

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

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

## ENDGEGNER GUIDE

In **Zelda: Oracle of Ages** erwarten dich in acht Tempeln acht Wächter. Dies sind grausame Kreaturen, die die Essenzen der Zeit nie in deine Hände fallen lassen würden. Deshalb geben sie alles, um nicht besiegt zu werden. Nur mit einer cleveren Taktik und einer Portion Mut kannst du die vielen Endgegner besiegen.

### Endgegner der Geistergruft [Level-1]

#### KÜRBISKOPF

Attacken: Der Kürbiskopf setzt bloß zwei verschiedene Attacken gegen euch ein. Entweder wirft er kleine Magiebälle auf euch, denen ihr leicht ausweichen könnt, oder er springt wie wahnsinnig durch den Raum.

Strategie: Rennt mit dem Schwert auf ihn zu und versucht seinen bläulich-weißen Körper zu verletzen. Dieser verschwindet nach einigen Treffern, und nur der orangefarbene Kopf bleibt übrig. Hebt den Kopf mit dem Kraftarmband auf, und ein kleiner Geist wird sich zeigen. Diesen solltet ihr nun entweder mit dem Kopf anwerfen, oder mit dem Schwert bearbeiten. Wiederhole deine Taktik und der Kürbiskopf ist bald besiegt.

### Endgegner der Flügelhöhle [Level-2]

#### KÖNIGSWUMMP

Attacken: Der schwebende Wummp hat vier verschiedene Angriffe parat. Die Standardattacke ist der Auswurf von verschiedenen Objekten. Entweder lässt er einzelne Lavabrocken auf euch regnen, oder er versorgt euch mit Bomben. Die anderen drei Attacken treten nur in Erscheinung, wenn ihr dem falschen Gesicht mit einer Bombe schadet. Ist das blaue Gesicht an der Reihe, wirbeln verschiedene Lavabälle im Raum herum. Ihr dürft jedoch in einer Ecke sicher sein. Das violette Gesicht beschert euch herabfallende Brocken. Um diesen zu entgehen, stellt ihr euch einfach rechts oder links unter. Beim grünen Gesicht schießt der Wummp gezielt mit Feuerbällen nach euch.

Strategie: Klettert links oder rechts die Leiter hinauf und platziert euch im oberen Bereich des Raumes. Ihr könnt auch auf die drei Plattformen springen, die den Wummp umkreisen. Euer Ziel ist es, eine Bombe genau dann in die obere Öffnung des Wummps zu werfen, wenn er das rote Gesicht zeigt.

Am Besten werft ihr die Bombe, wenn das violette Gesicht von Wummp auftaucht, um auch ganz sicher das rote Gesicht zu treffen. Der Gegner lässt übrigens nach jedem Treffer von euch ein Herz fallen. Beim vierten Mal ist auch der Königswummp endlich Geschichte.

### Endgegner der Mondscheingrotte [Level-3]

#### SCHATTENHEXE

Attacken: Außer, dass die Hexe Feuerbälle und böartige Schmetterlinge auf euch hetzt, hat sie nicht viel in petto.

Strategie: Zuerst verwandelt sich die Schattenhexe in vier Schatten, die euch verfolgen und verletzen können. Weicht ihnen aus und springt über sie hinweg. Schließlich tauchen bunte Schmetterlinge auf (ihr könnt sie zerstören, um Munition für das Blasrohr zu erhalten). Zu diesem Zeitpunkt wendet ihr euch am besten zu einer Wand, denn die Hexe taucht immer hinter auf euch.

Dreht ihr euch zu ihr um, verschwindet sie wieder. Haltet das Blasrohr also auf die Wand gerichtet, und schießt. Der Kern muss von der Wand abprallen und die Hexe (welche hinten auf euch zugestürmt kommt) erwischen. Nach einigen Treffern ist sie besiegt.

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

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

## Endgegner der Schädelhöhle [Level-4]

### PATRA

Attacken: Das fliegende Auge, auch Patra genannt, wird entweder selbst Jagd auf euch machen, oder es schickt seine kleinen Gehilfen.

Strategie: Dieser Gegner ist nicht allzu schwierig zu besiegen. Zückt den Tausch-Haken und tauscht eure Position mit dem großen Patra in der Mitte der kleinen Gehilfen. Dieser große Patra wird dann verwirrt herumirren – er ist nicht mehr geschützt und angreifbar. Greift ihn mit dem Schwert an, und wiederholt den Vorgang, bis der Gegner besiegt ist.

## Endgegner der Kronenkaverne [Level-5]

### SMOG

Attacken: Kleine Wolken verschießen blaue Smogwolken, die große Wolke hingegen verschießt Blitze.

