

## MINIBOSS GUIDE

In **Zelda: Oracle of Ages** 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 Geistergruft [Level-1]** **DER GROßE GEIST**

Die kleinen Geister machen euch bloß langsam, während der große euch Energie abzieht. Verscheucht einfach die kleinen mit dem Schwert, und schlagt auf den großen ein, um ihn zu besiegen.

### **Miniboss der Flügelhöhle [Level-2]** **DER GEFLÜGELTE**

Das rote und geflügelte Monster erhebt sich in die Lüfte. Sobald seine Flügel schneller anfangen zu schwingen, wird er sich auf euch stürzen. Weicht dem Angriff aus, der sogar Löcher in den Boden macht, und attackiert selbst. Und versucht, nicht hinunter zu fallen. Solltet ihr während dem Kampf hinuntergefallen sein: Geht einfach rechts die Treppe hinauf. Oben angekommen geht ihr links – und der Kampf beginnt von vorne.

**Tipp:** Bleibt während des Kampfes immer auf den blauen Bodenplatten am Rand des Raumes. Diese kann euer Gegner nämlich nicht zerstören. So verhindert ihr, dass ihr Gefahr läuft, hinunter zu stürzen.

### **Miniboss der Mondscheingrotte [Level-3]** **MAULWURFBOHRER**

Ein blauer Maulwurf erwartet euch. Er gräbt sich ein und wiegt sich in Sicherheit. Nehmt die Schaufel zur Hand und grabt genau dort, wo er sich gerade befindet. Nun wird er an die Oberfläche befördert, wo ihr ihn mit dem Schwert verletzen könnt. Nach einigen Schlägen ist er besiegt.

### **Miniboss der Schädelhöhle [Level-4]** **ARMOS-KRIEGER**

Der riesige und gepanzerte Ritter besitzt Schild und Schwert. Letzteres wirft er nach euch. Es verfolgt euch, aber zurückschlagen könnt ihr es nicht. Rennt deshalb einfach um den Ritter herum, damit ihn sein eigenes Schwert trifft. Nach drei Treffern verliert er seinen Schild. Dann rennt er stürmisch auf euch zu. Weicht aus und trifft ihn ein paar Mal mit dem Schwert. Schon bald wird auch der stahlharte Krieger Geschichte sein.

### **Miniboss der Kronenkaverne [Level-5]** **SMASHER**

Der Gegner besitzt eine große Stahlkugel, die er auf euch wirft, um euch zu schaden. Weicht aus, hebt diese dann mit dem Kraftarmband hoch und werft sie zurück auf den Gegner. Meistens verschwindet die Kugel aber einfach und taucht plötzlich woanders auf. Nach einigen Treffern mit der Kugel ist der Gegner Geschichte.

### **Miniboss der Nixenhöhle [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 Magieballen. 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. Geschafft!

# Zelda Europe Lösungen – Oracle of Ages

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

## **Miniboss aus Jabu-Jabus Bauch [Level-7]**

### **ANGLERFISCH**

Dieser fette Fisch ist nicht allzu schwierig. Weicht seinen Attacken aus (er hüpfert quer durch den ganzen Raum und schießt mit Blasen auf euch). Bombardiert ihn mit dem Blasrohr und Duft-Kernen von unten, dann fällt er zu Boden. Dort könnt ihr ihn dann mit dem Schwert bearbeiten. Das funktioniert auch, während er springt, ist dann aber nicht ganz so sicher, da ihr auch wirklich genau seinen Kopf treffen müsst (beziehungsweise das leuchtende Ding auf seinem Kopf).

## **Miniboss des Antiken Grabmals [Level-8]**

### **SENSENSTALFOS**

Mit kleinen Armbewegungen zaubert er große Magiebälle aus dem Nichts, die er dann auf euch abschießt. Hat der Magieball ein Muster, explodiert dieser beim Aufprall und zersplittert in kleinere Magiebälle. Ist der Magieball jedoch schön rund und vollkommen, müsst ihr ihn mit dem Schwert zum Sensenmann zurückschlagen. Dieser verwandelt sich dann in eine Fledermaus und ist somit verwundbar. Schlagt auf ihn ein, bis er sich wieder zurückverwandelt, und wiederholt den Vorgang einige Male, bis er besiegt ist.

## **Ein Gegner auf dem Kugelkamm**

### **DER GROßE MOBLIN**

Der Große Moblin ist ein Zwischengegner auf dem Kugelkamm. Er wird eine große Bombe auf euch werfen, die ihr im richtigen Moment – kurz bevor sie explodiert – mit dem Kraftarmband zurückwerfen müsst. Um die Sache schwieriger zu machen, wird er noch von zwei weiteren Moblins assistiert, die normale Bomben auf euch werfen. Weicht diesen gekonnt aus.

## **In Schloss Labryнна**

### **VERAN**

Hier wird der Kampf gegen Veran, die Meisterin der Schatten, die den Körper der lieblichen Sängerin Nayru übernommen hat, beschrieben. Ihr tretet im Schloss Labryнна nach dem sechsten Level gegen sie an. Um sie zu besiegen, müsst ihr eine kluge Taktik anwenden, damit das Orakel der Zeit nicht zu Schaden kommt.

Nayru schwirrt durch den Raum und beginnt Geschosse auf euch abzufeuern. Bleibt aber aus ihrem Blickfeld, da sie sich gegen Ende des Kampfes sonst nicht manifestiert. Zückt genau zu diesem Zeitpunkt – also wenn Nayru euch attackiert – das Blasrohr und schießt einen Arkanum-Kern auf Nayrus Körper. Veran kann Arkanum-Kerne nicht ausstehen. Nayrus Körper fällt zu Boden und Veran zeigt für kurze Zeit ihre Schattenform. Jetzt greift ihr zum Tausch-Haken. Zielt auf den Schatten. Somit holt ihr Veran aus Nayrus Körper. Lauft auf Veran zu und schlagt sie mit dem Schwert.

Nach drei Treffern ist Veran endlich aus dem Körper von Nayru vertrieben.

## **Rette Zelda [Passwortspiel]**

### **VIRE**

Bei diesem Kampf handelt es sich eher um ein Minispiel in der Manier von Donkey Kong. Du brauchst in der Passage nur Vires Feuerbällen mithilfe der Geifenfeder auszuweichen. Kommst du oben an, gewinnst du.