

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

ENDGEGNER GUIDE

In **Zelda: Oracle of Seasons** erwarten dich in acht Tempeln acht Wächter. Dies sind grausame Kreaturen, die die Essenzen der Natur 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. Wir zeigen dir paar nennenswerte Strategien:

Endgegner der Knorrwurzelhöhle [Level-1] **AQUAMENTUS**

Attacken: Das geflügelte Einhorn setzt zwei Angriffe gegen euch ein. Normalerweise schießt es bloß mit ringförmigen Magiegeschossen auf euch. Beginnt jedoch sein Horn zu blinken, vollführt es eine schnelle Rammattacke, bei der ihr schnell nach oben oder unten ausweichen müsst.

Strategie: Positioniert euch in der Nähe des Kopfes des Einhorns. Ihr könnt diesem Gegner nämlich nur schaden, indem ihr sein Horn angreift. Rennt immer blitzschnell auf ihn zu und schwingt euer Schwert. Nach etwa zehn Schwerthieben ist dieser Boss besiegt.

Endgegner der Schlangenhöhle [Level-2] **DODONGO**

Attacken: Dieser Dodongo marschiert gelassen um ein Feld voller Stacheln, das in der Mitte des Raumes platziert ist. Manchmal hält er kurz inne, um anschließend schnell loszustürmen. Öffnet er sein Maul, wird er einige Feuerbälle geradeaus spucken. Ansonsten stellt dieser Endgegner so gut wie keine Bedrohung da.

Strategie: Immer, wenn der Dodongo sein Maul öffnet, zückt ihr eine Bombe, um sie in seinen Rachen zu werfen. Nachdem er diese verschluckt hat, bläht sich sein Magen auf. Nun könnt ihr den dicken Dodongo mit dem Kraftarmband hochheben, in die Mitte des Raumes tragen und direkt auf die Stacheln werfen. Beim vierten Mal ist dieser Riesendino auch Geschichte.

Endgegner der Giftmottenhöhle [Level-3] **MORTHULA**

Attacken: Diese große Motte schwirrt schnell im Raum umher und ist deshalb kein leichtes Ziel. Sie sendet immer wieder Mottenbabys aus, die euch angreifen, aber nach ihrem Ableben Energieherzen zurücklassen. Findet sich die große Motte in der Mitte des Raumes ein, folgt ein Großangriff. Blinkt sie dabei blau, schießt sie mit Magiebällen um sich – blinkt sie stattdessen rot, sendet sie wieder Mottenbabys. In beiden Fällen solltet ihr euch von der Motte fernhalten. Die Geschosse könnt ihr leicht mit Sprüngen ausweichen.

Strategie: Ihr müsst die Motte eigentlich einfach nur beständig mit dem Schwert schlagen, und zwar so lange, bis sie besiegt ist. Stoßt sie euch in den Abgrund, könnt ihr mithilfe des Trampolins wieder nach oben. Nach einigen Treffern mit dem Schwert ist die Motte besiegt.

Endgegner der Tanzdrachenhöhle [Level-4] **GOHMA**

Attacken: Haltet euch bei diesem Gegner auf Abstand. Die große Klaue dieses Spinnentiers ist zwar ihr Schwachpunkt, aber gleichzeitig auch seine stärkste Waffe. Oft schnellt Gohma nach vorne, um euch mit der Klaue zu packen und auf den Boden zu werfen. In der zweiten Phase (wenn die Klaue zerstört ist), lässt Gohma kleine Tiere aus ihrem Maul: Diese stellen keine große Bedrohung da, sollten aber vernichtet werden, da sie lästig sind und oftmals auch Energie zurücklassen.

Strategie: In der ersten Phase des Kampfes müsst ihr einfach nur die Klaue des Endgegners angreifen. Seid stets bereit, mit einem Sprung auszuweichen, da er bei seiner Greifattacke sehr schnell ist. Sobald die Klaue abfällt und die Phase zwei beginnt, müsst ihr euch auf das Auge des Gegners konzentrieren. Schießt ihm mithilfe der Schleuder Kerne in die Augen. Nach einigen Treffern ins Auge ist Gohma besiegt.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Endgegner der Einhornhöhle [Level-5]

DIGDOGGER

Attacken: Dieser riesige Gegner ist ein einziges Auge und hat bloß eine Möglichkeit des Angriffs: den Sprung. Digdogger hüpfert einfach wild im Raum umher. Manchmal hält er aber auch kurz inne, um dann in die Höhe zu schnellen und sich auf euch drauf fallen zu lassen. Orientiert euch an seinem Schatten, wenn er so hoch in die Luft springt, und weicht mit Seitenschritten aus.

