



Mission 2: Vulkan Eldin – Lösungsteil geschrieben von Philip Emanuel

Spielcharakter: **Link, Impa**

Schwierigkeitsgrad: **Normal**

Missions- Status dieser Mission: Ziele: Link und Impa erreichen den Höhlenausgang.

Niederlage: Impa flieht. (Bist Du schon im Spiel, drücke die +- Taste (=Pause), wähle dann **Status** aus und Du erhältst die **Bedingungen für Sieg und Niederlage.**)

Missionen in der zweiten Schlacht:

Du erhältst **allgemeine Informationen zu den Missionen** ausführlich erklärt in der **Übersicht auf Zfans.de** (Punkt: Grundsätzliche Erklärungen)

Im Laufe einer Schlacht, werden neue Missions-Ziele eingeblendet. Die neuen Missions-Ziele werden **in diesem Text** mit der Farbe **Blau** dargestellt. Empfehlungen, Abläufe, Lösungen und Informationen mit der Farbe **Lila**.

- **Erreiche den Hyrule-Hauptmann.**

Der Hyrule-Hauptmann ist auf der Karte als X markiert.

Besiege alle Feinde.

- **Finde und erobere die Festungen, aus denen die Monster kommen.**

Das Tor der Festung im Süden ist geschlossen. Daher kannst Du die feindliche Besatzung vorerst nicht angreifen.

Das Nordtor des Westplatzes versperrt den Weg zum Hyrule-Hauptmann. (Diese Wehrfestung liegt im Westen der Karte.)

- **Finde einen Weg zum Hyrule-Hauptmann.**

Impa findet eine bröckelige Wand, die Du mit Bomben sprengen kannst. Begib Dich zu Impa.

- Sprenge die Wand mit Bomben.
- Erobere den Steinplatz.
- Erobere auch die anderen Festungen, aus denen die Monster kommen.
Das Tor der Wehrfestung im Süden ist geschlossen.
- Verlässt Du den Steinplatz Richtung Norden und biegst nach links ab, erreichst Du den Hyrule-Hauptmann.

Erreiche den Hyrule-Hauptmann.

Die Monsterhorden wurden auf dem Schlachtfeld gesichtet. Pyroma, der böse Hexer, schickt Verstärkung für seine Truppen.

Die gesamte Landschaft, auf der Du Dich bewegen kannst, ist rot von Feinden.

- Eskortiere die Krabbelmine zur Felssäule.
Die Krabbelmine ist auf der Karte als X markiert.

Die Monsterhorden rücken gegen die Krabbelmine vor.

Die Krabbelmine ist von Feinden umzingelt und kann sich nicht mehr weiter bewegen.

Beschütze und eskortiere die Krabbelmine bis sie ihr Ziel erreicht hat.

Verhindere, dass die Krabbelmine zerstört wird.

(Zur Beruhigung, die Krabbelmine hält einiges aus! Du hast Zeit.)

Um schneller zur Krabbelmine zu kommen, kannst Du auch durch die feindlichen Truppen durchlaufen!

- Hast Du die Feinde bei der Krabbelmine besiegt, dann rückt sie automatisch weiter Richtung Westplatz vor.
Besiege die Monsterhorden, die die Krabbelmine angreifen.

- Erobere den Westplatz.
Er befindet sich auf der Karte im Westen.

Hast Du den Westplatz übernommen, öffnet sich das Tor und die Krabbelmine fährt weiter.

- Eskortiere die Krabbelmine zur Felssäule.

Die Krabbelmine explodiert und sprengt die Felssäule.

Dadurch verschwindet der Lavastrom und es eröffnet sich dir nun ein neuer Weg.

Impa und die hylianischen Truppen rücken Richtung Tunnel vor.
Der Tunnel befindet sich im Norden der Karte.

Folge Impa und ihren Truppen.

- Shiek stößt zu den hylianischen Truppen.
- Die hylianischen Truppen stoßen vor bis zum Tunnelplatz. Kämpfe mit ihnen an vorderster Front, um den Tunnelplatz zu erreichen.

Vor dem Tunnelplatz befindet sich ein Power-up für Bomben. Wenn Du es nimmst, kannst Du den Tunnelplatz mit ein paar Riesenbomben übernehmen.

- **Erobere den Tunnelplatz.**

Hast Du den Tunnelplatz übernommen, erscheint eine Kiste.

