

# HYRULE WARRIORS

## ~ WAFFEN-FÄHIGKEITEN ~

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)

Die zufälligen Waffen, die ihr über Waffenbeutel oder gewonnene Online-Link-Schlachten bekommt, besitzen alle unterschiedliche Waffen-Fähigkeiten auf ihren Sockeln. Dieser Guide soll Auskunft darüber geben, wie das System funktioniert und was es für Fähigkeiten gibt.

Hat eine Waffe einen oder mehrere **freie Sockel**, könnt ihr im Basar über die **Waffenkammer** eine Fähigkeit von einer anderen Waffe auf diesen übertragen. Die Waffe mit der zu übertragenen Fähigkeit geht dann verloren. Achtet also darauf, welche anderen Fähigkeiten die Waffe noch hat, bevor ihr den Tausch eingeht. Eine Waffe kann niemals zweimal dieselbe Fähigkeit haben. Einige Kategorien lassen zudem nur eine oder zwei Fähigkeiten aus derselben Kategorie gleichzeitig zu.

Insgesamt unterteilen sich die Waffen-Fähigkeiten in acht verschiedene Kategorien: Angriff, Elementar, Beute, K.O, Duell, Spezial, Stärke (ab Version 1.5) und Legendär. Die letzten fünf sind stets versiegelt, wenn ihr sie bekommt. Um ein **Siegel** zu brechen, müsst ihr mit der Waffe die vorgegebene Zahl an Monstern bezwingen. Das müsst ihr nicht im Laufe einer einzelnen Schlacht tun, die verbleibende Anzahl wird am Ende jeder Schlacht gespeichert. Ihr wisst bei einem Siegel aber vorher nicht, was ihr bekommt!

Ab Version 1.5 könnt ihr aber in der Waffenkammer Siegel untersuchen. Dies kostet 10 Rubine pro verbliebenen K.O. (Falls auf der Waffe einen freien Sockel hat, könnt ihr auch versuchen, bereits entsiegelte Fähigkeiten aus derselben Kategorie zu übertragen. Sollte es sich um dieselbe Fähigkeit nochmal handeln, gibt das Spiel den entsprechenden Hinweis.) Auch habt ihr die Möglichkeit, Fähigkeiten zu entfernen, was 300.000 Rubine kostet.

Im Folgenden haben wir alle Fähigkeiten für euch unterteilt nach Kategorie. Der Wert in Klammern gibt an, wie viele Fähigkeiten aus derselben Kategorie ihr auf einer Waffe haben könnt.

### **Angriff (6)**

Diese Fähigkeiten erhöhen immer den Schaden eurer Attacken, die ihr mit der Kombo-Taste auslöst. Um wirklich alle Kombos zu stärken, müsstet ihr also bis zu sechs Sockel verbrauchen, was viel ist. Setzt dabei auf die Kombos, die ihr am häufigsten einsetzt. Ihr könnt nur Angriffsfähigkeiten bekommen, wo die Kombos auch existieren und Schaden bewirken. Beispielsweise erhält Phai nicht die Fähigkeit „Starker Angriff+“. Viele Waffen besitzen auch keinen Kombo VI.

- **Starker Angriff+** : Erhöht den Angriffsschaden von Y.
- **Kombo II+** : Erhöht den Angriffsschaden von BY.
- **Kombo III+** : Erhöht den Angriffsschaden von BBY.
- **Kombo IV+** : Erhöht den Angriffsschaden von BBBY.
- **Kombo V+** : Erhöht den Angriffsschaden von BBBBY.
- **Kombo VI+** : Erhöht den Angriffsschaden von BBBBYY.

## **Elementar (5)**

Diese Fähigkeiten verstärken die Elementar-Angriffe. Die meisten Waffen unterstützen nur ein Element und bekommen damit auch nur maximal eine dieser Fähigkeiten. Manche Waffen wie Shieks Lyra nutzen aber mehrere oder gar alle Elemente auf einmal. Ihr könnt immer nur Elementar-Fähigkeiten bekommen, welche von der jeweiligen Waffe auch unterstützt werden, ihr müsst also nicht weiter aussortieren.

Am Nützlichsten ist übrigens der Finsternisbonus, sowie der Feuerbonus. Die anderen Fähigkeiten hören sich vom Namen her zwar meist sehr gut an, sind aber eher nicht so entscheidend und können teilweise sogar stören. Besonders beim Blitzbonus solltet ihr schauen, ob es ohne diesen nicht einfacher ist, eure Gegner zu jonglieren. Der Wasserbonus kann zudem Schwachpunkt-Angriffe verhindern.

- **Feuerbonus** : Erhöht den Sprengradius explodierender Gegner.
- **Wasserbonus** : Verlängert die Dauer von Schaden über Zeit.
- **Blitzbonus** : Angriffe halten Gegner länger in der Luft.
- **Lichtbonus** : Erhöhter Schaden dauert länger an.
- **Finsternisbonus** : Erhöhter Schaden wirkt auf mehrere Feinde.

