

ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

GUIDE ZUR SCHATTENHÖHLE

WWW.ZELDAEUROPE.DE

LETZTES UPDATE: 21.10.2017

Allgemeines

In **Legend of Zelda: Twilight Princess HD** kann mithilfe des *Wolf-Link amiibo* ein neuer Zusatz-Inhalt, die **Schattenhöhle**, freigeschaltet werden. Im Wesentlichen ähnelt sie der *Drillhöhle*, mit 40 statt 50 Ebenen verschiedener Gegner. Ferner kann sie ausschließlich nur in Wolfsgestalt gelöst werden; eine Verwandlung in Menschform ist hier nicht möglich.

Die Schattenhöhle kann als erschwerter Herausforderungsmodus der *Drillhöhle* betrachtet werden. Das primäre Prinzip der Schattenhöhle wie der Drillhöhle lautet: Besiege alle Gegner in jeder Ebene. Man spielt mit den Herzen, die man bis dahin zur Verfügung hat; eine Auffrischung gibt es nicht (bzw. selten), einzelne Herzen sind versteckt.

Wie auch in der *Drillhöhle* beleben *Feen* Link nicht automatisch wieder; sondern müssen vom Spieler rechtzeitig aus der Flasche befreit werden. Insgesamt ein Spießrutenlauf, der auf den späteren Ebenen hartnäckig wird.

Wie starte ich die Schattenhöhle?

Die Schattenhöhle kann jederzeit, **nachdem der Lichtgeist in *Phirone* befreit wurde**, über den Ausrüstungs-Bildschirm per *amiibo* gestartet werden. Dazu muss der *Wolf-Link amiibo* auf dem NFC Scanner des Wii U Gamepads gestellt werden. Das Spiel wird anschließend abfragen, ob das Spiel gespeichert werden soll.

Nicht alle 40 Ebenen sind zu Beginn verfügbar, sondern die **Ebenen werden im Verlauf des Spiels nacheinander freigeschaltet**: **Abschnitt 1** enthält **Ebene 1-6**, **Abschnitt 2** enthält **Ebene 7-20** nach Abschluss der Wüstenburg (nach der Sequenz: *Ganondorfs Exekution*); **Abschnitt 3** enthält **Ebene 21-40** nach Abschluss der beiden Sola-Missionen im Schattenpalast (nachdem das *Masterschwert* im Sola getränkt wurde).

Die drei **Abschnitte können nicht hintereinander betreten werden**: Nach jedem erhaltenen Schatz des Abschnitts verlässt der Spieler die Schattenhöhle und sie muss per *Wolf-Link amiibo* erneut betreten werden, um Zugang zum nächsten Abschnitt zu erhalten. Auch kann ein Abschnitt nicht übersprungen werden, d.h. jeder einzelne Abschnitt muss beim erneuten Eintritt wieder durchquert werden, folglich muss der **Dungeon insgesamt dreimal gemeistert werden**.

Schätze, Speicherpunkt setzen



In **allen drei Abschnitten** lässt sich in der letzten Ebene **ein Schatz** finden: Für Abschnitt 1 erhält man einen roten Rubin (20 Rubine); in Abschnitt 2 einen violetten Rubin (50 Rubine) und im dritten Abschnitt, sofern der Spieler *Agnethas Maxi-Börse* besitzt, die **bodenlose Geldbörse**, mit der Link 9999 Rubine tragen kann; falls nicht, erhält der Spieler das nächste Geldbörsen-Upgrade und die *bodenlose Geldbörse* wandert zu *Agnethas Käferquest*.

Wolf-Link kann (bei Aufstellen des *amiibo* auf den NFC-Scanner des Wii U Gamepads) einen **Speicherpunkt** erstellen, die seine bis dahin ihm verbliebene Herzen in der Herzleiste sichern, d.h. bei erneutem Besuch des Speicherpunkts können Herzen bis zu dem Punkt aufgefüllt werden (dazu den *Wolf-Link amiibo* auf NFC-Scanner erneut auflegen).

