

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 bekannte Gesichter. In **Twilight Princess** wurden beeindruckende niederträchtige Kreaturen geschaffen, die wir euch nicht vorenthalten.

Endgegner des Waldschreins

Schattenparasit PLANTAINFERNA

Schwachstelle: Auge

Benötigte Waffen: Schwert, Bombenkäfer

Die mörderische Pflanze zeigt im Waldschrein ihr hässliches Gesicht. Der Kampf beginnt, indem sich **zwei Riesenknopsen** aus dem Gewässer erheben. Sofort schnappst du dir deinen neuen Sturmbumerang und zielst zuerst auf die **Bombenkäfer** und dann direkt auf den Kopf der Pflanze. Nachdem sie untergegangen ist, mach das auch bei der Anderen. Nun hast du die eigentliche Pflanzen geweckt:

Durch die Wellen im Wasser sind die Holzstücke mit den Bombenkäfer verschwunden. Nun bist du auf den **Pavian Ook** angewiesen, der an einem hochgespannten Seil an dir vorbei saust. Visiere die Bombe an, die er trägt und ziele auf den Kopf der großen Pflanze. Achte darauf, dass dich die Kleineren nicht erwischen. Sobald du sie getroffen hast, fällt sie zu Boden, wo du mit dem Schwert auf sie einschlagen kannst. Mache dies ein paar mal und du hast sie besiegt. Als Belohnung erhältst du einen **Schattenkristall**.

Endgegner der Mine der Goronen

Flammende Bestie FLAMMATRON

Schwachstelle: Kristall (Auge)

Benötigte Waffen: Schwert, Bogen

Patriarch Grogor ist heute gar nicht er selbst: Er ist von einem feurigen Wesen besessen, und wenn er wieder normal werden soll, musst du seine neue Gestalt besiegen. Wie du von Midna erfährst, ist der **leuchtende Rubin** auf seiner Stirn sein Auge. Bespice dieses mit Pfeilen.

Wenn du einen direkten Treffer landest, stolpert Flammatron betäubt herum. Renne hinter ihn und pack eine der **Ketten**, die er hinter sich her schleift. Steige in die Eisenstiefel, damit du mehr Halt findest, und reiße an der Kette. Gelingt es dir, sie zu spannen, kippt der hitzige Boss um und seine Flammen erlöschen. Andernfalls kannst du auch einfach so lange Pfeile auf seine Stirn feuern, bis er zu Boden geht.

Hast du ihn niedergestreckt, eilst du zum leuchtenden Auge am Kopfende und attackierst dieses mit dem Schwert. Du solltest mindestens drei satte Treffer landen, bevor das Monster erneut zündet und aufsteht. Nach ein paar Runden hast du Flammatron endgültig besiegt. Zur Belohnung gibt's einen weiteren **Schattenkristall** und einen neuen **Herzcontainer** für dich.

Endgegner des Seeschreins

Urzeitfisch OKTAPESCO

Schwachstelle: Auge im Tentakel

Benötigte Waffen: Schwert, Greifhaken

Sobald du auf den Grund dieses riesigen Beckens gesunken bist, erscheint **Oktapesco**. Achte auf seine großen, elektrisch geladenen Tentakel, um nicht von ihnen gepackt zu werden. Beobachte sie, denn sie verbergen zugleich seine Schwachstelle: Sobald du das **Auge** in einem der Tentakel siehst, visiere es an und feuere den Greifhaken ab. Automatisch wird es zu dir hingezogen und du kannst mit dem Schwert zuschlagen.

Nach paar Hieben hüpfst es zu seinen Tentakeln zurück. Seine Reaktion darauf ist eine Horde von Wasserbombenfischen. Erledige sie gleich alle auf einmal, damit sie dir nicht lästig werden. Verfolge deine Strategie, bis sich Oktapesco aus den Tiefen des Beckens erhebt und wild im Wasser herum schwimmt.

Nach wie zuvor ist das Auge sein Schwachpunkt, nur dieses Mal befindet es sich auf seiner Stirn. Visiere es mit dem Greifhaken an, sobald sich das Wasserwesen in deiner Nähe befindet. Ziehe dich zum Auge hin und stich darauf ein. Nach ein paar Treffern verliert Oktapesco seine Kontrolle und prallt gegen die Wand des Beckens. Langsam läuft das Wasser ab und du erhältst einen weiteren **Schattenkristall**.

