

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

GEGNER GUIDE

Wie auch die Endgegner, gehören die einfachen **Gegner** einfach zum Spiel dazu, die dir das Leben in den einzelnen Labyrinthen wie auf freiem Feld schwermachen. Anbei findest du eine Liste der Gegner in **Zelda: Oracle of Seasons** und **Zelda: Oracle of Ages**.

Hinweise: Der Punkt **Verteidigung** zeigt die Treffer, die du landen musst, und die Waffe, mit der du dieses Monster besiegen kannst. Der Punkt **Schaden** gibt hingegen die Energie an, die du verlierst, wenn du von diesem Monster angegriffen wirst. Außerdem findest du zu jedem Monster eine kleine Beschreibung.

1. Anti-Fee

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Bumerang)

Schaden: ½ Herz (bei Berührung)

Beschreibung: Anti-Feen schweben im Raum herum und prallen von Wänden und Blöcken ab. Sie sind nahezu unverwundbar, denn nur der Bumerang schadet ihnen.

2. Arachno (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese Gegner springen schnell auf und ab. Ein Angriff lohnt sich, wenn einer dieser Gegner gerade gelandet ist.

3. Arachno (orange)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Der orangefarbene Arachno verhält sich gleich wie sein blauer Verwandter, ist aber etwas schwächer.

4. Armos (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Bombe);

2 Treffer (Bumerang L2)

Schaden: 1 Herz (bei Berührung)

Beschreibung: Ein Armos ist eine Steinstatue, die sich nicht bewegt, bis eine gewisse Aktion eintritt oder ihr sie berührt. Dann erwachen die Steinkrieger zum Leben und marschieren durch den Raum. Sie können nur durch Bomben besiegt werden. Hierfür müsst ihr sie aber genau treffen, was ziemlich schwierig sein kann. Auch das Biggoron-Schwert oder der Bumerang (Level 2) hilft gegen Armos.

5. Armos (blau)

Tritt auf: OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Bombe);

2 Treffer (Bumerang L2)

Schaden: 1 Herz (bei Berührung)

Beschreibung: Auch diese Version von Armos erwacht nur, wenn etwas Bestimmtes passiert, oder ihr sie berührt. Sie bewegen sich übrigens auch schneller als gewöhnliche Armos-Statuen, und ihr werdet sie nur in Oracle Of Seasons antreffen. Der Bumerang (Level 2) ist die beste Wahl gegen diese Gegner.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

6. Beamos

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: unverwundbar

Schaden: ½ Herz (Energieschuss)

Beschreibung: Beamos sind unverwundbare Statuen mit Augen, die Energieschüsse verschießen, sobald ihr ins Blickfeld kommt. Um dem zu entgehen, solltet ihr euch hinter dem Auge vorbei schleichen. Ansonsten könnt ihr euch mit gezielten Sprüngen oder dem Spiegelschild vor den Strahlen schützen.

7. Chaser

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: unverwundbar

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Chaser trifft ihr für gewöhnlich in Blocklabyrinthen an. Sobald einer dieser Gegner euch sieht, rollt er unaufhaltsam auf euch zu, bis er von einer Wand oder einem Block abgebremst wird. Springt über die Chaser hinweg, oder versteckt in einem Alkoven.

8. Cheep Cheep

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Cheep Cheeps sind kleine Fische, die ihr oftmals unter Wasser findet. Sie sind langsam und schwach, und können mit einem einfachen Schwerthieb besiegt werden.

9. Dubio

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Dubios verstecken sich gerne unter Büschen und Steinen. Man bemerkt sie zunächst also gar nicht, bis sie einen von hinten anfallen. Dubios unter Büschen könnt ihr gleich angreifen, bei den anderen Dubios müsst ihr erst den Stein mit dem Kraftarmband entfernen.

10. Eisenkugel-Soldat

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 4 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung); ½ Herz (Eisenkugel)

Beschreibung: Eisenkugel-Soldaten greifen euch mit ihren riesigen Morgensternen an. Wenn ihr sie angreift, solltet ihr schnell sein, da diese Soldaten schnell zuschlagen können. Am besten versucht ihr es mit Wirbelattacken.

