

# HYRULE WARRIORS

~ IN DIE VERBANNUNG ~

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)



- **Schlachtfeld:** Siegelhain
- **Empfohlenes Element:** Licht
- **Eigene Truppen:** Goronen
- **Feindliche Truppen:** Bokblins, Hyrule-Soldaten
  
- **Herzcontainer (Phai):** Felsen neben der Tempelschwelle
- **Herzteil (Link):** Westfestung
- **Versiegelte Waffe:** Ost-Artilleriesfestung (Edelschwert)
- **Skulltulas:** siehe unten

## Die Verräter

Willkommen auf dem Siegelhain. Lauft gerade aus in Richtung Osten und nehmt als Erstes die Ostfestung ein, um weiter nach Norden zu kommen. Euer Ziel ist dort der Torwächter vor dem Tempel.

Aber sobald ihr euch dem Torwächter nähert, laufen die hylianischen Truppen zum Feind über. Ihr habt jetzt nur noch die Goronen auf eurer Seite, während die Hyrule-Soldaten und Bokblins eure Gegner sind. Die stärkeren Soldaten werden als „Verräter“ markiert und sind nun eure Ziele. Den Ersten findet ihr direkt bei der Ostfestung, die ihr vorhin eingenommen habt.

Begebt euch dann von der Ostfestung aus nach Süden zur Ost-Artilleriesfestung. Diese benötigt ihr später noch, also nehmt sie schon mal ein. Danach erscheint auch eine Truhe mit einer **versiegelten Waffe** (das Edelschwert für Link).

Begebt euch dann nach Süden, um dort eurem Mitstreiter (Link oder Phai) mit einem weiteren Verräter zu helfen. Eure nächste Aufgabe ist es nun, den **Rädelsführer** auszumachen, um die Revolte zu stoppen. Lauft dann als Nächstes zum Hauptquartier, um dort den nächsten Verräter auszuschalten und eventuell bereits den Rädelsführer. Euer Ziel danach sollte die West-Artilleriesfestung sein, denn auch die braucht ihr gleich noch, also erobert die Festung und besiegt den dortigen Verräter.

Falls ihr hier immer noch nicht den Rädelsführer gefunden haben solltet, versteckt dieser sich meist in der Südwestfestung und taucht auf, wenn ihr euch aus Richtung eures Hauptquartiers nähert. Besiegt den Rädelsführer, um die Meuterei zu beenden.

## **Die Tour des Verbannten**

Nachdem die Verräter verschwunden sind, bewegt euch schon mal in Richtung Zentrum der Karte. Ihr ahnt schon, was jetzt passiert: Ghirahim beschwört den Verbannten. Bevor dieser sich in Bewegung setzt, schaut erst mal hinter ihm nach. Dort könnt ihr einen Felsbrocken entdecken, der eine Truhe mit einer zufälligen Waffe verbirgt.

### **Der Verbannte**

Im Gegensatz zu den anderen Bossgegnern aus dem Spiel, benötigt ihr für den Verbannten kein spezielles Item. Um ihn umzuwerfen, müsst ihr alle seine Zehen zerstört. Am Einfachsten geht das mit einem Spezialangriff, mit dem ihr alle Zehen auf einem Schlag erwischen könnt. Nutzt die vielen Gegner in der Umgebung, um eure Spezialangriffs-Leiste zu füllen. Sobald der Verbannte am Boden liegt, könnt ihr seine Schwachpunkt-Leiste abbauen, am Besten über Kombos. Sobald die Hälfte der Leiste weg ist, fängt er an, über den Boden zu robben. Magie hilft leider nicht, ihn wieder in die Schwachpunkt-Phase zu bringen, also spart euch den Einsatz und nutzt Magie lieber, um die Zehen anzugreifen.

Nach einem Angriff kriecht der Verbannte zur West-Artilleriesfestung. Er schwebt danach über der Festung und bereitet einen Angriff auf diese vor. Lauft die Treppen nach oben, um in die Festung zu gelangen. Dort findet ihr den Mächtigen Katapult (Bado lässt grüßen), den ihr nur zu aktivieren braucht, um den Verbannten nochmal zu Boden zu werfen. Auch sorgt der Angriff durch den Katapult für viel Schaden.