Endgegner der Wüstenburg

Riesenfossilbestie SKELETULOR

Schwachstelle: Wirbel, Schwert

Benötigte Waffen: Schwert, Gleiter

Wieder einmal hat Zanto seine Finger im Spiel: Ohne ihn wäre die Bestie nicht erwacht. Doch nach dem Stich in den Kopf des Riesen, erwacht der **Skeletulor** zum Leben und erhebt sich aus dem Sand. Nun schnappst du dir den Gleiter und fährst damit genau in die **Wirbelsäule** des Skelettes. Gleite danach wieder hinauf an den Rand, wo du neuen Anlauf bekommst. Gib jedoch Acht auf die vorbei flitzenden Dornmechanismen.

Nach einer Weile werden **kleine Skelette**, um die Wirbel der Bestie erscheinen. Weiche ihnen aus und greife wieder an. Nach dem dritten Zusammenstoß fällt Skeletulor wehrlos auf den Sandboden. Doch das ist noch nicht das Ende... Der Sand fließt ab und hervor kommt der harte Steinboden. Benutze den Gleiter, um in der Mitte den Mechanismus zu betätigen. Wieder wird der Skeletulor lebendig und stößt dich von der Plattform.

Nun geht es darum, über die **Gleise** zu ihm zu gelangen. Wenn du nah genug bei ihm bist, wirft er drei Feuerbälle auf dich. Springe anschließend zu ihm hin, um ihn aus den Lüften zu holen. Am Boden kannst du auf die **verfluchte Klinge** einschlagen, die sich auf seiner Stirn befindet. Nach jeder erfolgreichen Runde, befinden sich mehr und mehr Dornenmechanismen auf den Gleisen. Wechsle also geschickt die Seiten, um ihnen auszuweichen. Nach ein paar weiteren Treffern ist der Skeletulor besiegt.

Endgegner der Bergruine

Rieseneisklotz **MATRONIA**

Schwachstelle: Umgebendes Eis

Benötigte Waffen: Schwert, Morgenstern

Yeta ist von der Magie der Spiegelscherbe besessen und wächst zu Beginn des Kampfes zu einer riesigen Eisstatue: **Matronia**. Triff sie mit deinem Morgenstern, sobald sie durch den Raum gleitet. Mit jedem Treffer wird ihre Erscheinung kleiner. Sobald sie auf ihre normale Größe geschrumpft ist, sendet sie kleine Eisstatuen aus. Weiche ihnen aus und kontere mit weiteren Morgenstern-Angriffen.

In der **zweiten Phase** umgibt sich Matronia mit **Eisdornen** und schwebt über dir her. Der Boden ist spiegelglatt, sodass du sie über dir sehen kannst. Sie wird versuchen, die Dornen einzeln auf dich fallen lassen. Weiche ihnen deshalb schnell aus.

Nachdem die Dornen auf den Boden gefallen sind, richten diese sich wieder auf und bilden einen Kreis, der sich über dir hinabsenkt. In diesem Kreis solltest du jetzt auf keinen Fall weiter bleiben, denn Matronia wird sich an dieser Stelle fallen lassen. Nimm daher deinen Morgenstern und zertrümmere einzelne Dornen, um zu entkommen. Sobald Matronia sich am Boden befindet, wirf den Morgenstern aus. Nach ein paar Treffern ist sie besiegt.

Endgegner des Zeitschreins

Spinnenstatue **ARMOGOHEMA**

Schwachstelle: Auge

Benötigte Waffen: Schwert, Bogen, Kopierstab

Sie ist groß, hat acht Beine und kann an der Decke laufen: **Armogohma** ist eine Riesenspinne aus dem alten Reich. Sie lässt Unmengen an Spinneneier fallen und feuert einen Laserstrahl aus ihrem Auge auf dich ab. Besiegst du die kleinen Biester, kannst du wertvolle Herzen und Pfeile ergattern.

Sobald sich Armogohma vor einer **Statue** platziert hat und **ihr Auge öffnet**, feuere rasch einen Pfeil darauf. Schnell fällt sie von der Decke und ist für einen kurzen Moment außer Gefecht. Eile zur Statue und nutze die Macht des Kopierstabs, um den Arm dieser zu kontrollieren. Sobald du Armogohma getroffen hast, krabbelt sie wieder die Wände hoch und es geht von vorne los. Wiederhole deine Taktik paar Mal und sie ist erledigt.

