

# HYRULE WARRIORS

## ~ EINZELSCHLACHTEN ~

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)

Neben den 64 Abenteuer-Schlachten bietet der Abenteuer-Modus noch insgesamt 64 Einzelschlachten, wo ihr entweder ohne oder nur mit sehr wenigen Verbündeten unterwegs seid. Hier lassen sich Herzcontainer und Herzteile für die verschiedenen Charakter erspielen, meistens wenn ihr einen A-Rang erzielt.

Die Einzel-Schlachten unterteilen sich in verschiedene Typen, wo wir für jeden Typ allgemeine Tipps geben wollen.

### **Besiege x Feinde in 10 Minuten!**

Die Zahl der zu besiegenden Feinde kann zwischen 300 und 1000 liegen. Für den A-Rang habt ihr sogar nur 7 Minuten Zeit, anstatt 10. Die Schwierigkeit besteht hier darin, dass man meist nur kleine Gegnerhaufen hat, die alle von stärkeren Gegnern begleitet werden. Auch erscheinen regelmäßig (stets nach einer bestimmten Zahl an besiegten Gegner) Riesenmonster auf der Karte, die euch das Leben schwer machen können.

Außerdem erhaltet ihr Aufträge, bestimmte Feinde schnell zu besiegen. Tut ihr das nicht, stärken diese die gesamten Truppen. In dem Falle müsst ihr aufpassen, dass ihr nicht von stärkeren Gegner getroffen werdet, weil euch der erhaltene Schaden sonst den A-Rang kosten kann.

Die typische Strategie ist, alle stärkeren Gegner zu ignorieren und sich nur um die kleinen Gegner zu kümmern, da die größeren Gegner euch nur Zeit kosten und im Endeffekt nur ein K.O. bringen. Das funktioniert bei den ersten Missionen dieser Art auch ganz gut. Vor allem einen langsamen König Dodongo kann man ohne Weiteres hinter sich lassen. Aber später bekommt ihr schnell Probleme, weil euch die Riesenmonster (im Speziellen Gohma) schneller verfolgen und zusetzen. Dann hilft eigentlich nur noch eine ausreichend hohe Stufe, so dass ihr alle starken Gegner schnell genug besiegt könnt.

### **Besiege alle Riesenmonster in der vorgegebenen Zeit!**

In diesen Missionen findet ihr zwei oder drei Riesenmonster auf der Karte, mit einem bestimmten Abstand zueinander. Diese müsst ihr einem nach dem anderen besiegen, um die Schlacht zu gewinnen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass die anderen Riesenmonster euren Kampf wittern können und dann auf euch zusteuern. Zwei Bossgegner auf einmal zu bekämpfen, ist eher schwierig, daher solltet ihr den Gegner wechseln, sobald die Warnung kommt.

Zu Beginn lohnt es sich immer, kurz zu warten, den meistens erscheinen in eurer Nähe Transportsoldaten. Diese versorgen euch mit Force-Kristallen und Magie, wodurch ihr die Riesenmonster wesentlich schneller erledigen könnt. Nutzt dies also gut aus.

## **Verheerende Treffer**

Hier macht alles maximalen Schaden. Alle eure Gegner werden mit einem Treffer erledigt. Ihr selber fallt grundsätzlich immer erst einmal auf ein Viertel Herz zurück. Erst wenn ihr mit nur einem Viertel Herz getroffen werdet, seid ihr besiegt. Ihr habt also dann noch die Möglichkeit, euch schnell zu heilen. Den A-Rang habt ihr dann aber verspielt.

Eine sichere Methode ist es, den Bogen zu verwenden. Ihr könnt alle feindlichen Hauptleute gefahrlos aus der Distanz mit einem Pfeil erledigen. Aufpassen müsst ihr hier eher auf die kleinen Gegner, denn auch deren Schläge verursachen maximalen Schaden. Diese nähern sich gerne, während ihr mit dem Bogen zielt, daher solltet ihr nach jedem Schuss zur Sicherheit die Ausweichen-Taste betätigen.

In manchen Missionen haben die feindlichen Hauptleute Distanzangriffe, wie z.B. die Schwertwellen der Nimbusgarde. Hier müsst ihr extra vorsichtig sein und immer gezielt ausweichen, damit ihr nicht getroffen werdet.

