

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time 3D

www.zeldaeurope.de

BOSS CHALLENGE

Dieser Guide wurde geschrieben von ZeldaVeteran.

In diesem ausführlichen Guide präsentiere ich euch ein paar **wirkungsvolle Strategien**, wie ihr in **Zelda: Ocarina of Time 3D** in der **Boss Challenge** möglichst gute Zeiten bekommt. Es gibt für jeden Boss eine einfache und eine, meist sehr schwierige Taktik. Dabei ist aber die schwierige immer die schnellere. Viel Spaß beim Lesen. Wenn es fragen geben sollte - ich beantworte sie gern [ZELDA EUROPE FORUM]

Die Boss Challenge schaltet man frei, wenn man mindestens einmal in der Zukunft gewesen ist, und man startet sie an seinem Bett in seinem Haus.

1. Der gepanzerte Spinnenparasit Gohma

Gohma ist der Endboss im Deku-Baum, dem ersten Tempel des Spieles. Man ist gezwungen ihm mit 3 Herzen entgegen zu wirken, deswegen sollte man aufpassen, dass man sich nicht allzu oft treffen lässt, da man sonst Game Over geht.

Die Grundtaktik

Man kämpft den gesamten Kampf lang mit der Schleuder, sowie mit dem Schwert gegen diesen noch recht leichten Boss. Zu Anfang muss man, wie sicher alle Spieler schon wissen, mithilfe der Ego-Perspektive nach oben sehen, um Gohmas Aufmerksamkeit zu erlangen. Davor kann man bei Bedarf noch etwas im Raum umherlaufen. An den Wänden an der Seite befinden sich wieder nachwachsende Sträucher, die meist Deku-Kerne für eure Schleuder enthalten. Da man aber im BBM (Abkürzung für Boss Battle Mode) sowieso von vornherein eine volle Anzahl besitzt, ist dieser „Trick“ nur im normalen Spiel wirklich sinnvoll.

Nachdem ihr also in das Auge von Gohma gesehen habt, beginnt der Kampf. Vor jeder ihrer Attacken richtet sich sie auf und wartet ca. zwei Sekunden lang bis sie euch angreift. In dieser Zeit müsst ihr sie mithilfe eurer Schleuder paralisieren und sie anschließend mit dem Schwert attackieren. Danach flüchtet sie, wie sicher auch alle wissen, wieder an die Decke und fängt an Eier zu Legen, aus denen anschließend Gohma-Babys schlüpfen. Das kann man verhindern, wenn man sie beim Eier legen wieder mit der Schleuder in ihr Auge schießt. Danach fällt sie wieder runter und ihr könnt sie wieder attackieren. Nachdem ihr dies getan habt, wird sie eigentlich schon tot sein, wenn ihr sie bis dahin oft genug mit dem Schwert getroffen habt. Danach noch mit ein paar Rollen in das blaue Licht und ihr habt es geschafft.

Erweiterte Taktik für weniger als 30 Sekunden

Wenn ihr Gohma innerhalb von 30 Sekunden töten wollt, müsst ihr genau diese Taktik, wie sie oben geschrieben steht anwenden und es ist notwendig, dass ihr sie auch wirklich beim Eier legen wieder runter schießt, denn sonst macht ihr ca. 20 Sekunden miese.

Erweiterte Taktik für weniger als 10 Sekunden

Diese Taktik ist sehr schwer anzuwenden und man benötigt oft mehrere Anläufe bis ihr den Dreh raus habt. Deswegen empfehle ich diese Taktik nur den erfahrenen Spielern. Um ca. eine halbe Sekunde zu sparen solltet ihr Gohma nicht mit der normalen Ego-Perspektive am Anfang ansehen, sondern sollte gleich mithilfe der Schleuder nach oben sehen. Das hat den Effekt, dass ihr gleich zu Beginn des Kampfes die Schleuder in der Hand habt und somit Gohma sofort paralisieren könnt.

Wenn dies erfolgte beginnt der schwere Teil: ihr müsst sie innerhalb von einer(!) Paralysezeit besiegen. Das hört sich jetzt evtl. leicht an, doch es ist um vieles schwerer als man glaubt. Ich habe eine Strategie entwickelt, in der ihr erst eine Sprungattacke machen müsst, anschließend einen normalen Hieb und danach müsst ihr euch neben ihr hinhocken und die ganze Zeit den B-Knopf drücken. So macht Link diesen Schlag auf der Hocke. Wenn ihr schnell genug seid ist Gohma in ca. 7-8 Sekunden tot und ihr rollt euch nochmal in weniger als einer Sekunde in das blaue Licht. Eure Zeit ist beträgt nun etwa weniger als 10 Sekunden. Herzlichen Glückwunsch!