Fast... Sie hinterlässt ihr Auge und einen **Haufen Spinnenlarven**. Diese rennen nun mit dem Auge in ihrer Mitte vor dir weg. Mach es kurz und schmerzlos und schieße einen weiteren Pfeil direkt ins Auge. So werden auch gleich die Spinnenlarven erledigt.

Endgegner von Kumula

Fliegender Feuerdrache ARGOROK

Schwachstelle: Rücken

Benötigte Waffen: Schwert, Doppelhaken

Jetzt wo du den Hort des Drachen betreten hast, wirst du **Argorok** richtig kennen lernen: Seine Schwachstelle ist zu Beginn sichtbar, da eine **schwere Rüstung** ihn schützt. Um die Rüstung zu entfernen, nutze den Doppelhaken und schwing dich von einer Säule an die andere - immer weiter hinauf - bis du schlussendlich oben angekommen bist. Jetzt kannst du einen Punkt an seinem Schwanz anvisieren und dich daran festhaken. Noch kurz die **Eisenstiefel** anziehen und der Riesendrache gleitet langsam auf den Boden.

Wiederhole dieses Spiel solange, bis Argorok seine Rüstung verliert: Jetzt steigen **schwebende Pflanzen** aus dem Boden hervor. Zieh dich wieder nach oben auf eine Säule und visiere eine der Pflanzen an. Argorok wird versuchen, dich mit seinem **Feueratem** einzuheizen. Beweg dich im Kreis um ihn herum, von Pflanze zu Pflanze.

Kaum bist du einmal hinter ihm, kannst du seinen Rücken anvisieren und dich auf diese Weise an ihn heranziehen. Deine Chance, ihm mit deinem Schwert ordentlich eins überzubraten. Bleibe hartnäckig und selbst Argorok ist nach einigen Manövern besiegt.

Endgegner des Schattenpalasts

Usurpator ZANTO

Schwachstelle: Körper

Benötigte Waffen: Schwert

Zanto ist ein außergewöhnlicher Endgegner. Er bestreitet seine Kämpfe in ganz verschiedenen Territorien. Insgesamt liegen 6 Kampf-Phasen vor dir:

1. Phase: Der erste Kampf findet in der Boss-Arena des Waldschreins statt. Wirf den Sturm- bumerang auf Zanto, sodass er die Kontrolle verliert und an Land springt. Dort kannst du ihn mit dem Schwert attackieren.
2. Phase: Der zweite Teil spielt sich in der Mine der Goronen ab. Die riesige Magnetscheibe ist auch hier wieder eine Herausforderung. Halte für den Fall der Fälle die Eisenstiefel bereit. Renne auf Zanto zu, um ihn mit dem Schwert zu attackieren.
3. Phase: Der dritte Teil des Kampfes findet unter Wasser statt. Vergiss nicht das Zora-Gewand anzuziehen und dich mit dem Greifhaken auszurüsten. Zanto wird dich aus der Distanz heraus beschießen. Weiche diesen geschickt aus und ziehe ihn mit dem Greifhaken zu dir. Bearbeite ihn mit dem Schwert, bevor er davon kommt. Danach versteckt er sich in einem der 4 Helme. Gib Acht und bleibe bei deiner Taktik.
4. Phase: Wieder zurück im Waldschrein, befindet ihr euch jetzt im Raum von Ook, dem Affenhäuptling. Erinnere dich daran, wie du den Pavian erledigt hast. Sobald Zanto also auf einer Säule zum Stehen kommt, ramme den Pfahl zweimal per Rollattacke, um ihn zu Boden zu werfen. Anschließend kannst du ihn mit dem Schwert attackieren.
5. Phase: Nun wird es kalt: In der Boss-Arena der Bergruine wird der nächste Kampf ausgetragen. Zanto wird zum Anfang zum Riesen mutieren. Schnappe dir den Morgenstern und verfare so, wie du es bereits im Kampf gegen Matronia getan hast: Sobald er auf dich fallenlassen will, weiche aus und wirf den Morgenstern auf seinen Fuß. Anschließend springt er davon und schrumpft, sodass du ihn locker mit dem Schwert angreifen kannst.
6. Phase: In der letzten Phase des Kampfes greift er zu anderen Mitteln: Vor dem Schloss von Hyrule geht Zanto mit zwei Klingen auf dich los. Nutze deine okkulten Schwertfähigkeiten und natürlich deine Klinge; auch eine Wirbelattacke hilft, um ihn aufzuhalten, sodass du ihn attackieren kannst. Bleibe stets in Bewegung und achte auf seine Angriffe. Nach einigen gezielte Schwertstreichen ist auch Zanto besiegt.

