmerkung: Der Hüter des Triforce und König der Schattenwelt.

Strategie: Rüste dich mit Silberpfeilen und Goldschwert aus. Zu empfehlen sind 2 Flaschen mit grünen Elixier und 2 Flaschen mit blauem Elixier. Greife Ganon mit der Wirbelklinge wieder und wieder an, weiche den Feuerfledermäusen und dem Dreizack aus. Gebe nicht auf, denn nach etlichen Treffern wird der Raum verdunkelt und Ganon wird unsichtbar. Zünde nun die Fackeln mit dem Feuerstab an und attackiere Ganon mit dem Schwert. Er ist nun benommen. Schieße schnell einen Silberpfeil auf ihn ab. Wiederhole diese Taktik und Ganon ist besiegt. Herzlichen Glückwunsch!