

## MINIBOSS GUIDE

In den vielen Dungeons, die der junge Held Link aufsuchen muss um sein Abenteuer zu bestehen, tritt er vielen Gegnern entgegen. So gibt es oft in den Labyrinthen einen sogenannten **Miniboss**, der anschliessend ein gewisses Item überlässt. Dieses spielt eine wichtige Rolle im Kampf gegen den Endgegner. Doch auch außerhalb der Dungeons finden sich finstere Gesellen, die dir das Leben schwer machen.

### Miniboss des Waldschreins

#### OOK

**Ook** war einmal der Anführer der Affen. Doch seit die Monster aufgetaucht sind, stimmte etwas nicht mehr mit ihm. Schnapp dir also dein Schwert und laufe los. Erledige gleich zu Beginn die zwei Killerdekuranhas, die auf dich zu kommen. Danach laufe zu Ook. Irgendwann einmal wird er auf einem Pfahl anhalten und seinen Bumerang auswerfen.

Das ist deine Gelegenheit um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen: Rolle gegen den Pfahl. Fällt Ook herunter, laufe zu ihm hin und schlage so oft auf seinen **Hintern** ein, wie du in der Zeit kannst. Hast du das ein paar Mal gemacht, gibt er auf und wirft sich gegen den mittleren Pfahl. Das Insekt auf seinem Kopf fällt zu Boden und zerfällt.

Nun ist klar, wer für sein merkwürdiges Verhalten zuständig war. Langsam kommt er zu sich und steht auf. Er bemerkt dich, dreht sich um und springt erschrocken aus dem Raum. Nun bekommst du als Dank seinen Bumerang, den **magischen Sturmbumerang**.

### Miniboss der Minen der Goronen

#### DANGORO

Ziehe rasch die Eisenstiefel an, bevor er dich von der Plattform haut! Durch die starke Eisenrüstung, die er am Körper trägt, hat er praktisch keine Schwachstelle. Doch als er zum ersten Schlag ausholt, wird es dir klar: **Sein Bauch** muss es sein. Schlag also schnell zu, wenn er zu einem Schlag ausholt. Wie immer ist eine **Wirbelattacke** sehr hilfreich.

Hast du ihn soweit, rollt er sich zusammen und versucht dich so aus dem Weg räumen. Doch das ist genau deine Chance: Pack ihn mit "A" und schleudere ihn **über die Kante der Platte**, sodass er in die glühend heiße Lava fällt. Bestenfalls solltest du für dieses Manöver nah am Rand stehen, sodass du ihn sofort hinabwerfen kannst. Hast du das ein paar Mal geschafft, fällt ihm die Eisenkappe vom Kopf und er macht für dich den Weg frei - zum **Heroen-Bogen**.

### Monstrum der Schatteninsekten

#### INSEKTENKÖNIGIN

Ihre Schwachstelle ist der Bauch. Achte darauf, wann das Biest zum Angriff übergeht, weiche in diesem Fall geschickt aus und verpasse ihm direkt einen Konter. Beiße sooft zu, wie es dir möglich ist. Hast du es einige Male erwischt, fällt es mit dem Rücken ins Wasser. Springe auf seinen Bauch und nutze den Energiekreis von Midna.

Achte darauf, dass du alle Beine im Visier hast, damit diese im einem Schlag getroffen werden. Dein finaler Schlag ist einfach zu viel für die Insektenkönigin. Es gibt sich geschlagen und rückt den **letzten Strahlentau** raus. Die Sammelsuche ist vollbracht!

## Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

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

### Miniboss des Seeschreins

#### DEKUKRÖTE

An der Decke siehst du eine **riesige Kröte**, ehe sie zu dir herunter kommt. Auf ihrem Rücken trägt sie ihre Brut: Sobald sie sich schüttelt, fällt sie ins Wasser und werden zu Kaulquappen. Zücke dein Schwert und erledige sie. Verliere dabei nicht die Kröte aus den Augen: Sobald du die letzte Kaulquappe erledigt hast, springt die Kröte in die Höhe und versucht dich auf dich fallen zu lassen. Achte daher auf ihren Schatten.

Der erfolglose Bauchplatscher setzt der Kröte dermaßen zu, dass sie für einen Moment bewusstlos wird. Nutze diese Gelegenheit und greife ihre **Zunge** mit dem Schwert an. Nutze anschließend die Bombenpfeile, um den Hunger des Monstrums zu bändigen. Hat sie deine Bomben gefressen, wirft sie die Explosion erneut zu Boden. Nach ein paar weiteren Hieben auf die empfindliche Zunge geht der Kröte auch schon die Luft aus: Sie spuckt einen braunen Schleimklumpen aus, in dem sich eine **Truhe mit dem Greifhaken** befindet.

### Miniboss der Wüstenburg

#### DIE TODESKLINGE

Zu Beginn entdeckst du in dieser finsternen Kammer in der Mitte ein **Schwert**, das im Boden steckt. Am Griff sind lauter Seile mit Bannsprüchen befestigt. Sobald du nur ein einziges Seil durchtrennst, wird der uralte Bann gelöst und die Seile gehen in Flammen auf. Um diesen Gegner zu sehen benötigst du deine tierischen Sinne. Verwandle dich also in einen Wolf und stelle dich der Todesklinge.

Nach einem einfachen Angriff wird der Geist auch ohne Sinne sichtbar. Nun heißt es ihn aus der Luft zu holen, was du rasch mit dem **Bogen** erledigen kannst. Spanne normale Pfeile bzw. Bombenpfeile und ziele direkt auf den Körper. Sobald du ihn getroffen hast, sinkt dein Gegner kreisend zu Boden und du kannst auf ihn eindreschen. Nach einigen Angriffen wird die Todesklinge wieder unsichtbar. Hast du ihn erledigt, öffnet sich weiter hinten ein Gitter, hinter dem sich eine **große Truhe mit dem Gleiter** befindet.