11. Eisenmaske

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert);

vorne unverwundbar

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese kleinen Monster sind von vorne geschützt, da sie eine Eisenmaske tragen. Hinten sind sie allerdings verwundbar. Die Masken können mit dem Tausch-Haken oder dem Magnethandschuh abgenommen werden.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

12. Farbschleim

Tritt auf: OoA

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese kleinen Wesen lauern auf den Bodenfliesen und sind unsichtbar. Ändert sich der Boden, brauchen auch sie einen Moment der Anpassung. In diesem Falle - schlage zu!

13. Feuerflatterer

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: 1 Herz (Berührung)

Beschreibung: Anders als die gewöhnlichen Flederbeißer sind diese Gegner ungleich stärker. Sie erheben sich stets in die Lüfte, und sind folglich nur im Sturzflug angreifbar. Trifft euch ein Feuerflatterer, verwandelt sich das Vieh in einen normalen Flederbeißer.

14. Feuer-Pokey

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung); ½ Herz (Magieball)

Beschreibung: Diese Gegner bestehen komplett aus Feuer und Lava. Sie können mit einfachen Schlägen gegen ihre untere Körperhälfte besiegt werden. Außerdem können sie sich nicht bewegen.

15. Flederbeißer

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Dies sind kleine Fledermäuse, die durch die Räume fliegen. Mit einem einzigen Schlag sind sie vernichtet. Sie können jedoch schnell sehr lästig werden, zumal sie oft in Schwärmen auftreten.

16. Flusszora

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung); ½ Herz (Magieball)

Beschreibung: Flusszoras sind – im Gegensatz zu den friedlichen und schönen See-Zoras – gefährliche Gegner, die im Wasser leben. Sie tauchen immer wieder auf, um euch mit Magiebällen anzuschließen, sind aber relativ schwach. Besiegt sie vom Land aus.

17. Ghini

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 5 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Ghinis sind Geister, die durch die Wände gehen können. Ihre große Verteidigung macht sie zu respektablen Gegnern.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zelda-europe.de

18. Gibdo

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 4 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Gibdos sind Mumien, die sich schnell bewegen. Sie sind sehr stark und können mit dem Schwert nicht zurückgehalten werden. Man kann Gibdos mit Glutkernen beschießen, damit die Bandagen verbrennen – so verwandelt man einen Gibdo in einen orangefarbenen Stalfos.

19. Giftwurm

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Giftwürmer (die eigentlich zur Familie der Schlangen gehören) treten oft in großen Gruppen auf. Bei Blickkontakt sausen sie schnell auf euch zu. Trotzdem sind diese Gegner sehr schwach.

20. Goponga

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Tausch-Haken, Bumerang)

Schaden: ½ Herz (Berührung); ½ Herz (Magieball)

Beschreibung: Diese pflanzenartigen Gegner können sich nicht bewegen und blockieren meistens wichtige Durchgänge. Ihr könnt sie mit dem Tausch-Haken oder mit dem Bumerang besiegen.

21. Kerzenkopf

Tritt auf: OoA

Verteidigung: 1 Treffer (Glut-Kern)

Schaden: 1 Herz (Berührung)

Beschreibung: Kerzenköpfe sind langsame Geschöpfe, die aus Kerzenwachs bestehen. Normale Attacken sind gegen sie wirkungslos. Schießt man sie jedoch mit einem Glut-Kern an, kann man sie besiegen. Ein angezündeter Kerzenkopf rennt sehr viel schneller als ein gewöhnlicher Kerzenkopf durch den Raum und explodiert schließlich.

22. Killeranas

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese Gegner erheben sich vom Boden und fliegen im Raum herum. Währenddessen können sie nicht besiegt werden. Erst wenn sie landen, könnt ihr mit dem Schwert auf sie zulaufen und sie besiegen.

23. Klingenfalle (groß)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: unverwundbar

Schaden: 1 Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese Klingenfalle sind doppelt so groß wie die kleinen Klingenfalle. Sie bewegen sich auf bestimmten Pfaden und können nicht besiegt werden. Geht ihnen einfach aus dem Weg.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

24. Klingenfalle (klein)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: unverwundbar

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Kleine Klingenfallen warten, bis das Opfer vorbeiläuft, und rasen dann schnell darauf zu. Man kann mit der Greifenfeder über sie hinweg springen. Die orangefarbenen Klingenfallen sind am schnellsten, aber eine ernst zunehmende Gefahr stellen sie alle dar.