Am Tunnelplatz befindet sich eine Krabbelmine!

- **Öffne die Truhe und nimm den Schatz.**
In der Truhe befindet sich eine Waffe, die Du Dir nach erfolgreich abgeschlossener Mission ansehen kannst.
- **Finde und besiege den Tunnelmeister.**
Wenn Du ihn besiegst, öffnen sich die verschlossenen Tore auf der Landkarte.
- **Der Steinplatz droht zu fallen.**
(Steinplatz ist jene Wehrfestung, die Du betreten hast, nachdem Du mit Bomben die Felswand gesprengt hast.)

- **Finde den Tunnelmeister in den Tiefen der Tunnel.**

Die hylianischen Truppen warten im Tunnelplatz, bis Du den Tunnelmeister besiegt hast.
D.h.: Du hast nun Zeit zurückzugehen, um die neuen feindlichen Soldaten auf der Landkarte, die Du bereits erkundet hast, besiegen zu können.

Du hast nun Zeit, die hylianischen Truppen am Steinplatz (Du hast ihn betreten, nachdem Du die Felswand mit Bomben gesprengt hast) und am Westplatz (= im Westen der Landkarte) im Kampf gegen die feindlichen Soldaten zu unterstützen, damit diese Wehrfestungen nicht an den Feind zurückfallen.

- Das Tor des Südplatzes ist nun offen und Du kannst die Wehrfestung übernehmen. Der Südplatz befindet sich im Süden der Landkarte, von wo Du gestartet bist.

Gehst Du vom Tunnelplatz weiter Richtung Osten, erreichst Du die Kristallhöhle. Die Tore der Kristallhöhle sind geschlossen.

Der Weg im Westen, der aussieht, wie ein S, ist der einzige Weg, den Du noch nicht gegangen bist. Gehst Du diesen Weg ein Stück, bis die Meldung erscheint: „Die Kristallhöhle ist offen.“, greift die feindliche Besatzung der Kristallhöhle Deine Truppen an.

D. H.: Das Tor der Wehrfestung ist nun offen und Du kannst die Kristallhöhle von Feinden säubern.

Hast Du die Kristallhöhle erobert, erhältst Du eine Kiste mit Rubinen.

Den Tunnelmeister findest Du am Ende des S-förmigen Weges.

- Besiege den Tunnelmeister.

Hast Du den Tunnelmeister besiegt, öffnen sich die Tore in der Höhle. Du kannst nun die Gegend weiter erkunden.

- Finde eine Krabbelmine.

Die Krabbelmine am Tunnelplatz hast Du bereits gefunden. Du benötigst noch eine zweite Krabbelmine.

Du findest die zweite Krabbelmine in der Mittelfestung. Das ist jene Wehrfestung, die fast in der Mitte der Karte liegt. An der Nordseite kannst Du diese Wehrfestung betreten, da ihre Tore noch geschlossen sind.

- Erobere die Mittelfestung.

Wurde die Mittelfestung erobert, bewegen sich beide Krabbelminen auf die Felssäulen zu.

- Eskortiere die Krabbelminen zu den Felssäulen.

Du findest ihre Positionen als X auf der Karte.

Beide Krabbelminen bewegen sich gleichzeitig zu den Felssäulen. Die Krabbelmine von der Mittelfestung hat den kürzesten Weg zu der Felssäule. Eskortiere zuerst diese an ihr Ziel.

Der Endboss Pyroma, der dunkle Hexer, greift persönlich die andere Krabbelmine an, die vom Tunnelplatz kommt. Greife Pyroma von der Seite oder von hinten an, sonst läufst Du in seine Attacken hinein. In der letzten Wehrfestung, im Südosten, befindet sich unter einem Felsen eine Kiste mit Rubinen.

➤ [Begib Dich zum Ausgang.](#)

Diese Mission ist erfolgreich, wenn Impa und Link den Höhlenausgang erreicht haben.

Mission erfolgreich:

Du hast die Mission erfolgreich abgeschlossen. In der Kampfstatistik siehst Du wie viele Rubine Du erbeutet hast, Deine Spielzeit, welche Waffen Du erbeutet hast und welche „Materialien“ Du im Spiel erhalten hast.

Da Du die zweite Mission erfolgreich abgeschlossen hast, kannst Du nun als Shiek spielen.