Was man im Bosskampf beachten sollte:

Im Bosskampf kann man je nach Bedarf auch eine einfachere aber etwas schlechtere Taktik anwenden. Da man im Bosskampf die Magiewirbelattacke besitzt, ist es möglich diese dauerhaft zu nutzen, um Gohma in einer Paralysezeit zu bezwingen. Da diese Taktik eigentlich immer sehr gut funktioniert, ist es von Vorteil sie auch im Bosskampf zu verwenden. Nachdem Kampf sollte man nicht sofort zum Ausgang rennen, sondern man sollte die linke, kleine Truhe öffnen, in der sich fünf Bomben befinden, da man sonst König Dodongo nur mit den Donner-Blumen verletzen kann.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time 3D

www.zeldaeurope.de

2. Der Infernosaurus König Dodongo

Als zweiter Boss im Spiel sind die spielerischen Ansprüche immer noch recht gering, doch hier sollte man seine Taktik sehr gut durchplanen, da man seine Zeit im BBM nur auf eine bestimmte Grenze minimieren kann. Mit seinen vier Herzen hat man bei ihm nichts zu befürchten.

Die Grundtaktik

Die Taktik gegen Dodongo ist grob gesagt eigentlich recht simpel: Man muss, wenn er Luft zum Feuer speien ansaugt, eine Bombe in sein Maul werfen und ihn anschließend mit dem Schwert attackieren. Nach einem Treffer rollt er sich zusammen und rollt anschließend um einen Lavasee herum.

Danach müsst ihr dieselbe Vorgehensweise noch ein paar mal anwenden, und er ist bezwungen. Insgesamt hat er 5 Leben, sprich: er hält 5 normale Schläge mit dem Schwert aus. Wenn man vorsichtig um den Lava-See herum läuft, kann man den Kampf beenden, ohne dass man ein Leben verliert. Der Kampf dauert mit dieser normalen Taktik ungefähr 1 Minute und 20-40 Sekunden (ca. 15-20 Sekunden für eine Bombe + Schwerthieb x 5 + Rollen).

Erweiterte Taktik für weniger als 50 Sekunden

Anders als bei der Grundtaktik solltet ihr statt einfach nur zu zuschlagen immer eine Sprungattacke vollführen, um ihm mehr Leben mit einmal abzuziehen, da die Sprungattacke ja doppelt so viel abzieht wie ein normaler Schwerthieb. Deswegen benötigt man im Endeffekt nur drei Angriffe, um ihm den Gar aus zu machen. Leider gibt es im BBM keine Deku-Stäbe, da man ihn sonst mit zwei Angriffen nieder machen hätte können. (Deku-Stab: normaler Angriff: 2 Schaden; Sprungattacke: 3 Schaden)

Erweiterte Taktik für weniger als 40(!) Sekunden

Wenn man von einer Taktik für weniger als 40 Sekunden spricht, dann meint man damit einen perfekten Kampf, sprich: alles muss perfekt getimt sein, um Dodongo so schnell wie möglich tot zu bekommen. Wenn man eine Bombe in sein Maul wirft, sollte man das so früh wie möglich machen, also kann man schon eine Bombe in sein Maul werfen, wenn er wirklich erst GERADE damit angefangen hat die Luft anzusaugen.

Dabei sollte man ihn natürlich immer anvisieren, damit man auch gleich danach die Sprungattacke nachsetzen kann. Das macht man drei Mal und Dodongo ist tot. Nun muss man sich noch arg beeilen, um in einer guten Zeit in das blaue Licht zu kommen, was sich manchmal um Sekunden handeln könnte, da es sich in der Mitte vom Raum befindet. Aus diesen Faktoren ergibt sich eine mögliche Bestzeit von min. ca. 36 Sekunden. Schneller kann man, so glaube ich, nicht mehr sein.

3. Der Elektroterrestrische Biotentakel Barinade

Barinade ist der erste Boss im Spiel, der vor allem im BBM ziemlich für Frust sorgen kann. Im Normalen Spiel kämpft man meist schon mit sechs, wenn nicht sogar schon mit sieben Herzen gegen dieses widerspenstige Geschöpf. Im BBM hat man leider nur fünf.