Finaler Endgegner

Ganons Marionette ZELDA

Schwachstelle: Körper

Benötigte Waffen: Schwert

Sie ist mit Sicherheit der eleganteste Gegner des Spiels: Hat Ganondorf von ihrem Körper Besitz ergriffen, schwebt sie in der Luft vor dir. **Prinzessin Zelda** ist nicht mit gewöhnlichen Waffen zu schlagen. Du musst ihre eigenen Attacken zu Nutze machen und sie damit in ihre Schranken weisen. Behalte sie stets im Auge, dann sollte sie dir nicht allzu große Probleme machen. Zeit, ihre Attacken zu studieren.

Die besessene Prinzessin hat **drei Angriffe** auf Lager. Allerdings nur eine Art davon ist für dich hilfreich. Die erste Form ist ein Sturmangriff: Zelda greift dich frontal mit ihrem Schwert an, in der Hoffnung dich zu erwischen. Weiche ihr einfach aus, indem du zur Seite springst. Alternativ kannst du einfach deinen Schild benutzen, um ihren Angriff abzuwehren. Die zweite Form ist ein Energiefeld in Form eines goldenen Dreiecks auf dem Boden. Beginnt der Boden unter dir zu aufzuleuchten, so spring einfach zur Seite, damit dir das Energiefeld nicht schaden kann.

Die letzte Angriffsform ist für dich entscheidend: Die Prinzessin lädt eine **Energiekugel** auf, um sie dir entgegen zu schleudern. Zelda Fans sollte diese Angriffsform aus früheren Teilen bekannt sein. Halt dich bereit und bleib auf Distanz zu ihr, während du sie in der Zielerfassung beobachtest. Schleudert sie die Energiekugel auf dich, schlag mit dem Masterschwert rechtzeitig zurück, damit du ihre eigene Attacke auf sie zurücklenken kannst. Dieses Spiel vom Hin- und Her dieser Energiekugel wird etwas Geduld von dir abverlangen, bleib also hartnäckig. Schon nach wenigen Schlägen ist sie besiegt.

Finaler Endgegner

Schattenbestie GANON

Schwachstelle: Stirn

Benötigte Waffen: Schwert, Bogen, Midnas Magie

Ganondorf wird zum Tier! Riesig, so zertrümmert diese Bestie alles, was sich ihm in den Weg stellt. Die **Schattenbestie Ganon** teilt sich in **zwei Phasen**: In der ersten Phase, unmittelbar nach Beginn, muss Link die Bestie mit einem Pfeil an der **Stirn (seinen Kopfschmuck)** treffen, die hell aufleuchtet. Ein guter Zeitpunkt ist jener, wenn Ganon auf dich zugerannt kommt. Wurde er getroffen, fällt er mit Krämpfen zu Boden.

Eile zur **weißen Narbe** zu, welche sich an der Bauchseite der Bestie befindet und schlag mit dem Masterschwert ordentlich zu. Danach wird Ganon wieder aufspringen und sich wegteleportieren. Es erscheinen **gläserne Warpfelder**, aus einem er auf dich zustürmen wird. Behalte also die Felder im Auge. Aus dem Feld, welches rot und blau aufleuchtet, wird die Schattenbestie als Nächstes erscheinen. Schieß dann wieder einen Pfeil auf seine Stirn und bring den Koloss zu Fall. Nach paar Treffern, wird Ganon seine Taktik ändern.

In der **zweiten Phase** ist es dir nicht mehr möglich, seine Stirn zu treffen. Midna rät dir, das wie Tiere zu klären und dich auf ihre Magie zu verlassen. Verwandle dich in einen **Wolf** und warte, bis Ganon aus einem Warpfeld zu dir herausspringt. Nun erhältst du kurz die Möglichkeit per Knopfdruck Ganon zu packen (erscheint auf dem Bildschirm). Hast du ihn, halte den Knopf gedrückt und Midna wird Ganon zur Seite rammen. Nun kannst du auf **seine Narbe** losgehen und ihm Schaden zufügen.