Hinweis: Ihr könnt nur einmal pro Durchlauf die Herzen erneut auffüllen lassen.

Hinzu wird an jedem Abschnitt der **Highscore** (auf dem *amiibo*) gespeichert, der die verbleibenden Herzen bzw. Schaden, die Zeit, höchste Combo und genutzte *amiibo* notiert.

Einzelne Ebenen im Detail

Allgemeiner Hinweis: Dieser Guide erhebt keinen Anspruch, ausgeklügelte Strategien zu den einzelnen Ebenen zu geben. Bitte nutzt dazu unser zugehöriges Thema im Zelda Forum. Vielmehr möchte der Guide Aufschluss über die Gegner der einzelnen Ebenen geben. Für die einzelnen Gegner geben wir im Anschluss eine **Übersicht der vorkommenden Feinde**.

Nützlich: Untersucht nach jedem Kampf, bevor ihr weiter zur nächsten Ebene vorrückt, den Erdboden. Es können 1-3 Herzen oder höherwertige Rubine gefunden werden.

Abschnitt 1 – Zutritt ab Befreiung des Lichtgeists von Phirone

Ebene 01 – 3x Dämon der Finsternis

Ebene 02 – 4x Dämon der Finsternis

Ebene 03 – 3x Schatten-Dekuranha; 4x Schattenschädling

Ebene 04 – 4x Schatten-Flederbeißer; 4x Schattenschädling

Ebene 05 – 4x Dämon der Finsternis; 4x Schattenschädling

Ebene 06 – Schatztruhe (Roter Rubin = 20 Rubine); Ausgang

Abschnitt 2 – Zutritt nach Sequenz: Ganondorfs Exekution

Ebene 07 – 4x Blauer Bokoblin

Ebene 08 – 8x Flederbeißer

Ebene 09 – 6x Serpent-Dekuranha / rote Dekuranha

Ebene 10 – 4x Helmasaur

Ebene 11 – 9x Glutkriecher

Ebene 12 – 6x Arachno

Ebene 13 – 3x Bulblin-Bogenschütze mit Feuerpfeilen

Ebene 14 – 3x Dodongo

Ebene 15 – Schleime (Zwischen 20-30 Stück; rote, blaue, gelbe, violette Schleime)

Ebene 16 – Geisterratten (Um die 20 Stück)

Ebene 17 – 15x Knochenfratze

Ebene 18 – Knochengänger

Ebene 19 – Parasiten, 2x Zombie

Ebene 20 – Schatztruhe (Violetter Rubin = 50 Rubine); Ausgang

Abschnitt 3 – Zutritt nach Verbesserung des Masterschwerts im Schattenpalast

Ebene 21 – 3x Skultula, 5x Dekuranha

Ebene 22 – 3x Helmasaur, 10x Geisterratte

Ebene 23 – 2x Schädel-Echsalfos, 4x Armos, 6x Bokoblin

Ebene 24 – 4x Zombie, 8x Dekuranha

Ebene 25 – 2x Dodongo, 14x Glutkriecher, 6x Feuerflatterer

Anmerkung: Achtung vor den Lava-Fontänen, die aus dem Boden schießen!

Ebene 26 – 5x Flederbeißer, 5x Blaue Bokoblin, 10x Geisterratte

Ebene 27 – 2x Bulblin-Bogenschütze, 3x Zombie

Anmerkung: Erst die Schützen töten, während man Abstand von den Zombies lässt.

Ebene 28 – 6x Polarflatterer, 8x Schnee-Wolfo

Anmerkung: Schnee-Wolfos erscheinen erst, wenn man am Boden der Arena ist. Am besten schnell Midnas Energiefeld um die Wolfos legen und erledigen.