25. Krabbe

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Krabben halten sich meist an Stränden oder in Wüsten auf. Sie laufen – mal schnell, mal langsam – quer durch die Gegend und sind mit einem Schwertschlag besiegt.

26. Krähe

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Krähen sitzen für gewöhnlich auf Bäumen und warten dort auf ihre Opfer. Dann stürzen sie sich hinab, um auf ihnen herumzuhacken. Sie können schnell und leicht besiegt werden.

27. Laubkerl

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (mit eigener Attacke)

Schaden: ½ Herz (Schuss)

Beschreibung: Laubkerle gibt es in beiden Spielen, als Gegner tauchen sie jedoch nur in Oracle of Seasons auf. Dort beschießen sie euch mit Steinen und Kernen. Stellt euch etwas weiter entfernt auf und zückt euer Schild. Reflektiert die Geschosse auf den Laubkerl, und schon nach zwei Treffern wird er zu einem freundlichen Geschöpf.

28. Magnit

Tritt auf: OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Magieball)

Beschreibung: Diese Gegner sind sehr schnell und gefährlich. Mit dem Magnethandschuh lassen sie sich abstoßen oder anziehen. Wesentlich ungefährlicher ist es jedoch, wenn man auf einen Magnit zugeht und ihn in eine Ecke drängt, um ihn dort zu besiegen.

29. Mini-Moldorm

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 4 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Ein Mini-Moldorm ist eine wurmartige Kreatur und eine kleinere Version des großen Moldorms (nicht in diesem Spiel auffindbar). Dieser Gegner ist sehr schnell, aber nicht sehr stark.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

30. Moblin (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Pfeil)

Beschreibung: Moblins sind sehr bekannte und häufige Gegner aus den Zelda-Legenden. Einige von ihnen sind mit Schwertern ausgerüstet. Diese müsst ihr von der Seite oder mit Wirbelattacken besiegen. Unbewaffnete Moblins schießen manchmal einen Pfeil ab.

31. Moblin (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Pfeil);

Beschreibung: Rote Moblins sind etwas schwächer als ihre blauen Artgenossen. Der Schild hilft, um die Pfeilgeschosse abzuwehren.

32. Moblin-Schwein (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Pfeil)

Beschreibung: Moblin-Schweine sind generell schwächer als die gewöhnlichen Moblins. Blaue Moblin-Schweine können mit einem Schwert ausgerüstet sein, und sie verhalten sich wie normale blaue Moblins.

33. Moblin-Schwein (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Pfeil);
½ Herz (Bumerang)

Beschreibung: Rote Moblin-Schweine besitzen das größte Waffenarsenal, denn sie können neben Schwertern und Pfeilen auch mit einem Bumerang angreifen. Trotzdem sind sie die schwächsten Vertreter der vier Moblin-Varianten.

34. Nachahmer

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: 1 Herz (Berührung)

Beschreibung: Nachahmer sind Geschöpfe, die jeden eurer Schritte spiegeln. Geht ihr nach oben, gehen sie nach unten. Oftmals sorgen sie so für Verwirrung. Drängt sie einfach in eine Ecke und besiegt sie schnell, bevor sie noch ernsthaft gefährlich werden.

35. Oktorok (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung); ½ Herz (Schuss)

Beschreibung: Oktoroks sind Gegner, die quer über das Land verteilt sind. Ab und an schießen sie mit Steinen auf euch, denen ihr aber leicht ausweichen könnt.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

36. Oktorok (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ¼ Herz (Berührung); ½ Herz (Schuss)

Beschreibung: Die roten Oktoroks sind etwas schwächer als ihre blauen Verwandten. Beide Varianten sind aber keine große Gefahr und können schnell besiegt werden.

37. Piranha

Tritt auf: OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Piranhas schwimmen im Wasser umher und springen heraus, um zuzuschnappen. Sie können nur besiegt werden, wenn man auf festem Grund steht und sie von dort aus mit dem Schwert erwischt.

38. Pokey

Tritt auf: OoS

Verteidigung: 9 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Pokeys treten nur in der Samasa-Wüste in Holodrum auf. Jeder der drei Körperteile hält drei Schläge mit dem Schwert aus, dann verschwindet dieser. Mit jedem besiegt Körperteil wird der Pokey schneller. Eine geschickte Angriffsart ist es, wenn man mit der Greifenfeder in die Luft springt und sofort den Kopf des Pokeys angreift.