Tipp: Wenn du dich nun schnell in einen Menschen zurückverwandelst, kannst du ihm mit dem Masterschwert sogar mehr Schaden zufügen als mit einfachen Bissen. Wiederhole deine Taktik ein paar Mal und die Schattenbestie ist rasch besiegt.

Finaler Endgegner

Schattenfürst GANONDORF

Schwachstelle: Stichwunde

Benötigte Waffen: Masterschwert

Gleich zu Beginn findest du dich mit Zelda auf deinem Pferd Epona wieder. Ziel ist es, nah genug an Ganondorf heranzukommen, damit Zelda ihn mit den Lichtpfeilen verwunden kann. Allerdings ist Ganondorf als Banditenkönig ein Meister zu Pferd und schickt seine **Geisterreiter** auf dich. Das Schwierige in diesem Teil ist es, tatsächlich an Ganondorf heranzukommen, da er ein enormes Tempo an den Tag legt. Doch je näher du an Ganondorf bist, desto besser trifft Zelda. Der Wüstenkönig wird nun versuchen, mit geschickten Manövern dich direkt in die Seite zu rammen und vom Pferd zu stoßen.

Alleiniges Nachreiten hilft dir nicht, denn er ist schneller als du - nutze also seine Strategie: Zwischendurch holt er seine Geisterreiter zur Hilfe, die auf dich zukommen. Treffen sie dich, wirst du vom Pferd geholt. Du kannst aber bereits beim Ruf erkennen, wo sich die **Lücken zwischen den Geisterreitern** befinden.

Presche also durch die freie Nische und sie werden an dir vorbeizischen. Kommst du nahe genug an **Ganondorf** heran, hat Zelda die Chance, ihn zu treffen. Trifft sie, wird dein Gegner kurz von der Energiewelle erfasst und betäubt. Deine Chance, mit Epona auf ihn zuzustürmen und ihn mittels Zielerfassung mit dem Masterschwert anzugreifen.

Schon bald hat **Ganondorf** genug vom Spielen und beendet die Reiterei. Er fordert dich zum **Schwertkampf** heraus. Nun liegt es an dir, deine Fähigkeiten im Schwertkampf und in den okkulten Künsten unter Beweis zu stellen. Du musst **mindestens zwei okkulte Schwerttechniken** (den Fangstoß und den Rundumhieb) erlernt haben, ansonsten wird Ganondorf ein harter Brocken und schwierig zu erledigen.

Der Herr der Finsternis ist ein meisterlicher Schwertkämpfer, mit einer starken Verteidigung und guten Angriffen. Zudem ist seine Klinge länger als Deine. In diesem Kampf gilt es besonders auf deine Verteidigung zu achten. Nur dein Masterschwert kann ihm schaden, alle anderen Waffen wird er unbeeindruckt abwehren*.

Halt dich im Kampf von der magischen Barriere fern, da du Platz brauchen wirst, um Ganondorf rechtzeitig auszuweichen. Fokussiere ihn mit der Zielerfassung an und umkreise ihn, weiche seinen Angriffen aus. Versuch ihn gezielt mit dem Rundumhieb zu überraschen und ihn an der Seite oder am Rücken zu treffen. **Ganondorfs Attacken** sind häufig Ausfallschritte und Sprungangriffe. Setzt er zur Letzteren an, wird er aus dem Bild verschwinden und hinter dir erscheinen. Du kannst versuchen, ihn mit einer Wirbelattacke zu überraschen und seinen Schlag abzuwehren. Besser ist es jedoch vor ihm wegzulaufen.

Manchmal setzt er nach einem Ausfallschritt eine Wirbelattacke ein: Weiche rasch aus, denn wenn du ihn blockst, trifft dich der Folgeangriff. Hältst du kontinuierlich etwas Abstand zu Ganondorf, kann es passieren, dass Ganondorf einen Ausfallschritt macht und im Bildschirm das Wort » **Zufall** « erscheint. Drücke rechtzeitig den Knopf, damit eure beide Schwerter aufeinander krachen. Drücke so oft wie möglich den "A"-Knopf, um das Kräftemessen zu gewinnen. Schaffst du es, betäubst du deinen Feind und kannst ihm ordentlich zusetzen. Ist er bereits geschwächt, wirft ihn dies zu Boden. Das ist deine Chance, den Kampf zu beenden und Ganondorf mit einem Fangstoß zu durchbohren.

**) Es sei denn du willst die Angel bei ihm ausprobieren.*