

HYRULE WARRIORS

~ DER URSUPATOR ~

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)



- **Schlachtfeld:** Schattenpalast
- **Empfohlenes Element:** Schatten
- **Eigene Truppen:** Bokblins
- **Feindliche Truppen:** Knochengänger (angeführt von Midna)
- **Andere Truppen:** Bulblins (angeführt von Zanto)

Diese Mission ist Bestandteil der Erweiterung „Master Quest“, welche ihr im eShop erwerben könnt. In diesem Szenario gibt es keine Herzteile, Herzcontainer, Goldene Skultulas oder Versiegelte Waffen zum finden.

Kampf gegen zwei Fronten

Ihr befindet euch direkt in einem Konflikt zwischen Midna und Zanto. Es ist hier erst einmal wichtig, euch zu orientieren, was alles zu euren Feinden gehört, da alle drei Armeen aus Monstern bestehen. Midna (rote Armee) kämpft mit Knochengängern und Nimbus-Garden, während Zanto (gelbe Armee) Bulblins und Flammen-Gibdos in die Schlacht führt.

Tobt euch erst einmal auf dem Hauptplatz aus, wo ihr startet, und besiegt alles, was auf euch zukommt. Begebt euch dann zu eurem Hauptquartier, um dort Midnas Truppen abzuwehren.

Hyrule Warriors – Die schwarze Zauberin 3: Der Ursupator

www.zeldaeuropa.de

Wenn ihr Zantos zwei Festungen im Osten angreift, steigt die Moral von Midnas Truppen, wodurch dann schnell euer Hauptquartier in Gefahr gerät. Auch bringt es nichts, wenn ihr Zanto als Erstes besiegt, da er sich nur temporär zurückzieht. Daher solltet ihr auf eure Mitstreiter hören und diesen Weg nicht nehmen. Ihr könnt aber ohne Konsequenzen die Südostfestung einnehmen, wo ein paar abgeschiedene Truppen von Zanto sind.

Auf der sicheren Seite seid ihr, wenn ihr euch die Zeit nehmt, alle Angriffe auf euer Hauptquartier abzuwehren, bis niemand mehr übrig ist. Lauft dann vom Hauptquartier aus nach Norden zum Nordpalast. Nehmt ihr diese Festung ein, öffnet sich hier das Tor im Westen, so dass ihr zu Midna gelangen könnt.

Wenn ihr gegen Midna kämpft, hebt euch die Magie, die ihr im Thronsaal finden könnt, für später auf, da ihr diese gleich noch benötigen werdet. Wenn Midna besiegt wurde, wartet ein Weilchen, bis sie sich zurückzieht, um ihre Beute einzusammeln. Nehmt am Besten in der Zwischenzeit den Thronsaal ein.

Zanto auf der Flucht

Nach einem längeren Dialogwechsel flüchtet Zanto zu einem Magiekreis, der sich in der Quelle der Göttin befindet. Er wird zwar lange genug von euren Mitstreitern aufgehalten, um die Schlacht zu gewinnen, ist es aber unabdinglich, dass ihr ihn selber besiegt. Allerdings seid ihr im Norden eingesperrt.

Ihr habt jetzt zwei Wege zur Auswahl: entweder ihr kämpft gegen Agnetha im Westpalast, die dort einen Schlüssel gefunden hat, oder ihr kämpft gegen Argarok im nordöstlichen Außenbereich, um das jeweilige Tor dort zu öffnen. Da Argarok gleichzeitig euer Hauptquartier bombardiert, empfehlen wir ihn als Ziel.

Zwielichtdrache Argorok

Wenn sein Schwanz blau leuchtet, nachdem er einen Wirbelsturm erzeugt hat oder während er seinen Feueratem versprüht, könnt ihr ihn mit dem Fanghaken zu Boden bringen. Nutzt dann eure Magie, um die Schwachpunkt-Leiste schnell abzubauen und ihn über den Magie-Spezialangriff direkt wieder zu Boden zu bringen, damit ihr ihn möglichst schnell besiegt.

Sobald Argorok besiegt ist, öffnet sich das Tor vom Ostpalast-Ausgang. Ignoriert die beiden Festungen von Zanto und nehmt schnell die Verfolgung auf. Ihr müsst dann nur noch Zanto bezwingen, um die Schlacht erfolgreich abzuschließen.

Falls ihr mit Zanto Probleme habt, blockt seine Attacken, um seine Schwachpunkt-Phase zu provozieren.