## **Besiege alle Feinde!**

In diesen Missionen durchlauft ihr insgesamt drei Festungen und müsst dort jeweils zwei oder drei Gegner besiegen, um weiter zu kommen. Es gibt hier keine kleinen Gegner, über die ihr eure SP-Leiste auffüllen könnt, schneidet daher alles Gras zwischen den Festungen und zerstört die Krüge in den Festungen, um euch zu stärken.

Bei den Duellen solltet ihr vor allem auf Schwachpunkt-Angriffe setzen. Wartet, bis eure Gegner zuschlagen, und schlag im richtigen Moment zurück für maximalen Schaden. Falls auch dies kaum Schaden macht, müsst ihr euren Charakter erst hochstufen.

Wirklich schwierig wird es erst, wenn ihr zusammen mit einem Verbannten in einer Festung eingeschlossen seid. Hier solltet ihr drei Spezial-Leisten parat haben, sowie stärkere Heiltränke, die auch eure SP-Leiste füllen, damit ihr über Spezialangriffe alle Zehen des Verbannten auf einmal erledigen könnt.

## **Quiz**

Diese Missionen laufen ähnlich ab zu Missionen vom Typ „Besiege alle Feinde!“, nur dass ihr jeweils nur einen Gegner besiegen dürft. Dazu wird immer eine Frage gestellt, die sich meist leicht beantworten lässt (und selbst wenn ihr mal den Falschen erwischen solltet, merkt euch einfach die richtige Antwort).

Die Schwierigkeit besteht hier darin, dass ihr meistens von dem zweiten Gegner attackiert werdet, wenn ihr euer Ziel angreift. Hier muss man sehr defensiv spielen - blockt und weicht aus, bis sich die Schwachpunkt-Leiste von eurem Ziel auftut, was dann der Moment ist, wo ihr zuschlagen wollt. Richtet Spezial- und Magieangriffe stets nur auf euer Ziel und nicht auf den anderen Gegner. Es ist okay, wenn der zweite Gegner auch Schaden nimmt, nur müsst ihr dafür sorgen, dass euer Ziel als Erstes fällt.

Übrigens könnt ihr von beiden Gegner Materialien und Waffen bekommen, solange sich beide im Blickfeld befinden, wenn ihr euer Ziel ausschaltet.

## ~ Master Quest ~

Die folgenden Missionstypen wurde mit dem DLC-Paket „Master Quest“ eingeführt.

### **Raserei**

Ähnlich wie in den „Besiege x Gegner in 10 Minuten“-Missionen gilt es hier, so viele Gegner wie nur möglich in kurzer Zeit zu besiegen. Der Unterschied ist der, dass ihr hier eher dazu angehalten seid, die stärkeren Gegner und die Riesenmonster zu bezwingen. Je mehr größere Gegner ihr besiegt, desto mehr normale Gegner finden sich auf den Schlachtfeldern, was es euch erleichtert, euer Ziel zu erreichen. Knöpft euch also die feindlichen Kommandanten und Riesenmonster vor.

Die Schlachtfelder sind dann meist komplett überfüllt mit zahlreichen Gegnern, wo es euch nicht schwer fallen sollte, die geforderte Zahl zu erreichen. Dass ihr genug Gegner besiegt habt, erkennt ihr daran, wenn am Ende die Musik „Focal Line“ gespielt wird und sämtliche Truppen auf euch einstürmen, was ihr dazu nutzen könnt, eure K.O.-Zahl nochmal ordentlich zu steigern. Insgesamt eignen sich diese Missionen auch hervorragend dazu, Waffensiegel zu brechen und Erfahrungspunkte zu sammeln.

Wenn ihr zwei oder mehrere Riesenmonster auf einem Haufen habt, nutzt Spezialangriffe um die Schwachpunkt-Leiste eines Riesenmonsters zu leeren. Während eines Spezialangriffs seid ihr unverwundbar, so dass euch das andere Riesenmonster nichts anhaben kann. Auch könnt ihr eure Magie dazu verwenden, ein Riesenmonster sofort in den Schwachpunkt zu zwingen, um es in einem Zug zu erledigen.

