

MINIBOSS GUIDE

In **Ocarina of Time** gibt es neben furchterregenden Endgegnern auch kleine Zwischenvarianten, denen Link sich stellen muss. Aber nicht bei Jedem hilft bloß das Schwert. Erkenne ihre Strategien und suche ihre Schwachpunkte dieser **Minibosse**.

Miniboss der Dodongo-Höhle **ECHSODORUS**

Die kleinen ersten Zwischengegner, die dir das Leben schwer machen wollen, sind die **2 Echsodoren** in Dodongos Höhle, die dich abwechselnd angreifen werden. Sie sind **sehr flink** und lieben es, hinter dich zu springen und zuzuschlagen. Sei also schnell und schlage schnell mit Stichhieben zu (Steuerkreuz oben und B) und halte den **Schild** mit der R Taste parat, sollten sie einmal hinter dich springen.

Miniboss aus Lord Jabu-Jabu **GROZOKTO**

Ein großer Gegner – Grozokto. Werfe den **Bumerang** auf ihn und er ist für einen Augenblick betäubt. Warte bis er wild umherdreht und werfe noch einmal den Bumerang nach ihm. Evt. hast du ihn nun so erwischt, dass er dir sein **Hinterteil** zeigt - die Stelle, wo er verwundbar ist. Schlage dann schnell so viel mal mit dem Schwert zu wie du kannst. Ganze drei Mal treffe sein Hinterteil, ehe er besiegt ist.

Miniboss des Waldtempels **VIER SPUKENDE WALDGEISTER**

Zwei Geister verstecken sich gern in **Bildern**. Schieße mit dem Bogen das Bild ab, worin der Geist sich aktuell versteckt, nähere dich aber nicht zu sehr dem Bild, da er sonst den Rahmen wechselt. Schießt du ein Bild ab, verbrennt das Bild. Verfahre mit den anderen 2 Bildern ebenso, damit der Geist ungewollt aus seinem Versteck hinaus muss. Er schwebt nach unten, wo er auf dich wartet. Verfahre mit ihm dann, als wenn du ein **Irrlicht** auf dem Friedhof bekämpfen musst. Der dritte Geist liebt das Rätseln. Es fallen **Klötze** von der Decke. In einem kurzen **Zeitlimit** musst du diese zum Bild eines Geistes zusammen zu schieben. Ein Klotz (Blaues Flammenbild) gehört nicht dazu. Sobald du es schaffst die Klötze zu einem Bild zu schieben, erscheint der Geist mit der grünen Flamme. Erledige ihn wie die Anderen.

kehrst du zum Aufzug in der **Haupthalle** zurück, wartet der letzte Geist auf dich. Er teilt sich in **4 gleiche Abbilder**, um dich zu verwirren. Nur einer ist der Richtige. Schadest du dem Richtigen, verschwindet er kurz. Dann wird er erneut mit seinen drei Abbildern um dich herum erscheinen. Du erkennst den **echten Geist** daran, dass er sich zu Anfang einmal zusätzlich um sich selbst dreht, ehe alle 4 Geister dich einheitlich umkreisen. Nach 5 Treffern mit deinem Bogen oder Fanghaken hat der Spuk sein Ende.

Miniboss des Feuertempels

FLAMMENDERWISCH

Im Grunde genommen ist er ein kleiner Pimpf, doch er hat eine **Flammen-Rüstung**, die ihn schützt. Lege daher eine **Bombe**. Sobald die Explosion ihn trifft, wird er seine Rüstung verlieren und das kleine Wesen - der wahre Flammenderwisch - wird fliehend von dir wegrennen. Gebrauche entweder deinen Bogen oder erschlage ihn gleich mit deinem Masterschwert. Danach wird er wieder in die Feuerfontäne in der Mitte zurückspringen und sich ein **neues Flammenkostüm** zurechtlegen.

Je nachdem wie sehr er geschwächt ist, desto **unterschiedliche Farbe** wird sein Kostüm haben (Blau, Grün). **Tipp:** Sobald der Flammenderwisch aus der Fontäne herausspringt, beginnt er sich tänzelnd um seine eigene Achse zu drehen, um **Feuerpartikel** auf den Boden zu schmeißen. Erfasse ihn einfach mit der Zielerfassung und werfe eine **Bombe**, sodass die Explosion ihn erwischt und er seinen Feuerregen nicht vollenden kann. Falls du bereits im Besitz des **Stahlhammers** bist, kannst du gleich auf den Boden schlagen, um ihn aus der Bahn zu bringen.