Ebene 29 – 12x Schleim, Geisterratten

Ebene 30 – 2x Firnling, 6x Mini Eisatmer, 6x Polarflatterer

Anmerkung: Für Mini-Eisatmer, keine Wirbelattacke und auch nicht Midnas Energiefeld nutzen. Stattdessen diese nacheinander durch einfache Sprungattacken zerlegen.

Ebene 31 – 4x Armos, Flederbeißer, Ratten, Gohma-Babys

Anmerkung: Die 4 Armos lösen weitere Gegner aus, wenn ihr euch diesen nähert.*

Armos ganz links: 6 Gohma-Babys, zweiter Armos von links: 3 Ratten plus 6 Flederbeißer; zweiter Armos von rechts: 6 Ratten; Armos ganz rechts: 4 Gohma-Babys.

Ebene 32 – 1x Echsalfos, 1x Dinofol, 2x blaue Bokoblin

Ebene 33 – 8x Polarflatterer, 2x Firnling, 4x Mini Eisatmer

Ebene 34 – Schleime, 3x Echsalfos, 1x Dinofols

Ebene 35 – 2x Helmasaur, 5x Dekuranha, 10x Flederbeißer

Ebene 36 – 2x Schatten-Bulblin-Bogenschütze; 6x Schatten-Bulblin

Ebene 37 – 4x Zantos Maske, 5x Schatten-Flederbeißer

Ebene 38 – 3x Bulblin-Bogenschütze mit Feuerpfeilen, 4x violetter Bokoblin

Ebene 39 – *In der letzten Kammer erwarten euch mehrere Wellen von Gegnern:*

Erste Phase: 2x Dodongo, 4x Serpent-Dekuranha / rote Dekuranha

Zweite Phase: 2x Roter Tod, 2x Blauer Tod, Knochengänger

Dritte Phase: 3x Zantos Maske

Vierte Phase: Aktiviere die Schalter für weitere Gegner. Besiege alle Gegner hinter jeder Wand.

Süd-Östlicher Schalter: 1x Dinofols, 2x Helmasaur, 4x Flederbeißer*

Süd-Westlicher Schalter: 1x Echsalfos, 2x Dinofols*

Nord-Östlicher Schalter: 2x grüner Bulblin, 3x violetter Bokoblin*

Nord-Westlicher Schalter: 2x Skultula, 6x Gohma-Baby*

Ebene 40 – Große Fee (**bodenlose Geldbörse** bzw. **Upgrade zur nächsthöheren Geldbörse**); hinter der Großen Fee befindet sich eine weitere Kammer, in dem eine große Statue des *Wolf-Link amiibo* steht. Es kann in diesem Raum nach Rubinen gesucht werden: In der Schatztruhe findet ihr einen **silbernen Rubin** (200 Rubine); wer den Erdboden auf Links Kopf** der Statue untersucht, kann mit Wolf-Link einen **orangenen Rubin** (100 Rubine) ausgraben.

*Richtungsangabe gilt für die GameCube-Version. Bitte für den Helden-Modus Ost und West vertauschen.

**Hierzu auf der unteren, linken Patte auf das Midna-Hinweis-Icon achten, L-Button drücken und sich von Midna auf den Kopf der Statue transportieren lassen.

Übersicht der vorkommenden Feinde



Dämon der Finsternis

Erscheinen für gewöhnlich nicht allein und müssen gemeinsam besiegt werden; überlebt ein Schattenläufer, kann dieser per Schrei die anderen wiedererwecken.

Angriffsweise: Schlagattacken.

Strategie: Midnas Energiefeld um alle Dämonen legen, um alle auf einmal zu erlegen.



Schatten-Dekuranha

Verhält sich wie eine normale *Dekuranha*, hinterlässt Schattenpartikel, sobald sie besiegt wird. Greifen an, sobald sich ihnen genähert hat, ortsgebunden, dafür schnelle Bisse.