Das Wichtige ist generell, dass ihr eure Magie ausnutzt. Es erscheinen mehrere Magie-Transportsoldaten auf dem Schlachtfeld und auch stärkere Gegner lassen öfters Magie-Flaschen fallen. Durch die Magie seid ihr wesentlich schneller und verdient zudem mehr Erfahrungspunkte, Rubine, seltene Materialien und Waffen. Die Missionen sind so gemacht, dass ihr fast durchgängig Magie einsetzen könnt.

Die Missionen „Raserei ST11“ auf P6 und „Raserei ST12“ auf A1 auf der Master Quest-Karte gelten übrigens als zwei der besten Möglichkeiten, eure Charaktere schnell hochzustufen. Wenn ihr alles richtig macht, sind hier mehrere Stufenanstiege pro Durchgang möglich.

### **Offensive Defensive**

In diesen Missionen habt ihr mehrere Festungen am Rand der Zerstörung. Wenige Treffer reichen, um diese zu Fall zu bringen. Ein Festungs-Kommandant erscheint nicht extra erst! Die Kunst hier ist hier, die Gegner in der richtigen Reihenfolge abzuwehren, so dass eure Wege möglichst minimal sind und ihr trotzdem die Gegner rechtzeitig abfangt.

Folgt dabei den Hinweisen während der Mission. Zum Schluss gibt es immer zwei Gruppen mit Zielgegnern im Abseits, die nur voranschreiten, wenn sie ein Bote erreicht. Während die Boten unterwegs sind, erscheint aber immer noch eine Gruppe von kleineren Gegnern auf dem Weg zu euren Festungen. Versucht einen Boten abzufangen, kümmert euch dann um die Gruppe und im Anschluss um die anmarschierenden Zielgegner.

## ~ Twilight Princess ~

Die folgenden Missionstypen wurden mit dem DLC-Paket „Twilight Princess“ eingeführt.

### **Geteiltes Leid**

Hier habt ihr einen oder mehrere Dunkel-Gegner vor euch, die sich aufteilen, sobald sie etwas Schaden genommen haben. Ihre Lebensenergie teilen sie dabei gleich mit, auch sinkt die Moral der Doppelgänger, wodurch diese sich leicht besiegen lassen.

Am einfachsten geht dies über Spezialangriffe. Ihr solltet hier die Medaillen „Gesicht der Grimmigen Gottheit I + II“ besitzen, damit eure Charaktere über alle drei SP-Leisten verfügen. Nutzt dann die Transportsoldaten, aber auch die Motivatoren und Heiler, um eure SP zu füllen und entladet dann einfach nacheinander eure Spezialattacken auf euren Gegner. Dies ist besonders effektiv, wenn eurer Gegner gegen das entsprechende Element empfindlich ist. In dem Falle reichen meist drei Spezialattacken aus, um ihn und alle seine Doppelgänger zu besiegen.

Auf der Schatten-Karte lassen Gegner zudem doppelte Materialien fallen, was ihr gut nutzen könnt, um von dem entsprechendem Charakter jede Menge Materialien zu sammeln. Ihr findet diese an folgenden Stellen:

- **ST1** (N5): 1x Impa
- **ST2** (I3): 2x Shiek
- **ST3** (K2): 2x Darunia
- **ST4** (H6): 2x Midna
- **ST5** (K7): 2x Agnetha
- **ST6** (D5): 2x Zelda
- **ST7** (M6): 3x Phai
- **ST8** (B4): 3x Zanto
- **ST9** (E3): 3x Ganondorf

Die letzten drei Missionen mit Phai, Zanto und Ganondorf gegen dabei sogar besonders viel Erfahrungspunkte. Nutzt hier Charaktere mit Waffen vom Typ Licht oder Finsternis, um diese hochzustufen. Phai ist gegen Finsternis empfindlich, während ihr bei Zanto und Ganondorf mit dem Element Licht leichtes Spiel habt. Dunkel-Varianten von Charakteren haben dieselbe Schwächen wie ihre normalen Gegenstücke.

### **Gleicher Schmerz für alle**

Diese Missionen sind ähnlich zu „Geteiltes Leid“, allerdings weitaus schwerer. Ihr habt hier Gruppen von zwei oder drei Dunkel-Gegnern, die sich gegenseitig heilen, sollten diese unterschiedliche Lebensenergie haben. Ihr müsst hier also möglichst gleichzeitig denselben Schaden bei allen Gegnern verursachen.

