

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 **Ocarina of Time** wurden beeindruckende böse niederträchtige Kreaturen geschaffen.

ENDGEGNER: Gepanzerter Spinnenparasit Gohma

Treffer mit Kokiri Schwert: 7-8

Strategie: Am Anfang des Kampfes steht dir Gohma gegenüber. Setze deine Feenschleuder ein und schieße auf ihr Auge, um sie für wenige Sekunden zu paralysieren. Schlage mit deinem Schwert auf ihr Auge ein, bis sie sich vor Schmerz zurückzieht und die Decke hochklettert. Behalte dabei Gohma im Fadenkreuz.

Oben sucht sie einen Platz zum Eier legen, um dir kleine Baby-Gohmas in den Kampf zu schicken. Sobald sie sich oben in die Hocke legen will, schieße auf ihr Auge mithilfe deiner Feenschleuder, damit sie schon vorher von der Decke fällt. Schlage auf ihr **Auge** ein. In der Regel ist sie meist dann schon besiegt.

Wenn sie es jedoch schaffen sollte Eier zu legen, solltest du diese vor dem Schlüpfen mit dem Schwert zerschlagen, damit sie nicht auf dich losgehen. Wenn keine Deku-Kerne mehr vorhanden sein sollten, erfüllen die Deku-Nüsse die selbe Wirkung. Sie betäuben Gohma für wenige Sekunden. Jedoch nur wenn sie in Reichweite ist. An der Seite des Raumes gibt es noch Grasbüschel, wo du Herzen und andere Items auffüllen kannst. Sobald du Gohma besiegt hast, nehme den **Herzcontainer** an dich und trete ins Licht, um zum **Dekubaum** zurück zu kehren.

ENDGEGNER: Infernosaurus King Dodongo

Treffer mit Kokiri Schwert: 4

Strategie: Dodongo ist zwar riesig und imposant, aber relativ gefräßig und nicht besonders intelligent. Weder mit Schwert noch mit Distanzwaffe wirst du diesen Koloss aus lebendigem Stein bezwingen können und du wirst kaum in der Lage sein, ihn aufzuhalten. Im Gegenteil - er wird versuchen Feuer nach dir zu speien und dich zu überrollen.

Du musst also die Waffe dieses Tempels nutzen: Die **Bomben**. Nehme eine Bombe oder eine Donnerblume und schmeiße sie in **Dodongos Rachen**, wenn er sein Maul einige Sekunden aufreißt um Atem für seine Feuerattacke zu holen. Er wird sich verschlucken und die Explosion wird in seinem Inneren Schaden nehmen, sodass er kurz Aussetzt. Schlage dann mit dem Schwert zu. Weiche dann auf den Rand des Platzes aus zur Lavagrube hin (am Besten in einer Ecke am Ufer der Grube), damit seine Rollattacke dich nicht erwischt. Verfahre dann wie zuvor und er wird spielend leicht erlegt.

Nehme dann den **Herzcontainer** an dich, nachdem die Lava erkaltet und fliege im Licht davon.

ENDGEGNER: Elektroterrestrisches Biotentakel Barinade

Benötigte Treffer: 3x in Stufe 1, 5x in Stufe 2, 5x in Stufe 3, 10x in Stufe 4

Strategie: Bleibe (!) immer in Bewegung und weiche den Blitzattacken aus. Nutze die Zielerfassung, um es dir einfach zu machen und schieße mit dem Bumerang die **Stützender** Barinade ab. Ist dir das gelungen, fällt sie hinab und ihre Quallenarme schwingen umher. Nutze den Bumerang und schieße aufs rote Hauptobjekt. Hast du sie betäubt, schlage mit dem Schwert zu.

Nun wird die Barinade herumfahren und sich mit **Quallen** wappnen. Es ist jetzt an der Zeit die Quallen an sich zu vernichten. Schlage dazu mit dem Bumerang auf das Hauptobjekt. Nicht immer gelingt es dir, durch den schnellen Quallenring hindurch zu schießen. Schaffst du es doch, nimm die einzelnen Quallen mit deinem Bumerang vor, die sofort erlegt sind. Insgesamt sind 5 Stück.