Strategie: Der Kampf gegen diesen Gegner ist kompliziert. Die Wolke teilt sich in kleinere Wolken, welche einige Blöcke umrunden. Nun müsst ihr diese mithilfe des Somaria-Stabs und eures Schwerts aufeinander prallen lassen, um Smog wieder zu einer großen Wolke verschmelzen zu lassen – denn nur die große Wolke könnt ihr auch wirklich verletzen.

Der ganze Kampf wird in vier Phasen unterteilt:

Phase 1: Ihr seht zwei Formen aus Blöcken links und rechts, um welche jeweils eine kleine Wolke wandert. Zückt den Somaria-Stab und zaubert euch damit einen Block in die Mitte der beiden Formen. Nun sollten die zwei Wolken aufeinander treffen – wenn nicht, dann verlangsamt eine Wolke, in dem ihr mit dem Schwert beständig auf sie einschlägt. Nach der Vereinigung taucht die große Wolke wieder auf. Diese greift ihr nun mit dem Schwert an, bis die zweite Phase eingeleitet wird. (Habt ihr übrigens einen Blödsinn mit den Wolken angestellt, könnt ihr das ganze rückgängig machen, indem ihr den Bodenschalter links oben im Raum drückt – dann wird euch allerdings ein Herz von eurer Energie abgezogen.)

Phase 2: Dieses Mal sind es drei Linien von Blöcken, um die wieder jeweils eine Wolke kreist. Nehmt euch zuerst die beiden linken vor. Zaubert wieder einen Somaria-Block zwischen die Blockformen, damit die beiden Wolken kollidieren – es entsteht eine mittelgroße Wolke.

Um diese zur Blockform auf der rechten Seite zu bringen, müsst ihr ein wenig experimentieren. Zaubert euch auf der rechten Seite der mittleren Blockform einen Somaria-Block. Erreicht die große Wolke diesen Block, zaubert ihr einen weiteren Somaria-Block gleich daneben hin. Die Wolke sollte nun auf die rechte Seite übersprungen sei. Macht solange weiter, bis die drei Wolken vereint sind.

Phase 3: Es erscheinen wieder zwei kleinere Wolken. Mit dem Trick aus Phase zwei (eine Wolke auf einen Somaria-Block locken, um dann neben diesem Block schnell einen weiteren Somaria-Block zu machen) lockt ihr die beiden Wolken auf die Blöcke in der Mitte des Raumes. Dort könnt ihr sie wieder ineinanderkrachen lassen, um die große Wolke anzugreifen.

Phase 4: Wieder sind es drei kleine Wolken. Fangt bei den beiden Wolken rechts an. Dann arbeitet ihr euch nach links vor. Habt ihr die große Wolke schließlich zum vierten Mal vor euch, schlagt ihr so lange mit dem Schwert auf sie ein, bis sie endlich besiegt ist.

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

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

## Endgegner der Nixenhöhle [Level-6]

### OKTOGON

Attacken: Oktagon schwimmt auf euch zu, oder er schießt entweder Steine oder Blasen auf euch. Letztere hüllt euch ein, sodass ihr nicht mehr attackieren könnt.

Strategie: Schwimmt gleich zur Plattform in der Mitte, bevor euch der Oktagon treffen kann. Sobald ihr auf der Plattform steht, wird der Oktagon kleine Steine auf euch schießen. Wenn er dies tut, dreht er sich mit dem Gesicht zu euch. Schlagt ihn dann mit dem Schwert oder schießt mit einem Duft-Kern auf ihn – denn nur das Gesicht ist verwundbar.

Irgendwann taucht der Oktagon unter. Springt ins Wasser und macht es ihm gleich. Unter Wasser haltet ihr euch besser von dem großen Vieh fern, da es sehr schnell ist. Dreht es sich mit dem Gesicht zu euch, ist es wieder Zeit, es mit dem Schwert oder dem Blasrohr zu bearbeiten. Nach einigem Kämpfen, Ab- und Untertauchen ist auch dieser Gegner besiegt.

## Endgegner aus Jabu-Jabus Bauch [Level-7]

### ZAPPELQUALLE

Attacken: Die Berührung mit der riesigen Qualle schadet euch. Weicht also stets aus, da die Qualle mitunter immer schneller wird. Manchmal lädt sie sich elektrisch auf, zum Beispiel wenn sie an Geschwindigkeit zunimmt. Außerdem schießt sie einen elektrischen Ball auf euch.

Strategie: Die Zappelqualle schwimmt stets zu dem Punkt, wo ihr euch befindet. Schießt sie einen elektrischen Ball auf euch, benutzt ihr den Fern-Tauscher, um die Position mit der Qualle zu tauschen. Der Elektroball trifft nun die Qualle und schadet ihr. Der Ball muss aber immer eine andere Farbe wie die Qualle haben – diese schießt nämlich rote und blaue Elektrobälle. Nach sieben Treffern ist sie erledigt.