### Miniboss der Bergruine

#### ARMORALFOS

**Armoralfos** ist rundum mit einer Rüstung umgeben, außer an einer Stelle: An seinem Schwanz. Dort wirst du ihn verwunden können. Jedoch bekommst du nicht viele Chancen dazu, denn dein Gegner schwingt eine mächtige Wumme um sich herum: Beginne mit einer Rollattacke und weiche so der Kugel aus, um hinter ihm zu gelangen. Lass dich nicht von dem schweren Gerät treffen und schlafe auf sein Schwanzende ein. Nach paar Treffern fällt er zu Boden und hinterlässt dir eine kleine Aufmerksamkeit, nämlich den **Morgenstern**.

## Miniboss des Zeitschreins

### NIMBUSGARDE

Die Nimbusgarde ist extrem gut gerüstet: Im folgenden Kampf zeigt sich gut, ob du die **okkulten Schwerttechniken** gemeistert hast. Falls nicht, keine Sorge: Der Ritter kann auch ohne spezielle Technik besiegt werden: Prinzipiell geht es darum, immer in Bewegung zu bleiben. Seine Schwerthiebe sind wuchtig und schwerfällig zugleich, dass er bei einem Fehlschlag einen Augenblick nicht auf dich reagieren kann.

Das ist deine Chance, ihn von der Seite anzugreifen. Nach einigen Hieben wird er **seine Rüstung verlieren** und das große Schwert nach dir werfen. Beim ersten Mal weichst du automatisch aus, doch beim nächsten Treffen mit diesem Gegner wirst du es selbst tun müssen. Dein Gegner zieht eine leichtere und edlere Klinge. Seine Bewegungen sind nun zügiger, da er die schwere Rüstung abgelegt hat. Deine Angriffe müssen also gezielt und rasch erfolgen. Nach einem weiteren kurzen Kampf gibt sich der Ritter endgültig geschlagen und gibt dir den Weg zur **Truhe mit dem Kopierstab** frei.

## Miniboss von Kumula

### AERALFOS

Dein Ziel ist es, ihn aus der Luft zu holen und am Boden zu bekämpfen. Aerialfos wird eine Zeit lang in der Luft umher fliegen, bis er das **Schild** zückt. Das bedeutet soviel für dich, dass er zum Angriff übergeht - deine Chance, mit dem Greifhaken sein Schild zu packen und ihn zu dir zu ziehen. Bearbeite ihn mit dem Schwert, bis er deine Angriffe mit seinem Schild abwehrt.

Begib dich rasch auf Distanz, denn sonst erwischt dich sein Angriff. Nach zwei Abläufen wechselt Aerialfos seine Taktik. Er fliegt nicht mehr oben wild durch den Raum, sondern verschwindet über die **Löcher in der Wand** nach draußen. Kurze Zeit später taucht er an einem der Löcher wieder auf und versucht dich im Sturz zu attackieren. Lauf also zu einer Wand und warte dort, bis du ihn siehst. Visiere ihn an und zieh ihn wieder zu dir.

Nach ein paar Treffern ist Aerialfos besiegt: An der unbeschädigten Wand öffnet sich ein großes Tor. Dahinter befindet sich eine **große Truhe**, die du dir schnappen solltest. Du erhältst einen weiteren Greifhaken: Herzlichen Glückwunsch, kombiniert mit dem anderen Greifhaken hast du nun einen **Doppelhaken**.

## Miniboss des Schattenpalastes

### PHANTOM-ZANTO

Widme deine Aufmerksamkeit gänzlich dem **Phantom des Schattenkönigs**, der gleich zweimal versuchen wird, dich im Palast der Schatten daran zu hindern, an die begehrte Sola heranzukommen: Eile ihm nach und verhindere, dass dieser eine Energiekugel erstellt, mit dem er ein schwarzes Portal schafft, aus dem mehrere Kreaturen des Bösen hervorkommen.

Sobald sich das Phantom materialisiert hat, schlag auf ihn ein. Die Verfolgungsjagd wird mit der Zeit schwieriger: Zantos Abbild wird sich immer rascher durch den Raum teleportieren, sodass es dir schwerfällt, ihn weiter zu treffen. Hast du ihn besiegt, explodiert er und hinterlässt eine große Nebeldecke aus Schattenkristallen.

## Miniboss der Hyrule-Ebene / Schloss Hyrule

### KING BULBIN

Dieser Geselle begegnet dir mehr als einmal im Spiel, doch unabhängig davon bleibt seine **Schwachstelle** immer gleich - sein **ungeschützter Bauch**. Beim ersten Kampf auf der Brücke reite zunächst nahe einer Seite, um dann im letzten Moment auf die Andere wechseln zu können. Du brauchst recht viel Platz, um ihn mit ein paar Schwerthieben vom Ochsen zu holen. Bei eurer zweiten Begegnung musst du lediglich zwei bis drei Bombenpfeile auf ihn abfeuern, sodass der Ochse sein Gleichgewicht verliert und in die Steinmauer rennt.

Ein weiteres Mal triffst du ihn kurz vor der Wüstenburg. Wild schlägt er mit seiner Axt hin und her: Mit flinken Sprüngen und schnellen Schwertschlägen in seinen Bauch zieht er sich gekränkt zurück. Zuletzt begegnest du ihm im Garten von Hyrule. Mach Gebrauch von deinen okkulten Künsten: Nach einigen Treffern gibt er auf und überreicht dir aus Respekt für deine Stärke den kleinen Schlüssel. Entschlossen setzt er sich auf Lord Bullbo und reitet davon.