

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

BOSSGEGNER

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

Der Moldorm **Wächter vom Wurmpalast**

Der Moldorm ist ein Wurm in Riesenvariante. A Link to the Past Kenner werden diesen Gegner bestimmt kennen. Im Prinzip düst Moldorm unruhig herum, nur du musst aufpassen, dass du nicht herunterfällst. Du hast zwei Möglichkeiten – du musst ihn entweder viermal mit deinem Schwert auf seinen Schwanz schlagen oder du führst zwei Wirbelattacken aus, die seinen Schwanz treffen – bei letzterer Methode ist jedoch Vorsicht geboten, da man während des Aufladens einer Wirbelattacke leicht in den Abgrund geschubst werden kann. Egal wie du vorgehst, es wird Moldorm den Rest geben.

Der Djinn **Wächter der Djinngrotte**

Nachdem der Djinn dich ausgelacht hat, halte Abstand und laufe umher, bis er wieder in seine Vase geht. Schlag mit dem Schwert auf die Vase, damit sie stehen bleibt. Mit dem Kraftarmband kannst du die Vase aufheben und an die Wand werfen. Wiederhole dieses Spiel noch einmal, dann zerbricht die Vase und der Djinn wird wütend. Er spuckt nun umher und wirft Feuerbälle. Alles was du nur noch tun musst, ist überleben und ordentlich auf ihn einzudreschen.

Das Schleimauge **Wächter der Teufelsvilla**

Das Schleimauge ist kein schwieriger Gegner. Renne zunächst gegen eine Wand, damit das Auge herunterfällt. Nun nimm Anlauf mit den Pegasusstiefeln, denn du musst zunächst die beiden Augen voneinander trennen. Sobald sie mal geteilt sind, folgst du deiner üblichen Taktik: Dresche mit deinem Schwert auf beide Augen ein (am Besten mit paar Wirbelattacken). Pass auf wenn sie hoch springen; sie werden sich fallen lassen und versuchen, dich mithilfe des vibrierenden Bodens zu paralysieren. Nutze hierfür die Greifenfeder. Du kannst dank des Schattens erkennen, wo die Augen hin fliegen. Schlage weiter auf sie ein, bis sie beide besiegt sind.

Farb-Oktorok **Wächter des Farbdungeons** (nur in Link's Awakening DX)

Dieser riesige Hartkopf-Oktorok lässt sich nur besiegen, wenn du möglichst schnell auf ihn einprügelst. Dabei wechselt er seine Farbe von Blau auf Grün, von Grün auf Gelb und von Gelb auf Rot. Bist du nicht schnell genug, wechselt er die Farbe wieder zurück auf Blau. Zwischendurch hetzt er auch Stalfos auf dich.

Der Piranha-Killer **Wächter vom Wundertunnel**

Der Piranha-Killer hat eine Schwachstelle: Die Angel, die sich direkt vor seinem Kopf befindet. Alles was du tun musst, ist ihm entgegen zu schwimmen und ihn mit deinem

Schwert an jener Stelle treffen. Doch das ist nicht so einfach: Du musst einerseits den Fischen ausweichen, die dir entgegen schwimmen. Zudem wird der Piranha-Killer versuchen, nach dir zu schnappen – du erkennst seine Attacke, wenn er unruhig hin und her bewegt. Hierzu solltest du die Greifenfeder benutzen, um schnell nach oben hin auszuweichen. Nach seinem Angriff taucht etwas Abfall auf; weiche diesem aus, indem du am besten nach unten schwimmst. Schlage weiter auf den Riesenfisch ein, bis er besiegt ist.

Der Schleimaal Wächter vom Fischmaul

Zu Beginn erscheint in der Mitte ein großes Loch, dort rotiert der tödliche Schwanz des Ungetüms, dem du ausweichen musst. Dazu erscheinen vier Löcher, oben und unten jeweils zwei. Der Kopf des Aals wird sich nun in einem der vier Löcher zeigen. Mit dem Enterhaken ziehst du den Aal aus dem Loch, um ihn angreifen zu können. Hierbei darfst du nicht zu nah an dem Kopf stehen, sonst ziehst du den Aal komplett heraus. Nimm dann dein Schwert und triff ihn am Segment mit dem Herzen. Nach einem erfolgreichen Treffer wechselt er die Richtung, in der der Schwanz durch den Raum kreist. Wiederhole das Spiel solange, bis er besiegt ist.