## **Beute (6)**

Diese Fähigkeiten erhöhen die Ausbeute und die Rate für gute Waffen und seltene Materialien. Insbesondere mit Rubinbonus, Sternbonus, Sockelbonus und Materialbonus könnt ihr eigentlich nie etwas falsch machen. Auch lassen diese sich alle kombinieren.

„Erfahrung+“ ist natürlich nur solange nützlich, bis euer Charakter die maximale Stufe erreicht hat. Diese Fähigkeit empfiehlt sich aber vor allem bei Charakteren, mit denen ihr nur wenig spielt, um sie schneller hochzustufen.

- **Herzbonus** : Es erscheinen mehr Herzen.
- **Rubinbonus** : Besiegte Gegner hinterlassen mehr Rubine.
- **Materialbonus** : Erhöht Beutequote für seltene Materialien
- **Sternbonus** : Erhöht Beutequote für Waffen mit vielen Sternen.
- **Sockelbonus** : Erhöht Beutequote für Waffen mit vielen Sockeln.
- **Erfahrung+** : Mehr Erfahrungspunkte für besiegte Gegner.

## **K.O (1) – 1000er Siegel**

Ihr müsst diese Fähigkeiten erst einmal freischalten und ihr könnt maximal nur eine dieser Fähigkeiten auf einer Waffe haben. Hier bekommt ihr aller 300 K.O.s einen Bonus, wo ihr entweder ein Power-up Item bekommt, sich eure Lebensenergie wieder erholt oder eine Spezialleiste gefüllt wird. Der Item-Stärkungstrank aus der Version 1.4 macht die entsprechenden Fähigkeiten eigentlich obsolet, „Bombe+“ und „Bogen+“ sind aber dennoch meist ganz nützlich.

- **Bombe+** : Besiege eine Anzahl Gegner, um deine Bomben zu stärken.
- **Bogen+** : Besiege eine Anzahl Gegner, um deinen Bogen zu stärken.
- **Bumerang+** : Besiege eine Anzahl Gegner, um deinen Bumerang zu stärken.
- **Fanghaken+** : Besiege eine Anzahl Gegner, um deinen Fanghaken zu stärken.
- **Leben+** : Besiege eine Anzahl Gegner, um deine Lebensenergie aufzufüllen.
- **Spezial+** : Besiege eine Anzahl Gegner, um deine Spezialangriffsleiste aufzufüllen.

## **Duell (1) – 2000er Siegel**

Diese Fähigkeiten erhöhen den Schaden gegen eine vorgegebene Auswahl an Gegnern. Da ihr immer nur eine Duell-Fähigkeit auf einer Waffe haben könnt, sind diese damit nur in ganz bestimmten Missionen nützlich.

Dies kann durchaus gut sein, aber wenn ihr euch eine universelle Waffe schaffen wollt, sind diese Fähigkeiten eher fragwürdig. Am nützlichsten dürfte „Duell: Drache“ und „Duell: Untoter“ sein, welche euch gegen verschiedene starke Gegner aushilft.

- **Duell: Legende** (Link, Zelda, Ganondorf)
- **Duell: Zauberin** (Lana, Cia)
- **Duell: Zeit** (Darunia, Ruto, Shiek)
- **Duell: Schatten** (Midna, Agnetha, Zanto)
- **Duell: Himmel** (Impa, Phai, Ghirahim)
- **Duell: Untoter** (Pyroma, Nachtschwärmer, Gibdo, Nimbus-Garde, Stalmeister)
- **Duell: Soldat** (Hyrule-Hauptmann, Goronen-Hauptmann, Moblin)
- **Duell: Drache** (König Dodongo, Argarok, Volga, Echsalfos, Dinodorus, Aerialfos)
- **Duell: Bestie** (Manhandla, Gohma, Verbannter)
- **Duell: Ganon**

## **Spezial (1) – 3000er Siegel**

Die meisten dieser Fähigkeiten kommen mit einem Nachteil und sind damit nur bedingt nützlich.

- **Überzahl** : Je mehr Festungen du hast, desto stärker ist dein Angriff.
- **K.O.-Schlag** : Feinde werden gelegentlich mit einem Treffer besiegt. (Funktioniert nur gegen kleine Gegner, Chance bei 7%.)
- **Höchste Not** : Bei niedriger Lebensenergie steigt deine Angriffskraft.
- **Regeneration** : Du nimmst mehr Schaden, heilst dich aber mit der Zeit.
- **Standhaftigkeit** : Du nimmst mehr Schaden, wirst aber nicht zurückgeworfen.
- **Schutzlos** : Kein Blocken, dafür stärkerer Angriff.
- **Keine Heilung** : Schwächere Heileffekte, dafür stärkerer Angriff. (Alle Heileffekte heilen nur ein viertel Herz.)

Generell raten wir von „Regeneration“ und „Standhaftigkeit“ ab. Der erhöhte Schaden ist euch besonders im Abenteuer-Modus meist ein großer Nachteil. Bei „Standhaftigkeit“ werdet ihr zudem nicht aus der Bahn geworfen, so dass starke Angriffe gegen euch anhalten können.