Falls die Festung vorher nicht erobert wurde, müsst ihr diese zunächst noch einnehmen, bevor ihr den Katapult aktivieren könnt. Keine Sorge, einen wirklichen Zeitdruck gibt es hier nicht.

Nach dem ersten erfolglosen Angriff gegen die Festung, rückt der Verbannte zur Ost-Artilleriesfestung vor, wo sich das Spiel wiederholt. Ihr habt aber auf dem Weg dorthin, die Möglichkeit, mehrere Male seine Zehen anzugreifen. Falls der Verbannte nach der Ost-Artilleriesfestung immer noch leben sollte, macht er sich auf zu eurem Hauptquartier. Aber die Schläge aller drei Katapulte sollten ausreichen, um ihn rechtzeitig zu bezwingen.

## Sturm auf das Hauptquartier

Sobald der Verbannte besiegt ist, öffnen sich alle Tore des Tempels und Ghirahims Truppen marschieren zu eurem Hauptquartier vor. Bleibt dort, um es zu verteidigen. Besiegt solange alle Moblins und Stalmeister, bis Ruhe eingekehrt ist. Ihr könnt auch zur West-Artilleriesfestung gehen, um dort den Großteil der Gegner abzufangen. Kehrt dann aber wieder sofort zum Hauptquartier zurück, um dieses zu sichern, da es auch aus anderen Richtungen angegriffen wird. Erst wenn sich der Sturm auf euer Hauptquartier gelegt hat, solltet ihr euch dem Tempel des Siegels zuwenden, weil ihr andernfalls riskiert, dass euer Hauptquartier fällt und ihr die Mission verliert.

Sobald keine Moblins und Stalmeister mehr im Anmarsch sind, begeben euch dann nach Norden, in den Tempel des Siegels, wo das feindliche Hauptquartier liegt.

**Herzteil (Link):** In der West-Artilleriesfestung nehmt den westlichen Ausgang und geht nach Norden zur Westfestung. Nehmt ihr diese mit Link ein, gibt es ein Herzteil.

**Herzcontainer (Phai):** Nehmt den mittleren Eingang zum Tempel, wo ihr eine Festung namens „Tempelschwelle“ gelangt. Geht hier nach rechts, wo ihr einen Felsbrocken erblickt. Mit Phai findet ihr darunter eine Truhe mit einem Herzcontainer.

Im feindlichen Hauptquartier warten neben Ghirahim noch zwei Moblins und ein Stalmeister auf euch. Tatsächlich könnt ihr aber deren Schwachpunkt-Phasen ganz gut nutzen, um auch Ghirahim eine zu verpassen. Falls ihr eure Magieleiste voll habt, könnt ihr das auch gut nutzen, um Ghirahim größeren Schaden zuzufügen. Drückt dann kurz bevor die Magie abläuft, die Taste für Spezialangriffe, um eine Schwachpunkt-Phase bei Ghirahim zu provozieren. Ansonsten läuft der Kampf gegen Ghirahim genau wie in der Schlacht auf dem Wolkenhort zuvor. Besiegt Ghirahim hier nochmal, um die Schlacht für euch zu entscheiden.

## ~ GOLDENE SKULLTULAS ~

### Skulltula #1 (Jeder)

- **Aufgabe:** „Besiege 1000 Feinde!“
- **Fundort:** Ganz am östlichen Rand könnt ihr in der Mitte eine Tentakelwand finden. Nutzt hier den Bumerang, um den Weg zur Skulltula zu räumen.

### Skulltula #2 (Link mit Feuerstab)

- **Aufgabe:** „Verhindere alle Angriffe des Verbannten auf Festungen innerhalb von 15 Minuten und öffne das feindliche Hauptquartier.“
- **Fundort:** In der Ost-Tempelhalle. Geht vom Eingang des Tempels aus einfach nach rechts und steuert dort die nächste Festung an.
- **Strategie:** Dies ist nicht weiter schwierig, solange ihr zügig den Rädelsführer findet. Begeben euch dazu am Besten direkt zur Südwestfestung.

Hinweis: die zweite Skulltula lässt sich erst erbeuten, sobald ihr den Legenden-Modus einmal abgeschlossen habt! Auch müsst ihr den Schwierigkeitsgrad „Schwierig“ oder „Held“ ausgewählt haben.