Hast du sie alle erledigt, wirbelt die Barinade alleine umher. Nun setze wieder deinen Bumerang ein, um sie zu betäuben und mit dem Schwert anzugreifen. Danach sackt sie ein und schießt mit **Elektroattacken** nach dir. Weiche diesen aus. Nach 10 Treffern mit deinem Schwert ist sie geschlagen. Nimm das **Herzteil** an dich und gehe ins Licht, wo Ruto auf dich wartet. Sie ist etwas peinlich berührt, weil sie eigentlich panische Angst allein hatte.

ENDGEGNER: Reitendes Unheil Phantom-Ganon

Treffer: 3x zu Pferd, und bis zu 10x als Magier

Strategie: Phantomganon verschwindet zunächst mit Ross in den **Bildern**. Achte darauf, aus welchen Bildern er wieder zurückkommt. In zwei Bildern wirst du ihn anrennen sehen, doch nur aus einem wird er tatsächlich hinaus treten.

Es ist gut sich zuvor in die Mitte der Plattform zu stellen und den Bogen zu spannen, sodass du von Bild zu Bild herumwandern kannst. Spanne dabei den Pfeil. Sobald er aus einem Bild hinaustritt, ziele auf ihn, selbst wenn Navi ihn noch nicht mit der Zielerfassung findet. Schaffst du es nicht, wird er Blitze über dich schleudern.

Nach 3 Treffern wird Phantomganon als Magier umherfliegen und die Bilder verlassen. Er schleudert nun **Energiekugeln** nach dir, die du mit dem Schwert zurückwerfen musst. Manchmal reagiert Phantomganon auf dein Geschoss und wirft den Ball ein weiteres Mal zu dir zurück. Das kann mehrere Male hin und her gehen, wobei die Kugel an Geschwindigkeit zunimmt.

Wird Phantomganon von seiner eigenen Attacke getroffen, sinkt er kurz keuchend zu Boden, sodass du ihn mit deinem Schwert angreifen kannst. Nach etwa 10 Treffern ist er besiegt. Ganondorf persönlich wird ihn aus Enttäuschung in den Hades bannen, ehe der Spuk dann ein Ende findet. Nimm den **Herzcontainer** an dich und folge dem Licht.

ENDGEGNER: Subterranean Lavadrachoid Volvagia

Treffer: 5-6x mit dem Stahlhammer und Masterschwert

Strategie: Volvagia verschwindet in den **Lavalöchern** dieser Plattform und tauscht aus einem dieser Löcher wieder auf, um dich bissig und herausfordernd anzusehen. Nimm deinen Stahlhammer zur Hand und schlage auf ihren Schädel, sodass sie einen Moment bewusstlos wird und du ihr mit dem Schwert eins wischen kannst. Danach verschwindet sie in ihrem Loch.

Als nächstes wird sie herauskommen um fliegend und feuerspeiend dich zu rösten, oder weiter hoch in die Luft fliegen um schwere **Steine** auf die Plattform zu werfen, ehe sie irgendwann wieder in eins der Löcher verschwindet.

Tipp: Wenn Steine preschen, dann preschen Steine nur da, wo Volvagia gerade entlang fliegt. Laufe also weg und stell dich am Besten am Rand der Plattform, um gar nicht erst ins Kreuzfeuer zu gelangen. Wenn sie dich verfolgt um dich zu rösten, dann renne am besten im Kreis, sodass du nahezu ihrem Schwanz hinterher rennst. Da Volvagia nur gerade Feuerstöße speien kann, wird sie dich nicht erwischen können, solange du ständig nach rechts oder links ausweichst.

Später wird sie an zwei Löchern ihre Ankunft anzeigen, desto mehr du sie getroffen hast, sogar 3 und 4mal. Bleibe dazu in der Mitte der Plattform um schnell reagieren zu können. **Achtung:** Volvagia zieht bei Treffer dir 3 Herzen ab! Nach deinem Sieg, nimm den **Herzcontainer** an dich und tritt ins Licht.

ENDGEGNER: Aquamöbes Wassertentakel Morpha

Treffer: 9x mit dem Enterhaken und Masterschwert

Strategie: Im Grunde genommen liebt Morpha es, **Tentakeln** aus einem seltsamen Wassergelee zu erschaffen, um dich mit diesen Armen quer durch den Raum zu schlagen und zerschlagen. Allerdings kannst du dir den Kampf wirklich einfach machen: Stell dich einfach Außen in eine Ecke. Morpha kommt sowieso zu dir, insofern es das im Wasser kann und erschafft ein Tentakel, wo es hervorklettert. Ja das kleine **rote Bällchen** - das ist Morpha.