Die Fähigkeit „Schutzlos“ ist zwar gut, wenn ihr nur selten blockt und eher auf Ausweichen setzt, aber gerade im Kampf gegen Manhandla oder auf der schwereren Schatten-Karte wollt ihr unbedingt blocken können.

„Keine Heilung“ ist vor allem im Abenteuer-Modus nützlich, wenn ihr auf Rang A abzielen wollt. In anderen Spielmodi, wie den Überlebenskämpfen in den Herausforderungen oder der Legenden-Modus auf dem Schwierigkeitsgrad „Held“, kann euch diese Fähigkeit aber schnell zum Verhängnis werden.

Mit „Überzahl“ könnt ihr generell nichts falsch machen, diese Fähigkeit nützt euch aber nichts in Einzelschlachten, wo ihr keine Festungen habt. „K.O.-Schlag“ erzielt keinen merklichen Effekt und in „Höchster Not“ solltet ihr eher versuchen, Lebensenergie zurückzugewinnen, anstatt den erhöhten Schaden auszunutzen.

## **Stärke (2) – 4000er Siegel**

Diese Fähigkeiten wurden mit Version 1.5 ergänzt. Diese sind um einiges besser als die Fähigkeiten aus der Kategorie „Spezial“, weil sie keine größeren Nachteile mit sich bringen. Auch könnt ihr zwei dieser Fähigkeiten gleichzeitig auf einer Waffe haben, anstatt nur einer.

- **Schnellangriff** : Schnellere normale und Komboangriffe.
- **Normalangriff+** : Erhöht den Schaden normaler Angriffe.
- **Schwachpunkt+** : Erhöht den Schaden von Schwachpunkt-Angriffen.
- **Spezialangriff+** : Erhöht den Schaden von Spezial-Angriffen.
- **Magie+** : Erhöht den Schaden während Magie.
- **Herzenskraft** : Erhöht Angriffsschaden bei voller Energie.

„Magie+“ ist beim Jungen Link mit der Grimmigen Gottheit recht empfehlenswert. „Herzenskraft“ ist nur bedingt nützlich und sollte daher vermieden werden. „Normalangriff+“, „Schwachpunkt+“ und „Spezialangriff+“ hingegen sind alle sehr gut und Präferenzen hängen hier eher vom Charakter und der jeweiligen Waffe ab

Da es aber ein Maximum gibt, wie viel Schaden ihr mit einer Attacke anrichten könnt, sind Waffenfähigkeiten, die allein euren Angriffsschaden unter gewissen Bedingungen erhöhen, ab einem gewissen Punkt nutzlos. Die Fähigkeit „Schnellangriff“ hingegen erhöht nicht den Schaden einer einzelner Attacke, sondern die Geschwindigkeit eurer Attacken, wodurch ihr mehr Schaden in derselben Zeit machen könnt. Generell empfiehlt sich diese Fähigkeit also immer und sollte dann mit einer der anderen Stärke-Fähigkeiten und/oder Angriffs-Fähigkeiten für eure liebsten Kombo-Angriffe kombiniert werden, um den bestmöglichen Effekt zu erzielen.

## **Legende (1) – Blaues 25000er Siegel**

Hier handelt es sich um eine ganz spezielle Fähigkeit, die ihr zuerst auf dem Master-Schwert findet und danach zufällig auch auf anderen Waffen. Um das Siegel überhaupt brechen zu können, müsst ihr erst alle Stufen aller Waffen freigeschaltet haben. Waffen aus dem DLC zählen hier nicht mit, d.h. ihr müsst alle Waffen aus dem Legenden-Modus und der ersten Abenteuer-Karte besitzen, damit sich das Siegel auf dem Master Schwert brechen lässt. Dieses wird dann normal rot. Ist das Siegel weg, erhöht sich der Schaden des Master-Schwerts auf 500.

Für die anderen Waffen müsst ihr erst das Siegel auf dem Master-Schwert brechen, bevor ihr deren legendäres Siegel angehen könnt. Durch die Fähigkeit „Legendär“ bekommt dann die Waffe, unabhängig von ihrer Stufe, den bestmöglichen Angriffswert. Mit 5 Sternen kann dann jede Waffe bis zu 450 Schaden anrichten.

Der maximale Schaden einer Waffe der Stufe 3 mit fünf Sternen liegt normalerweise bei 420. Der Unterschied ist hier also gering und meistens kaum zu bemerken. Wirklich nützlich wird die Fähigkeit erst dann, wenn ihr Waffen der Stufen 1 oder 2 nutzen wollt, weil euch diese optisch besser gefallen. Hier lässt sich dann ein deutlicher Sprung im Schaden erzielen. Allerdings haben Waffen der Stufe 3 weiterhin mehr Sockel.

- **Bannung** : Erhöht Waffenstärke um 200. (Nur Master-Schwert)
- **Legendär** : Erhöht Waffen-Grundstärke auf 300.