Miniboss der Eishöhle

WEIßER WOLFSHEIMER

In der **Eishöhle** hat sich ein **weißer Wolf** eingenistet und er ist gar nicht zu gut zu sprechen auf dich. Der Kampf gestaltet sich jedoch nicht anders als beim üblichen normalen Wolfsheimer. Er tanzt jaulend um dich herum – wenn du ihn angreifst, geht er in Deckung.

Sinnloses auf ihn Einprügeln nützt da nichts. Warte bis er ausholen will, um dich anzugreifen – nun Steche zu, da er seinen **ungeschützten Bauch** dir zeigt. Nach wenigen Schwerthieben sollte auch der Wolfsheimer in die ewigen Jagdgründe zurückgekehrt sein. Alternative Methode: Lass ihn angreifen (dich jedoch nicht treffen), damit er dir seinen Rücken zeigt. Führe die Sprungattacke aus, damit er sofort erledigt ist.

Miniboss des Wassertempels

SCHATTENLINK

Er ist dein eigener Schatten: **Schattenlink**. Du begegnest ihm im Wassertempel. Das was du kannst, scheint er auch zu können. Fast. Er kann dir zusätzlich auf die Klinge springen, sobald du einen Stichhieb nach vorne setzt und dich paralyisiert.

Zwar wird er dich am Anfang noch nicht attackieren sondern ledig **deinen Bewegungen folgen**. Doch sobald du ihm wenige male geschadet hast, wird er von selbst angreifen. Dränge ihn am besten an eine **Wand**, dort wo die Türen sind. Er kann dann nicht mehr zurückspringen und dir ausweichen. Zumindest so kannst du versuchen, solange wild um dich zuschlagen, dass er einmal nicht rechtzeitig reagiert. Schattenlink besitzt **so viele Herzen wie du selbst**. Aber er wird dich eher treffen, als du ihn. Du kannst dir aber mit **Dins Feuerinferno**, dem **Stahlhammer** oder dem **Biggoron-Schwert** diesen Kampf erheblich leichter machen.

Miniboss des Brunnens

DER HIRNSAUGER

Starte den Kampf, indem du dich von einem der **4 langen Hände** fassen lässt, sodass die Gestalt des Hirnsaugers erscheint. Befreie dich aus den Klauen der Monsterhand, weiche ein Stück von ihr, sodass sie dich nicht mehr packen kann und lass den Hirnsauger zu dir kriechen.

Sobald er vor dir seinen **Kopf hinabsenkt**, schlage mit dem Schwert zu. Nach drei schmerzhaften Schlägen wird sich der Hirnsauger verziehen und wieder unter die Erde begeben. Lasse dich erneut von einem der Hände erwischen, sodass der Hirnsauger zurückkommt und das Spiel von vorn beginnt. Nach 10 Treffern ist der Hirnsauger besiegt.

Miniboss des Geistertempels

DER EISENPRINZ

Er begegnet dir zum ersten Mal im Geistertempel, aber auch im Teufelsturm sind die **Eisenprinzen** des Bösen treue Diener. Du kannst aber auch seine **Berserkerwut** nutzen, indem du ihn so lenkst, dass er die Säulen oder seinen Thron zerstört.

Daraus kannst du Herzen gewinnen. Der Eisenprinz besitzt egal wie du dich ihm näherst, immer einen **harten Schlag**: Entweder schlägt er vertikal auf dich ein oder er schleudert horizontal seine Axt hin und her. Egal was er auch tut, bleibe immer auf **Distanz** zu ihm. Am Besten ist es, dich ihm erst so zu nähern, dass er seinen Angriff macht, und sobald er ins Leere geschlagen hast, triffst du ihn mit einem zügigen kleinen Hieb, um dann erneut Distanz zu halten. Du kannst auch wieder **Dins Feuerinferno** nutzen, allerdings ist der Gegner so ausdauernd, dass er sehr viele Attacken einstecken kann.

Nach einer Weile wird der Eisenprinz etwas aus dem Gesicht verlieren und **wütend** werden: Dann wird er auf dich zu rennen. Besiege ihn wie bisher oder wenn du dir Dins Feuerinferno bisher aufgehoben hast, tue das nun um ihm den Rest zu geben.