## Endgegner des Antiken Grabmals [Level-8]

### DER STEINERNE WÄCHTER

Attacken: Der steinerne Wächter hat viele Angriffe und besitzt vier verschiedene Verwandlungsphasen. Die Attacken des Wächters sind ziemlich stark. In der ersten Form wirft der Wächter seine Fäuste auf euch, in der zweiten versucht er euch zu erdrücken. Später schießt der Wächter mit Laserstrahlen und Magiebällen auf euch. Auch eine Berührung mit dem Wächter schadet euch. Seinen Attacken kann man aber leicht ausweichen.

Strategie: Der Steinwächter ist eine schwebende und lebendige Statue aus Stein. Für diesen Kampf benötigt ihr Bomben und Duftkerne. Munition findet ihr unter den Büschen links und rechts unten im Raum. Der Gegner kann sich in verschiedene Formen verwandeln.

Phase 1: In der ersten Form müsst ihr seine Hände, die er auf euch schleudert, mit dem Schwert zurückschlagen. Trefft ihn drei Mal, und schon geht es zur nächsten Form.

Phase 2: Nun besitzt der Wächter zwei neue Arme. Er wird auf euch zukommen und versuchen euch zwischen seinen Händen zu zerquetschen. Bevor er diese jedoch zusammenstößt, legt ihr eine Bombe zwischen sie. So fügt ihr dem Wächter Schaden zu. Nach drei gelungenen Explosionen verwandelt sich der Gegner erneut.

Phase 3: Jetzt besitzt der Wächter zwei rote Schilde als Arme, die ihn vor Angriffen schützen. Rüstet euch mit eurem Blasrohr aus. Schießt dann mit Duft-Kernen diagonal auf die Wand hinter dem Wächter. Der Kern sollte abprallen und den Rücken des Gegners treffen. Er wird versuchen, euch mit Laserstrahlen zu attackieren. Ihr könnt diese Angriffe aber unterbinden, wenn ihr mit Duft-Kernen auf seine Schilde schießt. Oder spring einfach mit der Feder über die Strahlen. Vier Mal müsst ihr den Rücken des Gegners treffen, um die letzte Phase einzuleiten.

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

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

Phase 4: Zwei große Kugeln ersetzen nun die Hände des Wächters. Jeweils eine Kugel wirft er auf euch. Lauft dann schnell zur anderen Kugel (also die, die nicht nach euch geworfen wurde) und zieht sie mit dem Krafthandschuh nach hinten – so als ob ihr einen Hebel bedient. Lasst die Kugel schließlich los, damit diese zurückschnellt und den Gegner mit voller Wucht erwischt. Nach drei Treffern ist der steinerne Wächter endlich besiegt.

## **Finaler Endgegner von Oracle of Ages VERAN**

Strategie: Der Kampf gegen Veran teilt sich in drei Phasen. Zieht all eure Register, um diese Kreatur zu besiegen, und dem Land den Frieden zu bringen.

Phase 1: Ambi saust durch den Raum und schießt mit Magiebällen auf euch. Ihr müsst die Königin mit Arkanum-Kernen anschießen, damit Veran ihren Körper verlässt. Dann zielt ihr mit dem Fern-Tauscher auf Verans Schattengestalt und es erscheint Verans echte Gestalt. Bearbeitet sie mit dem Schwert.

Ab und an lässt Veran auch spinnenartige Kreaturen von der Decke fallen. Diese hinterlassen manchmal nützliche Dinge wie Kerne, sind aber auch ganz schön lästig. Kümmert euch aber nicht weiter um die Viecher, sondern konzentriert euch auf das Hauptgeschehen. Übrigens: Ambi wird sich erneut nicht zeigen, wenn ihr ihr zu sehr auf die Pelle rückt.

Phase 2: Veran flattert durch den Raum und beschießt euch weiterhin mit Magiebällen. Am besten wartet ihr mit einer aufgeladenen Wirbelattacke, bis Veran vorbeikommt. Dann solltet ihr schnell drauflos schlagen. Aber Vorsicht, denn Veran wird mit der Zeit immer schneller.

Die Statuen des Raumes haben sich übrigens in schwarze Doppelgänger von euch verwandelt. Sie kopieren eure Bewegungen, laufen aber immer in die entgegengesetzte Richtung. Nützt dies zu eurem Vorteil aus und drängt sie in eine Ecke. Ist ein dunkler Doppelgänger besiegt, hinterlässt er ein Herz.