Angriffsweise: Bissattacken; hat sie Wolf-Link erwischt, klemmt sie diesen ein.

Strategie: Stiel angreifen bzw. per Energiefeld befreien.



Schattenschädling

Schleichen über dem Boden; geringe Lebensenergie, dafür schnell, können schwimmen.

Angriffsweise: Rennen auf Link zu und greifen mit einem schnellen Sprung an, ehe sie anschließend versuchen untertauchen.

Strategie: Einfacherer Biss oder Sprungattacke.



Schatten-Flederbeißer

Verhält sich wie ein normaler *Flederbeißer*: Fliegen durch das Areal, *geben schallende Geräusche von sich*; halten sich oft oberhalb Links Sichtweite auf und greifen so aus dem Hinterhalt an; geringe Lebensenergie.

Angriffsweise: Sammelt sich kurz, bevor es zuschlägt.

Strategie: Noch im Angriffsflug zubeißen, einfacherer Biss genügt.



Bokoblin

Schleifen ihre Waffe mit sich und schlagen in unregelmäßigen Abständen zu; Stärke-Varianten nach Farben gegliedert, diese halten bzw. teilen mehr Schaden aus; (Blau = schwache Variante; Rot = stärkere Variante; Violett = stärkere Variante).

Angriffsweise: Unregelmäßige Hiebe.

Strategie: Bissattacken, Midnas Energiefeld.



Flederbeißer

Fliegen durch das Areal, halten sich oft oberhalb Links Sichtweite auf und greifen so aus dem Hinterhalt an; geringe Lebensenergie.

Angriffsweise: Sammelt sich kurz, bevor es zuschlägt.

Strategie: Noch im Angriffsflug zubeißen, einfacherer Biss genügt.



Dekuranha

Greifen an, sobald sich ihnen genähert hat, ortsgebunden, dafür schnelle Bisse.

Angriffsweise: Bissattacken; hat sie Wolf-Link erwischt, klemmt sie diesen ein.

Strategie: Stiel angreifen bzw. per Energiefeld befreien.



Serpent-Dekuranha / Rote Dekuranha

Stärkere Variante der *Dekuranha*; können auch auf Decken / Wänden wachsen. Greifen wie eine *Dekuranha* an, sobald sich ihnen genähert wird; verfolgen Wolf-Link, sobald vom Stiel getrennt,

Angriffsweise: Bissattacken; kriecht nach dem ersten Schlag auf Wolf-Link zu; hat sie Wolf-Link erwischt, klemmt sie diesen ein.

Strategie: Stiel angreifen, danach schnell zubeißen bzw. per Energiefeld befreien.

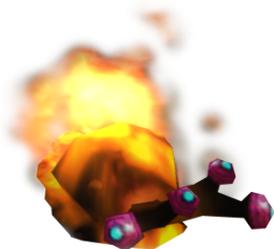


Helmasaur

Großes Eisennashorn, versucht seine Gegner mit Frontalangriff zu rammen, wenn gesichtet; Eisenplatte vor dem Schädel schützt sie vor einfachen Angriffen; erscheint oft in Gruppen.

Angriffsweise: Rennen frontal auf Wolf-Link zu.

Strategie: Ins Leere / gegen eine Wand laufen lassen, Schwachstelle ist das Hinterteil.



Glutkriecher

Kriecht an Wänden oder an der Decke; lässt sich auf Wolf-Link fallen um diesen wegzustoßen; erscheint oft in Gruppen.

Angriffsweise: Lässt sich auf Wolf-Link hinabfallen; stößt regelmäßig Feuer in Schockwellen aus.

Strategie: Flammenimpulse umgehen, Midnas Energiefeld.



Arachno

Springen über dem Boden; teils unberechenbar.

Angriffsweise: Schnelle, unberechenbare Sprünge.

Strategie: Auf Distanz bleiben; Midnas Energiefeld.