Die Grundtaktik

Dieser Boss besitzt mehrere „Phasen“, die man nacheinander bezwingen muss. Zu erst steht er starr in der Mitte des Raumes und schießt mit Blitzen auf euch. Hier müsst ihr mithilfe eures Bumerangs die drei Tentakel durchtrennen, die Barinade an der Decke halten. Diese Aufgabe dürfte nicht allzu schwer sein, das man ja noch gegen einen stationären Gegner kämpft. Nachdem man bei Barinade alle Tentakel von der Decke getrennt hat, lässt er fünf Quallen um sich herum drehen. Die kann man zerstören indem man Barinade in der Mitte des Raumes mithilfe des Bumerangs paralyisiert, und dann anschließend jede Qualle einzeln besiegt. Dies sollte man aber auch mit dem Bumerang machen, damit man kein Leben abgezogen bekommt. Nach diesem Part fängt Barinade an sich wild im Kreis zu drehen.

Doch nicht nur das: er bewegt sich nun durch den gesamten Raum! Kurz nachdem er sich angefangen hat zu drehen, holt er noch weitere fünf Quallen hervor, die dann in kurzer Distanz um ihn herum fliegen. Mit etwas Glück kann man mit dem Bumerang Barinade wieder paralisieren und die Quallen nach und nach bezwingen. Dabei sollte man aber darauf achten, nicht zu nah an den Boss heran zu kommen, denn sonst schlägt er euch mit einer Art „Fühler“ zurück. Das kostet viel Zeit. In der letzten Phase dreht sich Barinade, nun mit einer hohen Geschwindigkeit durch den Raum, und schießt wie wild mit Blitzen auf euch.

Dieses Problem lässt sich auch einfach mit dem Bumerang lösen: paralyisiert ihn wieder. Danach könnt ihr mit dem Schwert einige Male auf ihn drauf hauen, bevor Barinade für einige Zeit im Boden verschwindet. Von dort aus wirft er aber immer noch weiter Blitze auf euch. Wiederholt diese Prozedur einfach einige Male. Danach heißt es wieder: rennt so schnell wie nur möglich zum blauen Licht. Wenn man das alles relativ gut bewerkstelligt, dann dürfte eine Zeit von ca. 2-3 Minuten drin sein.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time 3D

www.zeldaeurope.de

Erweiterte Taktik für 1 Minute und 20-40 Sekunden

Um Barinade in solch einer Zeit zu bezwingen, sollte man in der zweiten Phase anstatt jede Qualle einzeln zu besiegen Barinade in der Mitte des Raumes mit dem Schwert bearbeiten. Dadurch werden auch alle Quallen besiegt. Wenn man sich jetzt noch in der letzten Phase von ihm treffen lässt, kommt Barinade schneller aus dem Boden wieder hervor. Jetzt dürfte man eine Zeit von 1 Minute und 20-40 Sekunden haben.

Erweiterte Taktik für 55(!) Sekunden - ACHTUNG: große Frustgefahr!

Bis man Barinade innerhalb von 55 Sekunden besiegt hat, kann es schon mal vorkommen, dass man dafür einige Stunden in Anspruch nehmen darf. Das ist aber die extremste Zeit. Da man sich für diese, fast schon legendäre Zeit, überhaupt keine Fehler erlauben darf, sorgen die vielen Versuche für richtigen Frust. Sobald der Kampf beginnt muss man sofort zu Barinade rennen und in Windeseile alle drei Tentakel von der Decke trennen. Dabei ist es notwendig, dass ihr sie anvisiert, da dies schneller geht. Danach müsst ihr aufpassen, dass ihr nicht von einer der Quallen getroffen werdet, die jetzt um Barinade herum kreisen. Paralisiert ihn mit dem Bumerang und schlägt genau fünf mal auf Barinade ein.

Dabei werden die fünf Quallen, die um ihm herum kreisen, getötet. Dies spart locker 20 Sekunden. Bei dem fünften Schlag müsst ihr aber aufpassen, dass ihr nicht zu nah an Barinade seit, da ihr sonst sofort getroffen werdet, und es so unmöglich ist, dass ihr ihn in unter 55 Sekunden zu besiegt. Wenn er aus dem Boden wieder auftaucht müsst ihr in einem bestimmten Zeitfenster den Bumerang werfen, um ihn sofort wieder zu betäuben. Man muss ihn am besten betäuben, wenn die nächsten Quallen gerade so aus dem Boden sind und sich von Barinade lösen. Diese tötet man wieder mit dem Bumerang.