Die Dämonenfratze Wächter vom Maskentempel

Die Dämonenfratze ist der einfachste Endgegner im Spiel. Zu Beginn fliegen die Vasen und Bodenfliesen auf dich zu. Hebe einfach die Vase in der unteren linken Ecke auf und schütze dich hier mit dem Schild. Anschließend lässt dein Gegner Abgründe um ihn herum erscheinen, bleibe einfach in der Mitte stehen, wo du sicher bist. Sobald dein Gegner sein Gesicht zeigt, platziere da eine Bombe, durch welche er Schaden nimmt, solange er noch zu sehen ist. Anschließend verschwindet er für einen Moment und taucht wieder auf. Wiederhole das Spiel einfach, um zu gewinnen.

Der Teufelsadler Wächter der Adlerfestung

Zu Beginn des Kampfes fliegt der Adler über dich hinweg oder direkt auf dich zu. Lade am Besten eine Wirbelattacke auf und versuche ihn damit zu treffen. Nach wenigen Treffern wird der Adler nun versuchen, dich von der Plattform zu wehen – denn fällst du einmal runter, musst du den Kampf noch einmal von vorn beginnen. Um seine Attacke abzuwehren, halte dein mächtiges Spiegelschild vor dich, welches dich vor seinen Federn schützt, und laufe gegen den Wind. Manchmal versucht er auch, dich zu schnappen, schlage dann einfach mit dem Schwert zu. Nach einigen Treffern ist auch dieser Kampf vorbei.

Das Irrlicht Wächter vom Reptilfelsen

Das Irrlicht ist im Prinzip nichts anderes als ein großer Feuerball, der sich in dem hiesigen Lavasee ganz wohl fühlt. Hin und wieder springt er daraus hervor, sodass einige Funken zu allen Seiten fliegen. Wenn er also auftaucht, versuche ihn mit dem Somariastab zu treffen. Das Feuer verlässt ihn und du kannst ihn nun mit dem Somariastab weiter einheizen. Anschließend kommt er wieder zu sich und verschwindet im Lavabecken. Wiederhole das Spiel solange, bis auch das Irrlicht aufgibt.

Die Alpträume Wächter vom Windfisch-Ei

Die Alpträume unterteilen sich in mehrere Phasen, dein Gegner nimmt nacheinander verschiedene Formen an, für die unterschiedliche Strategien von Nöten sind:

- **Form 1, Schatten-Blob:**
Zunächst triffst du auf einen schwarzen Riesenschleim. Nimm das Zauberpulver heraus und streue es dreimal auf deinen Gegner.
- **Form 2, Agahnims Schatten:**
Wer *A Link to the Past* gespielt hat, dem wird diese Form bekannt vorkommen. Schleudere einfach seine runden Energiebälle mit dem Schwert zurück. Feuert er aber eine Kristallkugel auf dich, so weiche dieser aus, indem du mit der Greifenfeder über sie hinweg springst. Das Geschoss unterteilt sich in vier kleine Geschosse, die nochmal von den Wänden abprallen, also sei vorsichtig. Triffst du ihn viermal, wird er sich wieder verwandeln.
- **Form 3, Moldorms Schatten:**
Diesen Wurmgegner kennst du bereits schon. Als ein Schatten von Moldorm ist er am Schwanzende verwundbar, nur diesmal musst du dir nicht über einen Abgrund sorgen machen. Triff ihn mehrmals am Schwanzende und er geht in seine nächste Form über.
- **Form 4, Ganons Schatten:**
Auch dieser Gegner dürfte wahren Zeldafans bekannt vorkommen: Es ist ein Schatten von Ganon. Diese Form wird Fledermäuse erschaffen, auf dich hetzen und danach die Hellebarde nach dir werfen. Zieh die Pegasusstiefel an und renne mit gezogenem Schwert auf ihn zu. Auch hier sind wenige Treffer von Nöten, dann verändert sich der Alptraum erneut.
- **Form 5, Lanmolas Schatten:**
Es erscheint dir nun ein Schatten von Lanmola, ein wurmähnliches Wesen, welches sich sehr schnell auf dich zu bewegt und mit dem Schwert nicht angreifbar ist. Triff es einmal mit dem Somariastab oder einem Pfeil, damit auch diese Form verschwindet.
- **Form 6, Dethl:**
Jetzt nimmt der Alptraum eine wahre Gestalt an. Gefährlich sind hier die beiden Arme des Gegners; kommen sie dir zu nahe, musst du mit der Greifenfeder über sie hinweg springen. Du hast hier die Wahl: Entweder nimmst du den herkömmlichen, harten Weg – in diesem Falle nimm Pfeil und Bogen heraus und schieße mehrmals einen Pfeil ins Auge, wenn dieses gerade geöffnet ist. Oder du probierst mal den Bumerang aus – ein Treffer genügt und der Alptraum ist besiegt. (Es kann sein, dass der Trick mit dem Bumerang nicht beim ersten Versuch klappt.)