Bulblin / Bulblin-Bogenschütze

Tragen entweder Keule oder Bogen bei sich; können ggf. Feuer- oder Bombenpfeile schießen; erscheint oft in Gruppen.

Angriffsweise: Hohe Sichtweite, einfache Schlagattacken oder gemäßigt-schneller Pfeilangriff.

Strategie: Distanzkämpfer möglichst zuerst erledigen; in Bewegung bleiben, um ihren Pfeilen auszuweichen; Nahkämpfer per Midnas Energiefeld erfassen.



Schatten-Bulblin / Schatten-Bulblin-Bogenschütze

Verhält sich wie ein normaler *Bulblin*: Tragen entweder Keule oder Bogen bei sich; können ggf. Feuer- oder Bombenpfeile schießen; erscheint oft in Gruppen.

Angriffsweise: Hohe Sichtweite, einfache Schlagattacken oder gemäßigter Pfeilangriff.

Strategie: Distanzkämpfer möglichst zuerst erledigen; in Bewegung bleiben, um Pfeilen auszuweichen; Nahkämpfer per Midnas Energiefeld erfassen.



Dodongo

Echse, taucht gelegentlich in Gruppen auf; kleiner und beweglicher als seine Artgenossen in anderen Zelda-Teilen.

Angriffsweise: Spucken Feuer in eine Richtung.

Strategie: Schwanz angreifen; einfache Bisse genügen.



Schleim

Kriechen langsam über dem Boden; erscheinen in verschiedene Farben (Rot, Blau, Gelb; Violett; Glitzer), diese können verschiedene Effekte haben, wenn der Schleim einmal besiegt und in einer Flasche (*Schleimgelee*) eingesammelt wird; können sich zu größeren Schleimen vereinen, hierbei übernimmt der fusionierte Schleim die Farbe des Schleims, der häufiger im Spiel auftritt (Violetter Schleim = Häufigste Variante; Roter Schleim = Gelegentlich; Gelber Schleim = Gelegentlich; Blauer Schleim = Selten; Echter (Glitzer)Schleim = Ganz selten – Erstes Ziel von Violetten Schleimen.

In der **Wii / Wii U HD Version** tritt ein *grüner Schleim* auf, wenn ein Blauer und Gelber Schleim sich vereint [Anmerkung: In der GameCube-Version erscheint hingegen ein *Violetter*]

Schleimgelee Effekte:

Rot: Füllt eine Anzahl auf (Rotes Elixier); *Blau:* Füllt alle Herzen auf (Blaues Elixier); *Gelb:* Lampenöl; *Violett:* Entweder giftig (Abzug bis zum letzten Viertel-Herz) oder füllt Herzen auf; *Glitzer:* Füllt alle Herzen auf und verstärkt Angriffskraft.

Angriffsweise: Springen Wolf-Link an und richten geringen Schaden an.

Strategie: Wenn fusioniert; teilen sich Schleime in kleinere Einheiten, sobald sie angegriffen werden; sie teilen sich bis zur kleinsten Einheit und hinterlassen anschließend eine Pfütze (*Schleimgelee*).



Geisterratte

Kommen an dunklen Orten vor, wo sie auf ihre Beute warten; sie sind nur als Wolf-Link mit Wolfssinnen sichtbar.

Angriffsweise: Klammern sich an ihren Gegner, sobald dieser in ihrer Nähe ist und verlangsamen dessen Bewegung, wodurch er schlechter ausweichen kann, im Treibsand versinkt und nicht mehr in der Lage ist, rasch von Vorsprüngen herunterzuspringen; verursachen keinen Schaden.

Strategie: Einfache Bissattacken; wenn bereits am Körper, einzelne Wirbelattacke.



Knochenfratze

Fliegende Schädel, sind zu Beginn einfache Knochenschädel und erhalten fledermausartige Flügel, sobald sich Wolf-Link ihnen nähert; gewöhnliche Knochenfratzen sind von keinem magischen Feuer umgeben.