Nun fängt ja Barinade sich wieder an zu drehen. Wenn man nun wieder statt normalen Angriffen, Sprungattacken einsetzt, so spart man ein wenig Zeit. Nun sollte man sich wieder treffen lassen, um Barinade schneller aus dem Boden wieder heraus zu holen. Diese Prozedur muss man noch zwei mal wiederholen, und anschließend hat man es geschafft. Wenn man jetzt noch in einer guten Zeit zum blauen Licht rollt, ist eine Zeit von unter 55 Sekunden schaffbar.

Tipps für MQ

Wenn ihr gegen Barinade in MQ antretet, dann solltet ihr unbedingt auf euer Leben achten, da ihr nur drei, anstatt fünf Herzen habt, und ja doppelten Schaden bekommt. Vor allem in der letzten Phase, wo ihr euch treffen lassen müsst, um eine möglichst gute Zeit zu bekommen, solltet ihr auf der Hut sein, dass ihr noch genügend Leben habt, damit ihr nicht plötzlich sterbt.

4. Das Reitende Unheil Phantom Ganon

Als vierter Endgegner, und somit auch der erste als erwachsener Link, ist Phantom Ganon recht einfach. Im BBM muss man mit drei, bzw. mit sechs Herzen gegen ihn antreten. Auch für Neulinge ist der Kampf recht schnell beendet.

Die Grundtaktik

Am Anfang muss man Phantom Ganon mit dem Bogen attackieren, wenn er aus einem der Bilder heraus kommt. Das kann sich aber am Anfang als ziemlich schwer erweisen, da das Phantom ein weiteres Phantom besitzt, welches zwar auch in einem der Bilder ist, aber dafür nicht heraus kommt. Wenn man aber einige Male gegen diesen Endgegner angetreten ist, dann erkennt man das richtige Phantom schon bei ersten Anblick. Grundsätzlich ist das richtige Phantom nämlich etwas heller als das falsche. Nachdem man Phantom Ganon drei Mal mit dem Bogen getroffen hat, kommt es ganz raus und nun müsst ihr dagegen kämpfen. Ganz wie bei Ping Pong müsst ihr seinen Energieball zurück schlagen, wenn er in Reichweite ist. Das macht ihr solange bis Ganon zu Boden sinkt und nun könnt ihr ihn angreifen. Macht das alles ein Paar Mal und ihr habt es geschafft. Am Anfang dürfte eine Zeit von ca. 1min 30s drinnen sein.

Erweiterte Taktik für unter 1 Minute und 10 Sekunden

Um das Phantom in solch einer Zeit zu bezwingen müsst ihr in der letzten Phase vom Kampf immer direkt unter Ganon stehen, um den Energieball sofort zurück zu schlagen, damit ihr ihn so sofort zu Boden bekommt. Wenn das der Fall ist müsst ihr das Phantom in einem ganz bestimmten Schema angreifen, um es so schnell wie möglich tot zu bekommen. Das Schema ist: Sprungattacke, normaler Hieb, Sprungattacke. Die erste Sprungattacke könnt ihr schon anwenden, wenn Phantom Ganon noch in der Luft ist, und erst noch zu Boden sinken muss. Wenn ihr das noch zwei weitere Male anwendet, dann ist Ganon Geschichte. Und das in sage und schreibe 1 Minute und 10 Sekunden!

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time 3D

www.zeldaeurope.de

Erweiterte Taktik für weniger als eine Minute

Ähnlich wie auch bei Barinade ist diese Taktik eine schier perfekte Taktik, bei der man sich eine sehr gute Bestzeit holen kann, weswegen sie auch sehr schwer anwendbar ist. Wenn das Phantom noch in den Bildern um her haust muss man es genau dann mit dem Bogen treffen wenn es gerade erst aus dem Bild heraus kommt. So spart man insgesamt an die 3 Sekunden. Man kann wahlweise auch ständig auf das Bild schießen bis Ganon heraus kommt. Dies sollte man aber unter keinen Umständen im Bosskampf anwenden, da man die Peile für Volvagia und Bongo Bongo noch benötigt.