Sobald Morpha das Tentakel hochklettert, nimm den Enterhaken, erfasse es mit Zielerfassung und ziehe das Bällchen an dich, um mit dem Masterschwert danach zu schlagen. Mit der Zeit wird Morpha **mehrere Tentakel** anrühren, von denen aber nur aus einer Morpha kommt. Es ist sinnvoll die entstehenden Tentakel im Auge zu haben und an der Außenwand entsprechend weit wegzugehen, um Morpha dann in der entfernten Zielerfassung aus dem richtigen Tentakel zu dir zu holen und es mit dem Schwert zu zerhacken. Es springt ins Wasser und der Spaß nimmt erneut seinen Anlauf.

Aber auch das kleine rot-rosa Bällchen hält nicht ewig fit und wird nach einigen Hieben schlapp machen. In einer Sequenz löst sich da ganze Wasser im Raum am Ende auf. Schnapp dir unten, wo einst das Wasser war, den **Herzcontainer** und gehe dann ins Licht.

ENDGEGNER: Bestialische Schattenmonstrosität Bongo Bongo

Treffer: 16-17x mit dem Bogen und Masterschwert

Strategie: Erstens: Bongo Bongo ist **unsichtbar**, zumindest der Hauptkörper, die Hände bleiben dir sichtbar. Zweitens: Er spielt auf einer Trommel, auf der du gerade stehst und draufbleiben solltest, da um die Trommel herum giftige Säure fließt. Drittens: Bongo Bongo hat großen Spaß zu musizieren, und dich mit seinen Händen zusammenzuschlagen und durch die Gegen zu werfen.

Sobald der Kampf beginnt, nimm deinen Bogen heraus, um beide **Hände** mit jeweils einem Pfeil zu treffen. Am besten erfasse sie dazu in der Zielerfassung. Trifft ein Pfeil eine Hand, wird sie kurze Zeit betäubt. Sorge dafür, dass beide Hände betäubt werden, sodass Bongo Bongo auf dich reagiert. Nimm dein Auge der Wahrheit, um ihn und sein **großes Auge** zu sehen, erfasse ihn mit der Zielerfassung und spanne einen Pfeil.

Er wird auf dich zurauschen, sodass du deinen Pfeil in sein Auge versenkst. Daraufhin wird er wenige Sekunden bewusstlos, sodass du sein Auge mit deinem Schwert bearbeiten kannst. Anschließend beginnt das Spiel von neuem. Sobald du ihm den tödlichen Treffer gegeben hast, boxt Bongo Bongo in einer Sequenz wild herum, eher er sich dann dematerialisiert. Nimm dann den **Herzcontainer** an dich und begeben dich ins Licht.

ENDGEGNER: Höllische Hexenarmada Killa Ohmaz (Teil 1)

Treffer: 4-6x mit dem Schild

Strategie: Die beiden **Hexen Koume und Kotake** dürfen beide als ein Gegner gezählt werden. Aber obwohl du auf zwei alte fliegende Damen aufpassen musst, sind die beiden Hexen sich ziemlich ähnlich. Denn sie fliegen zwar um dich herum, gebrauchen aber **dieselbe**

Angriffsstrategie: Die Eine wirft mit Feuer nach dir, die andere mit Eis. Du erkennst es, wenn eine der beiden sich über eine der vier kleinen Plattformen um dich herum stehen bleibt und ein Feuer oder Eiskranz sich bildet. In der Regel kann man ihre startende Attacke auch hören.

Ist eine der beiden Hexen dabei eine magische Attacke nach dir zu werfen, nimm deinen Spiegelschild mit Zielerfassung zu der Hexenschwester um dann ihre Attacke mit R zu **reflektieren**. Dabei musst du nun die gelenkte magische Attacke auf die andere Hexenschwester zurücklenken, die um dich herum fliegt. Achte darauf, dass du ihre Attacken reflektierst, ansonsten verwandelt sich für kurze Zeit ein großer Teil deiner Plattform in ein Eis oder Flammenmeer, das nicht so schnell erlischt. Sobald du dies nur wenige Male getan hast, werden sich beide Hexen sich **zu einem Wesen verbünden: Twinrova**.