39. Pyromagus (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 4 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Magieangriff)

Beschreibung: Blaue Pyromagi sind geisterhafte Zauberer, die durch den Raum schweben und durch Wände, Blöcke und andere Gegenstände gehen können. Während sie durch etwas hindurchgehen, sind sie unverwundbar, ansonsten sind sie nach vier Schwerttreffern besiegt.

40. Pyromagus (grün)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ¾ Herz (Magieangriff)

Beschreibung: Grüne Pyromagi sind die schwächsten Vertreter der Pyromagus-Familie. Sie bleiben unbeweglich an einem Fleck, wo sie stets auftauchen und wieder verschwinden. Bei jedem Auftauchen schießen sie Magieattacken durch den Raum.

41. Pyromagus (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Magieangriff)

Beschreibung: Rote Pyromagi tauchen wie ihre grünen Verwandten auf, um euch mit Magie anzugreifen, und verschwinden dann wieder. Jedoch ändern die roten Pyromagi bei jedem Auftauchen ihren Standort im Raum.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeuropa.de

42. Rabe

Tritt auf: OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Wie die Krähe wartet der Rabe auf sein Opfer, bis es seinen Weg kreuzt. Dann stürzt er sich auf es. Die Verteidigung des Raben ist aber etwas besser.

43. Raubschleim

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: kein Schaden

Beschreibung: Diese Gegner sind keine gewöhnlichen. Wenn ihr von ihnen berührt und verschluckt werdet, wird euch keine Lebensenergie abgezogen. Stattdessen verschwindet der Schild aus eurem Inventar. Geht diesen nervigen Viechern also einfach aus dem Weg, oder besiegt sie schnell.

44. Roter Tod

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: unverwundbar

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diesen Gegner sollte man ausweichen, da er mit keiner einzigen Waffe besiegt werden kann. Sollte euch der Rote Tod berühren, dann könnt ihr für kurze Zeit keine Items mehr benutzen, was ziemlich gefährlich werden kann.

45. Sandkiller (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Blaue Sandkiller können aus dem Boden auftauchen. Sie bewegen sich dann an der Oberfläche fort, bis sie wieder untertauchen. Zwei Schwerttreffer reichen aus, um die Sandkiller zu besiegen.

46. Sandkiller (orange)

Tritt auf: OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Orangefarbene Sandkiller tauchen nur in der Samasa-Wüste in Holodrum auf. Anstatt einfach nur aus dem Boden aufzutauchen, erscheinen sie immer in der unmittelbaren Nähe von Link. Steht also nie still, damit ihr nicht getroffen werden. Meistens tauchen die Sandkiller immer wieder auf, egal wie viele man bereits besiegt hat.

47. Sandkiller (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Rote Sandkiller tauchen wie die anderen Varianten aus dem Boden auf, können sich aber nur vertikal oder horizontal fortbewegen, und nicht diagonal. Sie sind die schwächsten Vertreter aus der Sandkiller-Familie, aber trotzdem gefährlich.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

48. Schattengarde (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 5 Treffer (Schwert)

Schaden: 1 Herz (Berührung), 1/2 Herz (Pfeil)

Beschreibung: Die Soldaten der Schattengarde sind mitunter die gefürchtetsten Gegner überhaupt, hier allerdings nicht so bedrohlich wie in anderen Zelda-Spielen. Sie verhalten sich im Großen und Ganzen ähnlich zu den Moblins. Beide Varianten können mit Schwertern ausgerüstet sein oder beschießen euch mit Pfeilen.

49. Schattengarde (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: 1 Herz (Berührung); 1/2 Herz (Pfeil)

Beschreibung: Die rote Schattengarde ist etwas schwächer als die blaue Version.

50. Schattenlynel (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 6 Treffer (Schwert)

Schaden: 1 Herz (Berührung); 3/4 Herz (Magiespeer)

Beschreibung: Dies sind die gefährlichsten Gegner überhaupt. Die Monster, die wie Zentauren aussehen, sind schnell, stark und ausdauernd – eine tödliche Kombination. Zusätzlich schießen sie mit Magiespeeren auf euch. Verteidigung ist hier der beste Angriff. Weicht besser aus, bevor ihr gegen diese Gegner kämpft.