Nachdem man dann wieder Ping Pong spielen darf sollte man genau das Angriffs-Schema wie auch in der 1. erweiterten Taktik anwenden. Dabei müssen aber alle Angriffe auch treffen, da man sonst keine Zeit von unter einer Minute schaffen kann. Man kann aber auch Wahlweise versuchen mit der Schild + B Attacke das Phantom in einer Angriffssequenz zu töten. So spart man über 10(!) Sekunden. Doch da diese Taktik recht schwer anzuwenden ist, empfehle ich sie nicht wirklich weiter. Ich würde mich Lieber auf das Angriff-Schema verlassen, da dieses viel sicherer ist. Nachdem das Phantom tot ist, muss man nur noch schnell ins blaue Licht, und... man hat es in unter einer Minute geschafft.

5. Der Subterrane Lavadrachoid Volvagia

Als fünfter Boss im Spiel steigt der spielerische Anspruch natürlich wieder ein wenig. Im BBM muss man mit sieben Herzen gegen diesem Drachen kämpfen, wobei man im normalen Spiel schon über zehn Stück haben kann. Gerade in MQ kann es vor kommen, dass er euch tötet, da er einige fiese Attacken besitzt, die vor allem bei doppeltem Schaden echt viel abziehen können.

Die Grundtaktik

Die Grundtaktik ist im Eigentlichen recht simpel. Volvagia hält sich einige Zeit im Kampf in einer Art unterirdischen Höhlensystem auf, welches neun Öffnungen besitzt, die man als Löcher sehen kann. Am Anfang kommt Volvagia, oder besser gesagt sein Kopf aus einem der neun Löcher heraus und ihr müsst ihn mithilfe des Eisenhammers paralisieren und anschließend noch einmal verletzen. Danach kommt er dann ganz raus und fliegt für kurze Zeit im Raum herum. Dabei ist es aber immer unterschiedlich in welches Loch er als nächstes hinein fliegt. anschließend kommt er wieder mit dem kopf aus einem der Löcher und man muss wieder das oben genannte Vorgehen anwenden.

Danach kommt er wieder ganz raus und fliegt jetzt nach oben, wo man ihn nicht mal mehr anvisieren kann. Von dort bewirft er den Spieler mit Felsbrocken, den man einfach ausweichen kann, indem man immer wieder im Kreis läuft. Man kann sich auch einfach an die Seite der Plattform hängen. Hier kann man sicher sein, dass man nicht getroffen wird. Anschließend kommt er wieder runter und verschwindet in einem Loch. nun muss man wieder die Vorgehensweise wie zuvor anwenden, mit der Ausnahme, dass Volvagia nun antäuscht, aus welchem Loch er kommt. Wenn man dies noch einige Male macht ist er tot, und man dürft eine Zeit von ungefähr vier Minuten haben.

Erweiterte Taktik für unter 1 Minute und 40 Sekunden - unter 40 Sekunden

Wenn man sich eine verfügbaren Items richtig ansieht, dann erkennt man dass der Bogen zu Verfügung steht. Der ist für eine gute Zeit nämlich zwingend notwendig. Nachdem man Volvagia mit dem Eisenhammer paralisiert hat, sollte man ihn danach mit einer Sprungattacke mit dem Eisenhammer verletzen, da dieser mehr als mit dem Master-Schwert abzieht. Wenn Volvagia dann im Raum herum fliegt, nimmt man sich einfach den Bogen, visiert Volvagia an, und schießt einfach so viele Pfeile wie nur möglich auf ihn.

Je nach Können/Glück trifft man ihn so oft, dass man ihn anschließend nur noch einmal treffen muss, bis er tot ist. Wenn das der Fall ist, ist es möglich eine Zeit von unter 40 Sekunden zu erreichen. Wenn da aber nicht der Fall ist, dann fliegt Volvagia nach wieder nach oben, wobei ihr ihn Wieder mit den Pfeilen verletzen könnt. Dann könnt ihr aber nur eine Zeit von ca. 1 Minute und 40 Sekunden erreichen.