Phase 3: In den Kellergeschossen des Schwarzen Turms wartet die verzweifelt geschlagene Meisterin der Schatten. Diese kann sich nun in drei verschiedene Bestien verwandeln. Ist ihre Wahl das käferartige Monster, dann sucht das Weite. Veran wird in die Luft springen und versuchen auf euch zu fallen.

Wartet, bis sie eine Verschnaufpause einlegt. In dieser kurzen Zeit ist Verans wirkliches Gesicht erkennbar. Nun müsst ihr angreifen. Verwandelt sich Veran hingegen in die Spinne, müsst ihr eure Bombentasche zücken. Holt eine Bombe heraus und bewirft das Vieh damit. Jetzt ist die Spinne gelähmt, und ihr könnt sie mit dem Schwert besiegen. Weicht aber ihren Angriffen aus: Meistens schießt sie mit Spinnenfäden auf euch, und knallt euch dann schmerzhaft auf den Boden.

Manchmal springt sie aber auch an die Decke, um dann auf dem Boden – oder vorzugsweise auf euch – zu landen. Die dritte Variante ist eine riesige Biene, die mit Stacheln auf euch schießt. Weicht einfach aus und schlägt mit dem Schwert auf das Ungeheuer ein. Ab und an lässt das Insekt auch kleinere Bienen frei, die dann auf euch zustürmen. Bleibt bei diesem Kampf einfach ständig in Bewegung und haut weiter auf sie ein.

## **Finaler Endgegner der Zeremonienhalle TWINROVA**

Attacken: Beide Hexen beschießen euch mit Magiebällen, die entweder aus Eis oder Feuer gemacht sind. Wenn sie sich bereits in Twinrova verwandelt haben, sehen die Angriffe anders aus. In der Eishalle werdet ihr mit schnellen Stachelfelsen überrascht, in der Lavakammer warten Feuerfledermäuse auf euch.

Strategie: Der Kampf gegen die Twinrova-Hexen ist anstrengend, aber nicht unbedingt schwierig. Zuerst treten die Hexen separat gegen euch an, danach verschmelzen die beiden.

Phase 1: Die beiden Hexen Koume und Kotake umkreisen euch im Flug mit ihren Besen. Stellt euch am besten in die Mitte des Raumes oder in eine Ecke. Auf euch werden stets Magiebälle aus Eis oder Feuer abgeschossen. Versucht diese mit eurem Schwert zurückzuschlagen. Der Eis-Magieball sollte Feuerhexe Koume erwischen, der Feuer-Magieball hingegen Eishexe Kotake. Nach drei Treffern verwandeln sie sich.

## Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

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

Phase 2: In der nächsten Phase verschmelzen die beiden Hexen und machen aus dem Raum entweder eine rutschige Eishalle oder eine heiße Lavakammer. Weicht den Angriffen von Twinrova aus, und greift sie mit dem Schwert an. Nachdem diese dann für einen kurzen Moment gelähmt sind, holt ihr euer Blasrohr aus dem Inventar und schießt einen Kern auf Twinrova ab.

Wiederholt den Vorgang, bis Twinrova sich selbst opfert, um Ganon wiederzubeleben.

### **Finaler Endgegner der Zeremonienhalle GANON**

Attacken: Hat Ganon seinen Dreizack in der Hand, saust er wild auf euch zu. Versucht so schnell wie möglich auszuweichen. Danach wird er vermutlich mit Magieballen auf euch schießen. Ist Ganons Dreizack nicht zu sehen, wird er etwas größere Magieballer nach euch werfen.

Springt wenn möglich über diese hinweg, da dies der sicherste Weg ist, um auszuweichen. Manchmal macht sich Ganon aber auch für einen riesigen Energieball bereit, der sich zwischen seinen Händen manifestiert. Dann springt er in die Luft, um beim Aufprall ein Erdbeben zu erzeugen. Seid sicher, dass ihr bei Ganons Aufprall auch selbst in der Luft seid. Ansonsten seid ihr gelähmt, und Ganon kann den riesigen Energieball auf euch abfeuern.

Ab und an – nach einer gewissen Kampfzeit – verändert sich plötzlich der Boden. Alles schimmert blau, und eure Steuerung funktioniert nicht mehr richtig. Lauft dann einfach immer in die entgegengesetzte Richtung, um dies wieder auszugleichen.

Strategie: Den Dämonen in Wildschweinerscheinung könnt ihr nicht mit normalen Attacken verletzen. Nur eine Wirbelattacke hilft hier. Ganon beamt sich durch den Raum und greift euch stets an. Weicht den Angriffen wie oben beschrieben aus und verletzt ihn ständig mit einer Wirbelattacke, um dem König des Bösen zu besiegen.