Angriffsweise: Rammen Wolf-Link, wenn gesichtet.

Strategie: Noch vor dem Angriff rechtzeitig zubeißen; Wirbelattacke.



Blauer Tod

Verhält sich wie eine normale *Knochenfratze*, mit dem Unterschied, dass diese von blauem Feuer umgeben ist; fliegende Schädel.

Angriffsweise: Rammen Wolf-Link, wenn gesichtet; frieren Wolf-Link ein.

Strategie: Midnas Energiefeld.



Roter Tod

Verhält sich wie eine normale *Knochenfratze*, mit dem Unterschied, dass diese von Feuer umgeben ist; fliegende Schädel.

Angriffsweise: Rammen Wolf-Link, wenn gesichtet; ihr Feuer überträgt sich auf Wolf-Link.

Strategie: Midnas Energiefeld.



Knochengänger

Erscheint stets in größeren Gruppen, zahlreiche Skelette, mit dünnen Speeren bewaffnet.

Angriffsweise: Greifen mit Stichwaffen an, verfolgen Wolf-Link.

Strategie: Wirbelattacke.



Parasiten

Erscheinen in Schwärmen; krabbeln über Treibsand.

Angriffsweise: Verlangsamen Wolf-Links Bewegung, wodurch er schlechter ausweichen kann, im Treibsand versinkt und nicht mehr in der Lage ist, rasch von Vorsprüngen herunterzuspringen; verursachen keinen Schaden.

Strategie: Wirbelattacke.



Zombie

Liegt zu Beginn leblos am Boden; erhebt sich verfolgt Wolf-Link, sobald sich dieser ihm nähert.

Angriffsweise: Entsendet lähmenden Schrei, der Wolf-Link lähmt, wenn dieser in seiner Reichweite ist, um per Breitschwert im Anschluss zuzuschlagen.

Strategie: Wenn erscheint Gruppen, möglichst versuchen; diese voneinander zu trennen und einzeln heranzulocken; L-Zielerfassung und (schnell mit A) zubeißen, bevor der Zombie schreit (Alternativ: Schnell A hintereinander drücken, wenn paralyisiert; Wolf-Link springt und beißt zu, sobald der Schrei seine Wirkung verliert).



Skulltula

Klettern in der Umgebung; seilen sich zu Wolf-Link ab und treten im Eins-zu-Eins-Kampf gegenüber; weiße und orange Variante; blocken Frontalangriffe dank Panzerung.

Angriffsweise: Greifen Link frontal an.

Strategie: Angreifen, wenn Skulltula angreift; Wirbelattacke.



Echsalfos

Zweibeinige Echse bewaffnet mit Säbel; sehr flink; doppeltes Beil an Schwanzende; seine stärkere Variante trägt eine Knochenmaske; erscheinen bevorzugt zu zweit / zu dritt.

Angriffsweise: Flinker Angriff mit Säbel / Beil.

Strategie: In einem Sprung in den Rachen beißen.



Dinofol

Verhält sich wie der *Echsalfos* als dessen stärkere Version (doppelter Schaden / Lebensenergie); sehr flink; doppeltes Beil an Schwanzende; teilweise Panzerung; besitzen einen Schild gegenüber den Echsalfos.

Angriffsweise: Flinker Angriff mit Säbel / Beil.

Strategie: In einem Sprung in den Rachen beißen.



Armos

Schwere Statuen mit Hammer und Schild bewaffnet; inaktiv bis Wolf-Link sich nähert.

Angriffsweise: Springt frontal zu und schlägt mit dem Hammer; wenn der Armos zu viel Schaden erlitten hat; beginnt er wild zu springen und schlägt um sich, bis er explodiert.

Strategie: Schwachstelle ist die Hinterseite; rechtzeitig in Deckung gehen.



