

HYRULE WARRIORS

~ ITEM-KARTEN ~

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)

Um im Abenteuer-Modus an die verschiedenen Belohnungen heran zu kommen oder um neue Abschnitte zu betreten, müsst ihr öfters nach Geheimnissen suchen. Dazu nutzt ihr Gegenstände, wo die meisten aus dem Klassiker *The Legend of Zelda* stammen und genau wie dort zum Einsatz kommen. Es gibt aber auch ein paar neue.

Die Item-Karten bekommt ihr, wenn ihr eine Schlacht im Abenteuer-Modus absolviert. Ihr müsst dazu keinen speziellen Rang erzielen. Jede Item-Karte lässt sich nur einmal einsetzen und nutzt ihr sie an der falschen Stelle, ist sie verspielt. Die Item-Karten regenerieren sich aber wieder, wenn ihr Missionen in der Nähe nochmal besteht. Das bedeutet, dass ihr von jeder Item-Karte unendlich viele bekommen könnt. Ihr müsst euch also keine Sorgen machen, falls ihr eine Item-Karte an einem falschen Punkt eingesetzt habt.

(Ein Problem für viele scheint die **Leiter** auf der Abenteuer-Karte zu sein. Damit diese ein weiteres Mal erscheint, müsst ihr eine der Missionen in der Nähe nochmal bestehen.)

Im Folgenden gehen wir darauf ein, welche Item-Karten es gibt und wozu sie gut sind.

Kompass

Mit dem Kompass selber könnt ihr keine Belohnungen freischalten, er zeigt euch aber genau die Felder an, auf die ihr andere Item-Karten anwenden müsst. In der Regel ist dies zwar offensichtlich, aber die versteckten Höhlen und Treppen sind für Leute, welche das Original nicht gespielt haben, eher schwierig zu finden. Und hier dient der Kompass.

Tatsächlich könnt ihr aber sogar die [Hilfskarten](#) zum Spiel verwenden, um die Verstecke ohne Kompass zu finden. Einige davon stimmen aber nicht überein, primär im Bereich des Todesbergs.

- E7: Diese Höhle existiert im Abenteuer-Modus nicht
- G7: Diese Höhle befindet sich genau ein Feld weiter rechts
- C4: Die Treppe im See ist ein Feld höher

In **Master Quest** könnt ihr euch an der Karte für den zweiten Spieldurchgang orientieren. Die Höhlen auf den Feldern E7 und G7 sind hier allerdings ebenfalls anders. Auch befinden sich einige weitere Treppen und Eingänge an anderen Stellen.

- I7: Die Höhle befindet sich hier ein Feld weiter links
- F7: Die Höhle befindet sich hier ein Feld rechts
- M5: die Treppe im See ist ein Feld höher
- J6: Die Treppe, die man mit der Flöte öffnet, liegt ein Feld tiefer und drei nach links
- A2: Die Treppe, die man mit der Flöte öffnet, liegt ein Feld links und eins weiter unten
- L6: Die Treppe, die man mit der Flöte öffnet, befindet sich von der linken unteren Felswand aus zwei nach oben und zwei nach rechts
- J8: Ihr müsst hier den Felsen an der Spitze des Pfeils verschieben.
- D8: Diese Höhle existiert im Abenteuer-Modus nicht

Klassische Gegenstände:

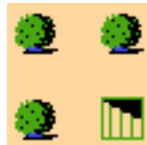
- **Bomben:** damit sprengt ihr Felswände auf, um Höhlen zu öffnen. Dies gilt auch für Höhlen hinter einem Fluss, d.h. ihr benötigt hier nicht die Leiter.



Auf der **Schatten-Karte** werden Bomben für bestimmte Felsen benötigt. Falls ihr mehrere Felsen auf einem Feld habt, nutzt vorher den Kompass.



- **Kerze:** damit fackelt ihr kleine Bäume ab, um Treppen zu offenbaren



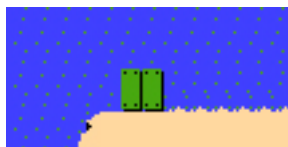
Achtung: In Master Quest benötigt ihr für einige Bäume die Flöte (Felder I3 und C1), um Feinde erscheinen zu lassen.

- **Kraftarmband:** damit verschiebt ihr Felsen, Armos-Statuen und Grabsteine

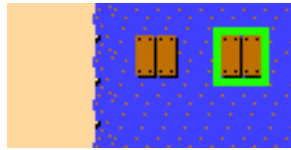


Achtung: In Master Quest benötigt ihr für einen Grabstein die Flöte (A5) und auf der Schatten-Karte werden Felsen mit Bomben zerstört.