Strategie: Für diesen Gegner benötigt ihr Ausdauer und Genauigkeit. Begeht euch gleich am Anfang zur nordöstlichen Ecke des Raumes. Dort befindet sich eine Säule, auf der eine große Metallkugel mit spitzen Zacken liegt. Zückt die Magnethandschuhe und aktiviert sie, um die Kugel auf den Boden zu bekommen. Danach lässt ihr sie mithilfe der Handschuhe quer durch den Raum sausen, um den Gegner damit zu treffen.

Nachdem ihr den Gegner vier Mal mit der Kugel getroffen habt, teilt er sich in kleine Ebenbilder. Auch diese müsst ihr mit der Eisenkugel platt machen. Sie sind zwar mit bloß einer Berührung besiegt, rennen aber auch ungleich schneller durch den Raum. Bereits nach wenigen Sekunden setzt sich das Monster wieder zusammen. Wiederholt den Vorgang so lange, bis ihr alle kleinen Ebenbilder zerstört habt.

Endgegner der Antiken Ruinen [Level-6]

MANHANDLA

Attacken: Jedes Mal, wenn sich eine der vier Pflanzenfortsätze öffnet, schießt er einen kleinen Magieball auf euch. Mehr Angriffe hat dieser Gegner nicht auf Lager, obwohl eine Berührung mit ihm Schaden macht.

Strategie: Dieser Gegner ist ein riesiger Schleim mit vier Pflanzenfortsätzen. Diese könnt ihr mit dem Bumerang Schaden zufügen, wenn sie sich öffnen, um euch zu attackieren. Ansonsten ist der Gegner unverwundbar. Habt ihr einen Pflanzenfortsatz jedoch einige Male mit dem Bumerang getroffen, fällt er ab.

Der Gegner wird immer schneller, je weniger Fortsätze er noch hat. Sind alle vier Fortsätze zerstört, müsst ihr ihn selbst mit dem Bumerang treffen. Er bleibt dann stehen und wird schmaler. Setzt immer wieder den Bumerang ein, damit die Schutzhülle aufbricht und ein Kern freigelegt wird. Diesen Kern müsst ihr nun noch mit dem Schwert verletzen, und schon ist der Gegner besiegt.

Endgegner der Forscher-Gruft [Level-7]

GLEEOK

Attacken: Die beiden Drachenköpfe verwenden unterschiedliche aber starke Feuerangriffe. Schießen sie einen Feuerball, explodiert dieser. Manchmal schießen sie aber auch drei Feuerbälle gleichzeitig – und das zwei Mal hintereinander. Der dritte und letzte Feuerangriff ist eine längliche Feuermauer.

Strategie: Es warten zwei Drachenköpfe auf euch. Weicht den Feuerangriffen mit dem Greifenmantel aus und attackiert die Köpfe. Benutzt dafür jedoch die Wirbelattacke und stellt euch in die Mitte der Köpfe, da ihr beide gleichzeitig treffen müsst. Habt ihr einen besiegt, bleiben euch bloß wenige Sekunden den anderen zu besiegen, bevor der Kopf wieder nachwächst.

Sind beide Köpfe gleichzeitig besiegt, wird die Phase zwei eingeleitet. Die Drachenköpfe waren bloß die Schwänze des eigentlichen Gegners. Dieser springt stets in die Luft und rast dann auf euch zu. Versucht, während er vom Sprung auf dem Boden aufprallt, ebenfalls in der Luft zu sein. Ansonsten werdet ihr gelähmt, und der Gegner hat leichtes Spiel euch zu treffen. Springt also hoch, weicht aus und attackiert am besten mit einer Wirbelattacke, um Gleeok vernichtend zu schlagen.