Meister-Taktik für unter 35(!) Sekunden

Wenn man Volvagia unter 35 Sekunden bezwingen möchte, dann gehört viel Können, eine Brise Glück und ein gutes Timing dazu. Wenn man das alles nicht besitzt, sollte man dafür üben. Wenn man Volvagia mit dem Hammer paralisiert, dann muss man das im frühest Möglichen Punkt machen, der geht. Das ist gleich nachdem man er aus einem Loch heraus gekommen ist. Dann muss man so schnell wie nur möglich eine Sprungattacke mit dem Hammer vollführen. Wenn er nun aus einem loch heraus kommt, dann rennt zu dem Loch, visiert Volvagia an und schießt alle Pfeile auf ihn. Wenn ihr Glück habt, dann fliegt er eine kurze Route, die viel Zeit spart. Nun müsst ihr wieder mit einem guten Timing Volvagia verletzen, und so schnell wie nur möglich in das blaue Licht gehen. Siehe da: unter 35 Sekunden.

Zelda Europe Lösungen – Ocarina of Time 3D

www.zeldaeurope.de

6. Der Aquamöbe Wassertentakel Morpha

Als sechster Endgegner legt er die Anforderungen ganz schön hoch, aber nur wenn man die falsche Taktik anwendet. Auch hier ist vor allem in MQ Vorsicht geboten, da wenn euch Morpha mal trifft, es echt brenzlich werden kann.

Die Grundtaktik

Was ihr unter keinen Umständen machen solltet, ist es Morpha auf den vier Plattformen in der Mitte des Raumes zu besiegen. Denn dort trifft euch garantiert einer der beiden Wassertentakel. Um diesem aus dem Weg zu gehen, solltet ihr euch einfach in eine Ecke des Raumes stellen und warten bis Morpha euch versucht zu treffen. Zielt einfach mit dem Enterhaken auf den roten Ball und zieht ihn aus dem Tentakel. Attackiert diesen einfach mit dem Schwert, und macht dies solange bis Morpha tot ist.

Erweiterte Taktik für unter 30 Sekunden

Diese unterscheidet sich nicht großartig von der Grundtaktik. Geht einfach in eine Ecke und zieht mit dem Enterhaken auf den roten Ball und zieht ihn raus. Sobald er jedoch vor euch ist dürft ihr unter keinen Umständen zu schlagen. Geht auf die andere Seite des Balls, sodass ihr ihn bei einem Treffer in die Ecke schlagen könnt. Sobald dies geschehen ist, müsst ihr noch ein wenig aufrücken, damit er nicht wieder aus der Ecke herauskommt. Schlagt nun einfach die ganze Zeit zu bis er tot ist, und ihr habt es geschafft. Das blaue Licht erscheint in der Mitte des Raumes, zu dem ihr nun schnell hin laufen müsst. Nun dürftet ihr eine Zeit von unter 30 Sekunden haben.

Tipps für MQ

Im Bosskampf in MQ habt ihr lediglich den Fanghaken, der nur eine halbe Reichweite wie der Enterhaken hat, zu Verfügung, weswegen ihr vor Beginn des Kampfes auf die rechte vordere Plattform springen müsst, und euch dann vorsichtig von rechts in die Mitte bewegen müsst. So erreicht ihr, dass Morpha zwischen der rechten vorderen Plattform und ihrer dazu gehörigen Ecke bleibt, wodurch ihr in auch mit dem Fanghaken in eure Ecke ziehen könnt.

7. Die Bestialische Schattenmonstrosität Bongo Bongo

Bongo Bongo ist zwar der siebte Endgegner im Spiel, doch das spiegelt sich lediglich in seiner Stärke, jedoch nicht in seinem Leben, wodurch er zu einem recht einfachen Zeitgenosse wird.

Die Grundtaktik

Sie ist eigentlich recht einfach. Schaltet zuerst seine beiden Hände mithilfe des Bogens aus, wonach ihr mit einem Pfeil in sein Auge treffen müsst. Ihr könnt die Hände ganz einfach anvisieren, was das Treffen um vieles einfacher werden lässt. Wenn ihr das Auge treffen müsst solltet ihr euch jedoch nicht zu viel Zeit nehmen, da er währenddessen auf euch zurast. Das Problem dabei ist, dass er unsichtbar ist, und ihr das Auge der Wahrheit aktivieren müsst, bevor ihr sein Auge anvisieren könnt. Nachdem ihr dieses getroffen habt, könnt ihr ihn mit dem Schwert angreifen. Macht das einfach ein paar Mal und er ist Geschichte. Ihr dürftet so an die 1,5-2 Minuten gebraucht haben.