Polarflatterer

Verhält sich wie ein normaler *Flederbeißer*: Fliegen durch das Areal, halten sich oft oberhalb Links Sichtweite auf und greifen so aus dem Hinterhalt an; geringe Lebensenergie.

Angriffsweise: Sammelt sich kurz, bevor es zuschlägt; friert Link zeitweise ein.

Strategie: Noch im Angriffsflug zubeißen, einfacherer Biss genügt.



Feuerflatterer

Verhält sich wie ein normaler *Flederbeißer*: Fliegen durch das Areal, halten sich oft oberhalb Links Sichtweite auf und greifen so aus dem Hinterhalt an; geringe Lebensenergie.

Angriffsweise: Sammelt sich kurz, bevor es zuschlägt; setzt Link in Flammen.

Strategie: Noch im Angriffsflug zubeißen, einfacherer Biss genügt.



Schnee-Wolfo

Wolfos erscheinen; sobald sich Wolf-Link in ihrem Revier aufhält; flink, suchen in der Regel den Eins-zu-Eins-Kampf; verursachen wenig Schaden; erscheint bevorzugt in Gruppen.

Angriffsweise: Umkreisen ihren Gegner, beißen aus dem Hinterhalt zu.

Strategie: Einfache schnelle Bisse.

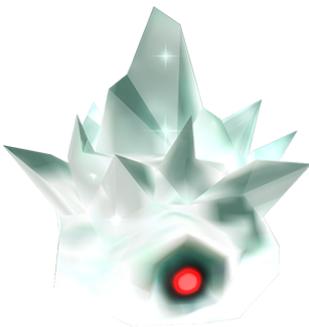


Firnlings

Kreaturen aus Eis, mit Speer aus Eis bewaffnet; ihre gefrorenen Körper sind robust, d.h. erhöhte Lebensenergie; tauchen oft in Gruppen auf.

Angriffsweise: Nutzen ihren Eis-Speer für Fern- und Nahkampf; ein zerstörter Speer erneuert sich bereits nach wenigen Sekunden.

Strategie: In Bewegung bleiben, um ihren Wurfspeeren auszuweichen; dann mit Bissen den *Firnlings* zum Taumeln bringen, so sind sie leichte Gegner.



Mini-Eisatmer

Gegner aus Eis; aus einem Eisatmer entstehen fünf Mini-Eisatmer; einmal in Bewegung gesetzt, schlittern sie sehr schnell unkontrolliert über die Ebene; erscheinen oft in Gruppen.

Angriffsweise: Bewegen sich, wenn nicht in Bewegung gesetzt, langsam auf Wolf-Link zu; bei Berührung wird dieser kurzzeitig eingefroren und erhält Eisschaden.

Strategie: Keine Wirbelattacke und auch nicht Midnas Energiefeld nutzen; stattdessen nacheinander durch einfache Sprungattacken zerlegen (dreimal).



Gohma-Baby

Kreaturen der Riesenspinne Gohma; treten oft in Gruppen auf.

Angriffsweise: Springen Wolf-Link an und beißen; versuchen aus dem Hinterhalt anzugreifen.

Strategie: Einfache schnelle Bisse genügen.



Zantos Maske

Wesen der Finsternis, das an *Zanto* angelehnt ist; statisch in seiner Bewegung; teleportiert sich von Ort zu Ort; erscheint gelegentlich auch zu zweit / zu dritt.

Angriffsweise: Öffnen ihre Mundvorrichtung und feuert eine magische Energiekugel auf Wolf-Link, welcher größeren Schaden verursacht

Strategie: Sobald der Mund offen ist, die Maske paralisieren (Midnas Energiefeld).

ÄNDERUNGSVORSCHLÄGE? / WÜNSCHE? / ERGÄNZUNGEN?
DANN SCHREIBT UNS EINE E-MAIL / EINE NACHRICHT IM ZELDA-FORUM.