- **Floß:** damit legt ihr von einer Anlegestelle ab (dies wird je nur 2x benötigt)

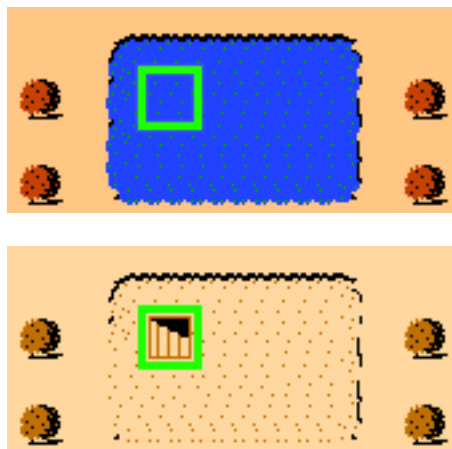


- **Leiter:** damit gelangt ihr auf entfernte Stege im Wasser, nutzt dabei die Leiter immer auf den äußersten Steg (dies wird je nur 2x benötigt, am östlichen Strand)



- **Flöte:** damit legt ihr den See auf C4 still (bzw. M5 auf der Master Quest-Karte) und/oder lasst Feinde erscheinen. Die Flöte wird auf der normalen Abenteuer-Karte nur einmal benötigt.

Hinweis: der Eingang befindet sich ein Feld höher als in *The Legend of Zelda*



In **Master Quest** wird genau wie im zweiten Spieldurchgang von *The Legend of Zelda* die Flöte an unterschiedlichsten Orten genutzt, um Treppen erscheinen zu lassen, auch unter Bäumen (Felder I3 und C1) und Grabsteinen (A5) oder komplett im Freien.

Dies lässt sich dadurch unterscheiden, dass speziell an diesen Stellen keine Feinde sichtbar sind. Wenn ihr Belohnungen freischaltet, nutzt ihr ganz normal die üblichen Gegenstände.

Neue Gegenstände:

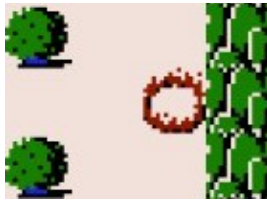
- **Wasserbomben:** damit sprengt ihr die grauen Felsen im Wasser



- **Grabklauen:** damit öffnet ihr die grünen Flecken



- **Eispfeil:** damit zerstört ihr die Feuerringe



- **Fanghaken:** damit zieht ihr euch zu entfernten Zielen



- **Lyra der Göttin:** damit lasst ihr bei den blauen Himmelsfaltern einen Mythenstein erscheinen, was Gegner hervorlockt



Schatten-Karte:

Auf der Schatten-Karte gibt es nur Kompass und Bomben aus den vorherigen Abenteuer-Karte, der Rest der Items ist neu.

- **Laterne:** damit entzündet ihr Feuerschalen, um Feinde zu offenbaren.



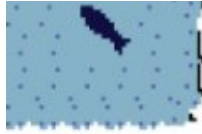
- **Krug:** damit betätigt ihr einen Bodenschalter



Hyrule Warriors – Item-Karten

www.zeldaeuropa.de

- **Angel:** damit fangt ihr Fische im Wasser



- **Greifhaken:** funktioniert wie der Fanghaken auf den vorherigen Abenteuer-Karten und zieht euch zu entfernten Zielen.



- **Gleiter:** dieser passt in spezielle Löcher im Boden



- **Tante:** damit verwendet ihr Portale. Ist ein Portal rot, kann es noch nicht benutzt werden. Erst wenn ihr die Schlacht gewinnt, wird ein Portal grün und ihr könnt es einsetzen.



- **Strahlentau:** damit löst ihr Schatten-Zonen auf, wodurch die Schatten-Regeln außer Kraft gesetzt werden. Ihr müsst diese nicht auf einem speziellen Punkt anwenden, sondern sie werden direkt für das ganze Feld in Kraft gesetzt,
- **Schattentau:** diese Item-Karte erscheint bei der ersten Mission, sobald alle Schatten-Zonen verschwunden sind. Damit lassen sich alle Schatten-Zonen wiederherstellen, indem ihr sie auf einem beliebigen Feld einsetzt. Der Strahlentau wird dadurch auch wiederhergestellt.