ENDGEGNER: Höllische Hexenarmada Twinrova (Teil 2)

Treffer: 12x mit dem Schild und Masterschwert

Strategie: Diese Dämonengöttin verfügt nun über **beide Magiearten**. Reflektiere mit dem Spiegelschild nun eine Magieart und weiche gegebenenfalls der Anderen aus. Hast du **drei Mal** ihre Feuerattacke oder Eisattacke mit dem Schild reflektiert, hat sich dein **Schild aufgeladen** und du schleuderst mit Zielerfassung ihre magische Energie gegen sie zurück. Sie sinkt dann zu Boden, worauf du auf sie mit dem Masterschwert einschlagen kannst. Wiederhole dies paar Mal und auch sie wird besiegt sein. Nach einer Abschlussequenz, wie die Hexen in den Himmel gefahren sind, nimm den **Herzcontainer** an dich und gehe in das Licht.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time

www.zelda-europe.de

ENDGEGNER: Grossmeister des Bösen Ganondorf

Treffer: 20x mit dem Masterschwert

Strategie: Sobald der Kampf beginnt, rette dich schnell in eine Ecke, weil Ganondorf den **Boden aufbrechen** lassen wird und jedes Mal, wenn du dich trotzdem auf den Boden begibst, er ihn mehr einstürzen lassen lässt. Bleibe in der Ecke und ziehe deine Gleitstiefel an.

Ganondorf wird eine **Lichtkugel** erschaffen und sie auf dich werfen. Ähnlich wie bereits bei Phantom Ganon musst du diese Lichtkugel auf ihn zurückwerfen. Das kann einige Male hin und her gehen, bis Ganondorf schließlich von seinem eigenen Angriff getroffen wird. Er hält kurz inne, sodass du ihn zügig mit dem **Lichtpfeil** treffen musst, sodass Ganondorf nach unten auf den Boden zurückgleitet und sich für wenige Sekunden ausruht. In diesem Moment kannst du auf ihn zugehen und mit dem Masterschwert auf ihn einschlagen. Danach gehe zurück in eine der Ecken dieses Raumes, damit die Prozedur von vorne anfängt.

Hast du ihn mehr als 10 Mal getroffen, kann Ganondorf eine weitere Attacke einsetzen, wobei er **Energie sammelt**, um eine mächtige Energiekugel auf dich zu werfen. In diesem Falle lade dein Masterschwert zu einer **Wirbelattacke** auf und wenn die donnernde Kugel auf dich losgeht, konterst du mit der Wirbelattacke. Er wird dabei wieder kurz geschwächt, damit du die Lichtpfeile einsetzen kannst.

ENDGEGNER: GANON

Treffer: 20 mit dem Stahlhammer und Schwert

Strategie: Hier erweist es sich, das **Biggoronschwert** zu besitzen, egal ob gehärtet oder nicht. Besitzt du es nicht, reicht auch der Stahlhammer. Ganon besitzt **zwei Schwachstellen**, die du aber nur in einer Reihenfolge treffen musst, damit Ganon insgesamt einen Schadenstreffer erlangt. Ziele mit dem **Lichtpfeil** auf seinen Kopf, am Besten mit der Zielerfassung. Wenn Ganon zu dir kommt und seinen Kopf zu dir senkt, nur im nächsten Moment nach dir zu schlagen, schieße ab.

Er wird kurze Zeit gelähmt werden. Nun eile schnell zu seinem **Schwanz**, den du auch mit der Zielerfassung greifen kannst um mit dem Langschwert oder Stahlhammer einzuschlagen. Damit hast du ihn einmal getroffen. Wiederhole das 10 Mal. Wenn dir die **Magie** ausgeht, lass Ganon den herumliegenden Schutt zermalmen, indem du dich dahinter stellst.

Nach 10 Treffern wird das Feuer um dich herum für kurze Zeit erlöschen und du kannst dir das **Masterschwert** zurückholen. Danach verfare genauso wie zuvor und nach weiteren 10 Treffern sollst du mit einem letzten Treffer Ganon besiegen. Das tust du auch, indem du einfach einmal zustichst und du hast den Kampf gewonnen.