

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

MINIBOSS GUIDE

In **Zelda: Oracle of Seasons** gibt es neben richtig fiesen 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 Knorrwurzelhöhle [Level-1] **TAURUS GESCHWISTER**

Es erscheinen zwei Monster, die sich einen Bumerang zuwerfen, um euch so zu schaden. Verhindert jegliche Berührung (gegenüber dem Bumerang, und auch den Monstern selbst) und schlägt auf die Gegner so lange ein, bis sie besiegt sind.

Miniboss der Schlangenhöhle [Level-2] **DÄMONENFRATZE**

Es sieht fast so aus, als wäre der Raum leer, bis in der Mitte schließlich ein Gesicht am Boden erscheint. Dieses besitzt verschiedene Angriffe: Manchmal lässt es Spinnen (welche nach dem Ableben eventuell Bomben hinterlassen) oder Brocken regnen, ab und an spuckt es aber auch Feuer. Meistens tauchen auch kleine Löcher im Boden auf. Ihr müsst eigentlich nur geschickt ausweichen und eine Bombe auf dem Boden platzieren. Wenn die Bomben das Gesicht fünf Mal getroffen haben, ist es besiegt. Wählt den Zeitpunkt aber sorgfältig aus, da das Gesicht auch immer wieder verschwindet.

Miniboss der Giftmottenhöhle [Level-3] **SCHNAPPER**

In diesem Raum gibt es einige Wasserbecken. Aus diesen tauchen immer wieder drei verschiedene Monster auf. Ihr könnt ihnen jedoch vorerst nichts anhaben. Hebt sie deshalb mit dem Kraftarmband aus dem Wasser und werft sie aufs Trockene, wo sie dann wild zappeln. Schlagt sie einige Male mit dem Schwert, bis sie entweder zurück ins Wasser hopsen oder besiegt sind. Vier Treffer pro Stück müssten reichen.

Miniboss der Tanzdrachenhöhle [Level-4] **DER ROTE (AGAHNIM)**

Drei Gestalten umkreisen euch in diesem dunklen Raum. Sie alle verschießen Magiebälle. Sobald sie auftauchen, müsst ihr die Fackeln in der Mitte des Raumes mit Glut-Kernen entzünden, um den Raum zu erhellen. Ihr werdet nun einen Schatten unter einer der Gestalten sehen können. Greift diese Gestalt an und ignoriert die anderen beiden. Wiederholt diesen Vorgang, bis der Gegner und seine Ebenbilder irgendwann Geschichte sind.

Miniboss der Einhornhöhle [Level-5] **SYGER**

Dieses tigerartige Geschöpf ist unglaublich schnell und stark. Solange es ganz normal im Raum herumgeht, könnt ihr mit dem Schwert auf seinen Schwanz einschlagen. Dieser ist nämlich sein Schwachpunkt. Nach kurzer Zeit rollt sich das Monster jedoch zur Kugel ein und flitzt im ganzen Raum herum. Entweder verfolgt euch die Kugel, oder sie versucht euch rammen. Manchmal rollt sie auch herum und zeichnet ein Rechteck auf den Boden. Nur mit guter Koordination und geschickten Sprüngen könnt ihr ausweichen. Danach konzentriert ihr euch wieder auf den Schwanz des Gegners. Nach einigen Schlägen ist er besiegt.

Miniboss der Antiken Ruinen [Level-6] **VIRE**

Dieses geflügelte Monster heißt Vire. Seine Angriffe variieren. Entweder schwirrt es herum, oder es startet einen Sturzflug. Dabei bombardiert es euch ständig mit Magiebällen. Attackiert Vire mit dem Schwert. Irgendwann wird es schwieriger ihn zu treffen. Ladet dann euer Schwert für eine Wirbelattacke auf und wartet, bis Vire angefliegen kommt. Zum Schluss teilt sich das Biest in zwei fledermausartige Ungeheuer auf. Springt in die Luft und erledigt sie rasch.

Zelda Europe Lösungen – Oracle of Seasons

www.zeldaeurope.de

Miniboss der Forscher-Gruft [Level-7] GEIST GESCHWISTER

Ihr tretet gegen das geisterhafte Geschwisterpaar an. Der ältere Bruder ist mit seiner Feuerfähigkeit bestimmt der schwierigere Gegner. Macht weite Sprünge und teilt gezielt Schwerthiebe aus, um die beiden Geister in wenigen Augenblicken zu besiegen.

Aber Vorsicht: Wenn alle vier Fackeln erlöschen, werdet ihr zum Eingang der Gruft gebracht. Achtet also immer darauf, und benutzt Glut-Kerne, um die Fackeln wieder zu entzünden.

Miniboss der Schwert & Schild-Höhle [Level-8] FRYPOLAR

Dieser Gegner hat es in sich. Je nachdem, welches Element er durch seine Farbe repräsentiert, attackiert er entweder mit Eisklötzen oder Feuerwirbel. Befindet sich ein Eisklotz am Boden, müsst ihr ihn mit der Superschleuder und Arkanum-Kernen anschießen, damit er kleiner wird. Nun könnt ihr ihn mit dem Kraftarmband aufheben und auf den Gegner werfen – vorausgesetzt, er ist gerade rot und nicht blau.

Alternativ dazu könnt ihr die blaue Form auch mit Glut-Kernen beschießen, um ihm Schaden zuzufügen. Außerdem bewirken Arkanum-Kerne ein sofortiges Umwandeln seiner Farbe. Befolgt ihr all diese Regeln, sollte der Gegner gleich besiegt sein.

Ein Gegner in der Natzu-Landschaft DER GROßE MOBLIN

Das Schloss des Großen Moblins befindet sich im Westen der Versunkenen Stadt. Ihr müsst im Südosten der Natzu-Landschaft durch ein kleines Gewässer schwimmen, bevor ihr vor das Schloss treten könnt. Im Obergeschoss dieses Schlosses wartet der Große Moblin schon auf euch. Der Kampf ist allerdings optional.

Der Große Moblin holt seine riesigen Bomben und wirft diese auf euch. Diese hebt ihr einfach mit dem Kraftarmband auf und werft sie zurück. Explodiert eine in der Nähe vom Großen Moblin, fügt sie ihm Schaden zu. Der Große Moblin wird dann schneller und schneller Bomben auf euch werfen. Zum Schluss müsst ihr ihm im richtigen Moment treffen, so dass er eine Bombe fallen lässt. Dies führt dazu, dass seine ganze Burg gesprengt wird. Als Belohnung gibt es ein Herzteil.