Auch hier empfehlen sich Spezialattacken. Geht also sicher, dass eure Charaktere über Medaillen alle drei SP-Leisten zur Verfügung haben. Umkreist eure Gegner solange, bis sich auf derselben Stelle befinden und entladet dann eure Spezialangriffe.

Der Item-Stärkungstrank ist auch eine Alternative, solange ihr in regelmäßigen Abständen euer Ziel wechselt. Nutzt dazu den Power-Up Bogen, um aus sicher Distanz anzugreifen. Diese Methode ist allerdings nur sehr langsam.

Sobald eure Gegner den Großteil ihrer Lebensenergie verloren haben, können sie sich zunächst nicht mehr heilen. Allerdings müsst ihr sie alle möglichst gleichzeitig besiegen, andernfalls bekommen die verbleibenden Gegner wieder volle Lebensenergie.

### **Gemeinsam gegen den Feind**

Hier werdet ihr zweimal nacheinander vor eine Wahl gestellt, wo es gilt, einen Verbündeten zu wählen. Der andere Charakter wird dann zu eurem Feind. Zuerst werden euch zwei Charaktere präsentiert, die in verschiedenen Festungen auf euch warten. Betretet eine der Festungen, um euch für einen der beiden Charaktere zu entscheiden.

Danach erscheinen zwei Truppen auf dem Schlachtfeld, die sich gegenseitig bekämpfen. Greift hier einen der Anführer an, um jeweils den anderen als Verbündeten zu gewinnen. Ist euer Gegner erledigt, beginnt die dritte Runde. In den Festungen vom Anfang erscheinen nun die Charaktere, die ihr nicht gewählt habt als Feinde mit besonderen Fähigkeiten. Eure Verbündeten können euch aber auch nützlich sein. Das unterteilt sich in insgesamt drei verschiedene Typen und ist vom Charakter abhängig:

- Typ 1) Kraft  
Diese Charaktere stärken sich selbst.  
Link, Ganondorf, Darunia, Midna, Volga
- Typ 2) SP  
Als Feind rufen sie Einheiten herbei und stärken die Moral. Als Verbündete hinterlassen sie in regelmäßigen Abständen Force-Kristalle.  
Shiek, Agnetha, Ruto, Zanto, Ghirahim
- Typ 3) Magie  
Als Feind rufen sie in regelmäßigen Abständen Riesenmonster herbei. Als Verbündete hinterlassen sie regelmäßig volle Magie-Flaschen.  
Impa, Lana, Zelda, Phai, Cia, Pyroma

Ihr wollt vermeiden, den dritten Typ als Gegner zu haben, außer die entsprechenden Charaktere sind gegen euer Element empfindlich und ihr könnt diese schnell erledigen. Generell empfiehlt es sich, über Spezialattacken anzugreifen, weil ihr dadurch in dem Chaos nicht verwundbar seid. Dazu ist vor allem der zweite Typ als Verbündeter nützlich. Alternativ könnt ihr auch auf den Item-Stärkungstrank zurückgreifen, um eure Gegner mit dem Power-Up Bogen aus Distanz anzugreifen.

Euer Ziel sind nur die feindlichen Anführer, die ihr nicht gewählt habt. Die Riesenmonster oder Dunkel-Gegner müssen nicht besiegt werden. Konzentriert euch also auf die Anführer, um die Schlachten schnell zu beenden.

### **Krabbelminen-Eskorte**

Hier handelt es sich wohl um die einfachsten Missionen auf der Schatten-Karte. Eine oder mehrere Krabbelminen bewegen sich auf das feindliche Hauptquartier zu und ihr müsst nur verhindern, dass diese nicht zerstört werden. Im Gegensatz zu „Offensive Defensive“ habt ihr hier sehr viel Spielraum, d.h. die Krabbelminen halten einiges aus. Um die Mission zu gewinnen, müsst ihr nur die feindlichen Hauptleute besiegen. Kleinere Gegner könnt ihr ignorieren und Festungen müssen nicht eingenommen werden.