Erweiterte Meister-Taktik für unter 20 Sekunden

Diese Taktik ist von Grund auf recht einfach, doch sie lässt sich immer weiter perfektionieren. Während ihr am Anfang in das Loch springt solltet ihr schon einmal mit dem Bogen zielen, da ihr ihn so sofort bei Beginn in den Händen haltet, und so sofort losschießen könnt. Arbeitet hier am besten auch mit der Anvisieren-Funktion, damit die beiden Hände so schnell wie möglich paralyisiert werden können.

Nun zielt ihr am besten ohne das Auge der Wahrheit in auf sein Auge, damit ihr keine Zeit für das An- und ausschalten des Auges benötigt, denn ihr müsst nun viele Wirbelattacken nacheinander machen, damit er nicht wieder aufsteht. (Also immer den Analog-Stick einmal im Kreis drehen und anschließend den B-Knopf drücken). Wenn ihr dabei noch das Auge der Wahrheit aktiv habt, dann könnt ihr nämlich keine Magische Wirbelattacke, wodurch Bongo Bongo schnell wieder aufsteht. Geht nun schnell noch in das Licht und es ist geschafft.

8. Die höllische Hexenmarda Kotake und Koume

Als der letzte reguläre Endgegner im Spiel können sie dem Spieler, wenn man nicht aufpasst, richtig einheizen. Er ist der längste Boss-Kampf neben Ganon, wodurch er gerade bei dem Versuch einen Rekord aufzustellen, ziemlich viel Zeit fressen kann.

Die Grundtaktik

In der ersten Phase muss man den Energiestrahle einer der beiden Hexen immer auf die jeweils, mithilfe des Spiegelschildes, zurück lenken. Dabei ist es ratsam sich in den vier Ecken der Plattform zu bewegen, sodass man immer beide Hexen im Blick hat. Man erkennt die Vorbereitung auf eine Magie-Attacke daran, dass vor der Hexe ein farbiges Zeichen erscheint, worauf ein markantes Geräusch folgt. Geht einfach in die Hocke und wartet bis der Strahl euer Schild erreicht. Sobald dies geschehen ist, solltet ihr einfach die andere Hexe anvisieren, sodass sie getroffen wird. Wenn man dabei etwas nach links und recht geht, erhöht das die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer. Dies muss man nun so oft wiederholen, bis dich die beiden vereinen.

Nun beginnt die zweite Phase. Twinrova, so heißt sie nun, hat zwei Zauberstäbe, mit denen sie jeweils einen Feuer- und einen Eiszauber wirken kann. Das Ziel ist es nun drei gleiche Zauber nacheinander mit dem Schild einzufangen. Am Anfang wirkt sie gleich drei gleiche nacheinander, welche man auch getrost einfangen sollte. Wenn dies geschehen ist, dann wirft man selbst eine Magie-Attacke mit dem Schild auf sie, wodurch sie zu Boden geht, und man sie dort angreifen kann.

Dies macht man nun so oft bis sie schlussendlich bezwungen ist. Wenn sie eine andere Magie-Attacke wirkt, als man gerade gespeichert hat, genügen drei Sprünge zur Seite um schnell aus dem Wirkungsradius zu entweichen. Man dürfte so eine Zeit von ca. 5 Minuten haben.

Erweiterte Taktik für knapp 2(!) Minuten

Um eine solche Zeit zu erzielen braucht man sehr viel Geduld und eine große Portion Glück. In der ersten Phase sollte man wirklich immer sofort den Strahl mit der oben beschriebenen Taktik zurück lenken, und hoffen, dass sich die beiden Hexen schon nach drei Treffern verwandeln, sodass man nach gut einer Minute in die zweite Phase gehen kann. Das passiert nämlich nicht so oft. Wenn dies geschehen ist, dann sollte man Twinrova immer bis an die Kante der Plattform folgen, sodass der Weg der Magie sehr kurz ist.

Bei dem ersten Absorptions-Vorgang könnt ihr ruhig stehen bleiben, das sie sowieso drei Mal nacheinander dieselbe Magie-Attacke wirkt. Sobald sie zu Boden geht, müsst ihr zu ihr rüber springen und noch im Sprung eine Sprungattacke ausführen, welche ihr danach noch zwei Mal sofort wiederholt. Nun müsst ihr wieder drei Attacken absorbieren, wonach ihr wieder dieselben Sprungattacken machen müsst, wodurch sie in knapp einer Minute besiegt sein sollte. Nun müsst ihr noch schnell zum blauen Licht und ihr habe eine Gesamt-Zeit von ca. 2 Minuten.