51. Schattenlynel (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 4 Treffer (Schwert)

Schaden: 1 Herz (Berührung); 3/4 Herz (Magiespeer)

Beschreibung: Wie die blauen Zentauren sind auch die roten Exemplare gefährliche Gegner, jedoch nicht ganz so gut in der Verteidigung. Mit dem Bumerang können diese Gegner übrigens paralysiert werden, denn normale Schwertattacken lassen diese trotzdem auf euch weiterstürmen.

52. Schleierstalfos

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: 1/2 Herz (Berührung); 1/2 Herz (Pfeil)

Beschreibung: Ein Schleierstalfos ist nichts anderes als ein vermummter Stalfos mit einem Umhang. Diese Gegner können genau wie Moblins Pfeile verschießen oder Schwerter tragen, und sind deshalb nicht zu unterschätzen.

53. Schleim

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Glut-Kern)

Schaden: 1/2 Herz (Berührung); 1 Herz (Elektroschock)

Beschreibung: Diese Gegner solltet ihr nicht mit dem Schwert schlagen, da ihr ansonsten einen Elektroschock bekommt. Besiegt werden können diese Gegner mit einem Glut-Kern, Geschossen aus eurer Schleuder oder den Attacken eurer Tierbegleiter. Wendet ihr Arkanum-Kerne auf die Schleime an, verwandeln sich diese.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

54. Schleim (Arkanum-Kern)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Glut-Kern)

Schaden: ½ Herz (Berührung); 1 Herz (Elektroschock)

Beschreibung: Schießt ihr einen Arkanum-Kern auf einen Schleim, verwandelt sich dieser. Ihr könnt dann auf diesen verwandelten Schleim zugehen – oder ihn vorher mit dem Bumerang paralysieren – und mit ihm reden. Er erzählt euch komische und sinnlose Sachen, was ganz unterhaltsam sein kann. Doch Vorsicht, denn der Schleim ist noch immer gefährlich.

55. Spark

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Bumerang)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Sparks bewegen sich schnell an Blöcken oder Wänden fort und sind nahezu unverwundbar. Nur ein Treffer mit dem Bumerang lässt einen Spark verschwinden. An dessen Stelle tritt dann eine Fee, die ihr aufsammeln könnt.

56. Spinnen

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese Spinnen gehören zu den schwächsten Gegnern und tauchen nur auf, wenn man mit der Schaufel im Erdreich gräbt.

57. Stachi

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert);
oben unverwundbar

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Stachi rennen schnell auf euch zu, sobald ihr euch in ihrem Blickfeld befindet. Ihre Oberseite ist unverwundbar. Rüstet euch also mit dem Schild aus und berührt damit die Stachis. Nun purzeln sie auf ihren Rücken und legen die verwundbare Bauchpartie frei.

58. Stahlkopf

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: unverwundbar

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Stahlköpfe sind unverwundbar, können aber mit Schwertattacken zurückgedrängt werden – auch in Löcher und Abgründe, falls man sie besiegen will oder muss. Am Leichtesten wird man sie aber los, indem man Sturmkerne auf sie feuert. In **Oracle of Seasons** könnt ihr sie außerdem besiegen, indem ihr mit den Magnethandschuhen eine Eisenkugel über sie rauschen lasst.

59. Stalfos (blau)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Der blaue Stalfos ist ein einfacher Gegner, der bloß in der Gegend herumläuft. Mit einem einzigen Schwerttreffer ist er besiegt.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

60. Stalfos (grün)

Tritt auf: OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Sprung)

Beschreibung: Der grüne Stalfos läuft – wie alle anderen Varianten – durch den Raum, springt aber in die Luft, wenn er attackiert wird. Er versucht euch dann zu treffen. Greift ihn unmittelbar nach dem Sprung an, oder paralyisiert ihn vorher mit dem Bumerang.

61. Stalfos (orange)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung), ½ Herz (Knochenwurf)

Beschreibung: Der orangefarbene Stalfos wandert durch den Raum und wirft Knochen auf euch. Zusätzlich springt er davon, wenn er attackiert wird. Drängt ihn in eine Ecke, oder paralyisiert ihn mit dem Bumerang, um ihn zu besiegen.

62. Stalfos (rot)

Tritt auf: OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Der rote Stalfos geht wie alle anderen Versionen durch den Raum, und springt ebenfalls bei einem Angriff davon. Er wirft aber weder Knochen auf euch, noch versucht er beim Sprung auf euch zu landen.