Endgegner der Schwert & Schild-Höhle [Level-8]

MADELOCK

Attacken: Dieser Gegner besitzt einige starke Angriffe. Seine normalen Magiebälle verwandeln euch in Stein. Findet er sich in der Mitte des Raumes ein, wartet ein gewaltiger Wirbel von verschiedenen Magiebällen auf euch. Positioniert er sich stattdessen an der nördlichen Wand, wird er von einer Ecke zur anderen gleiten, während Laserstrahlen aus seinen Augen schießen. Diese Angriffe lassen sich aber alle durch Sprünge umgehen.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zelda-europe.de

Strategie: Der große und grüne Medusakopf ist ein schneller Gegner mit starken Angriffen. Besiegen könnt ihr ihn aber ganz gewöhnlich – nämlich mit einfachen Schwertangriffen. Das Problem ist bloß die Schnelligkeit des Gegners. Lauert ihm auf, wenn er sich in der Mitte des Raumes einfindet, oder drängt ihn in die Ecke. Nach einigen Treffern ist auch Madelock endlich besiegt.

Finaler Endgegner von Oracle of Seasons ONOX

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

Phase 1: Ihr tretet in einer kleinen Kammer gegen Onox an. Er trägt einen riesigen Morgenstern, den er wild um sich schwingt. Onox könnt ihr bloß mit einer Wirbelattacke schaden – normale Angriffe mit dem Schwert machen ihm nichts aus. Er wirbelt seinen Morgenstern herum und lässt ihn auf den Boden fallen. Weicht aus und setzt eine Wirbelattacke ein, während Onox seine Waffe wieder einholt. Manchmal springt er auch so fest auf den Boden, dass Felsbrocken von der Decke stürzen. Diesen Brocken könnt ihr aber leicht ausweichen. Eventuell könnt ihr sogar zwei Treffer landen, während Onox regungslos verharrt.

Phase 2: Nach einigen Treffern ändert Onox seine Taktik. Er nimmt jetzt die gefangene Din als Schutzschild. Das Problem ist, dass ihr euch selbst schadet, falls ihr den blauen Kristall, der Din umhüllt, trefft. Zückt deshalb den Stab der Jahreszeiten und stoßt Din damit weg, bevor ihr Onox angreift. Nun setzt dieser aber auch eine andere Attacke ein: Vor ihm entstehen kleine Windhosen, die er quer durch den Raum schickt.

Phase 3: Nachdem Onox und auch Din verschwinden, bricht der Boden des Raumes ein, und ihr fallt in die Dunkelheit. Dort offenbart euch Onox seine wahre Gestalt. Er ist ein riesiger Drache mit gewaltigen Schwingen und setzt gewaltige Angriffe ein. Legt der Drache eine Hand an den Rand des Bildschirms, wird seine Attacke den gesamten Boden abdecken.

Stellt euch deswegen an den gegenüberliegenden Rand, um dieser Attacke zu entgehen. Weitaus kritischer sind die Geschosse, die Onox speit. Die blauen Flammen landen auf dem Boden, können aber mit dem Greifenmantel überquert werden. Die roten Energiebälle werden direkt auf euch geschossen. Die einzige verwundbare Stelle von Onox ist der rote Edelstein auf seiner Stirn.

Wenn der Drache eine Hand in die Luft erhebt, müsst ihr ausweichen, da er diese danach auf den Boden fallen lässt. Springt dann auf den Handrücken, um mit in die Luft gezogen zu werden. Von dort könnt Der geflügelte Drache hat einige starke Angriffe auf Lager. Wenn er die Hand in die Luft erhebt, müsst ihr ausweichen, da er diese danach auf den Boden fallen lässt. Springt ihr auf den Handrücken, werdet ihr mit in die Luft gezogen.

Von dort könnt ihr einen Sprung wagen und versuchen, den roten Edelstein auf seiner Stirn mit dem Schwert zu treffen. Bleibt standhaft und gewissenhaft, und wiederholt diese Ausweich- und Angriffsmanöver, dann werdet ihr auch gewinnen.

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.

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.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

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 Magiebällen auf euch schießen. Ist Ganons Dreizack nicht zu sehen, wird er etwas größere Magiebälle 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.