63. Terrorgrabscher

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: kein Schaden

Beschreibung: Terrorgrabscher sind blaue Hände, die aus dem Boden eines Dungeons kommen. Wenn sie euch berühren, werdet ihr wieder zur Eingangshalle des Dungeons gebracht. Haltet euch diese Gegner also besser vom Leibe.

64. Teufelsfliese

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese besonderen Bodenfließen trifft man in Dungeons an. Kommt man in einen Raum mit solchen Bodenfließen, erheben sich diese und fliegen auf das Opfer zu. Mit dem Schild oder dem Schwert kann man sie leicht zerstören.

65. Teufelshase

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Bombe)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Die Teufelshasen sind – wie der Name schon sagt – hasenähnliche Monster, die große Sprünge machen können. Mit dem Schwert hält ihr sie auf Distanz, mit einer Bombe hingegen könnt ihr die Monster besiegen. Außerdem sind sie anfällig gegen Musik. Spielt ihr die Flöte oder die Harfe der Zeiten, besiegt ihr die Teufelshasen ebenfalls.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeurope.de

66. Thwimp

Tritt auf: OoS

Verteidigung: unverwundbar

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Thwimps sind Steinblöcke, die sich in Tunnel an den Decken befinden, wo sie auf ein Opfer warten, um auf es draufzufallen. Benutzt die Pegasus-Kerne, um schnell unter den Thwimps hindurch zu rennen.

67. Thwomp

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: unverwundbar

Schaden: 1 Herz (Berührung)

Beschreibung: Thwomps sind ebenfalls Blöcke, die versuchen, in Tunnel auf Gegner fallen. Sie sind groß und nicht sehr schnell, also könnt ihr ruhig darunter durchlaufen. Ihr könnt auch auf die Köpfe der Thwomps springen, um von dort aus neue Wege zu entdecken.

68. Todesgrabscher

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: kein Schaden

Beschreibung: Todesgrabscher sind rote Hände, die in verschiedenen Dungeons auftauchen. Im Gegensatz zu den blauen Terrorgrabschern fallen die Todesgrabscher jedoch von der Decke. Bei Berührung werdet ihr zum Eingang des Dungeons gebracht. Weicht den Todesgrabschern also aus.

69. Wache

Tritt auf: OoA

Verteidigung: 5 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Im Gegensatz zu den Wachen im Schlossgarten von Labryna, greifen euch die Wachen im Schloss direkt an. Sie sind teuflisch schnell und greifen unentwegt an. Mit fünf Treffern könnt ihr sie vertreiben. Schlauer ist es jedoch, sich an den Wachen vorbei zu schleichen.

70. Wassertektil

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 2 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese Gegner treiben auf dem Wasser und sind einfach nur lästig. Ihr könnt sie vom Festland aus oder mit Fernangriffen attackieren.

71. Zange

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 3 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Diese Gegner lauern in seichten Wasserstellen oder Löchern. Wenn ihr vorbeigeht, seht ihr zwei funkelnde Augen. Kurze Zeit später schießt ein Zangenmonster hervor und versucht euch zu schaden. Attackiert dann oder weicht einfach aus.

Zelda Europe Lösungen – Oracle Series

www.zeldaeuropa.de

72. Zappelqualle

Tritt auf: OoA

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung); 1 Herz (Elektroschock)

Beschreibung: Zappelqualen findet ihr nur unter Wasser. Mit einem einfachen Schwertangriff sind diese besiegt. Ihr müsst aber auf die elektrischen Attacken der Qualle Acht geben. Habt ihr die Zappelqualle besiegt, spaltet sie sich in zwei kleinere Exemplare auf.

73. Zol (grün)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Grüne Zol-Monster tauchen plötzlich aus dem Boden auf und springen auf euch zu. Mit einem einzigen Schwerttreffer sind diese jedoch besiegt.

74. Zol (rot)

Tritt auf: OoA, OoS

Verteidigung: 1 Treffer (Schwert)

Schaden: ½ Herz (Berührung)

Beschreibung: Rote Zol-Monster sind häufig in Dungeons und Höhlen anzutreffen. Bei einem Treffer mit dem Schwert spalten sich diese Gegner in zwei kleiner Exemplare auf, welche Link bei Berührung langsamer werden lassen.