



Mission 5c: Wolkenhort: „Das Land in den Wolken“

Lösungsteil geschrieben von TheMadZocker

Notwendige Voraussetzungen für das Abschließen einer Mission werden in diesem Text **lila** vermerkt, und die Empfehlungen des Autors **grün**.

Der Autor dieser Beschreibung benutzt den für diese Schlacht empfohlenen Charakter!

Spielcharakter: **Link**

Waffe: **Einhänder**

Hauptziel: Besiege Volga

Niederlage: Phai flieht oder Dein Hauptquartier fällt

Skulltulas:

- Besiege 1.000 Feinde.
- Besiege Ghirahim, bevor er das Hauptquartier erreicht und aktiviere dann den Magiekreis. (Benötigt: Ritterschwert (Link), muss im Schwierigkeitsgrad „Schwierig“ oder „Held“ abgeschlossen werden)

Zeit für Suche: Sofern das Hauptquartier und/oder Phai nicht in Gefahr sind, hat man genug Zeit, die Skulltulas ausfindig zu machen!

Missionsbeginn:

- Du beginnst mit der Mission neben der Quelle der Göttin im Osten. Dein Feind kontrolliert 6 Festungen, während Du 2 besitzt (inkl. Hauptquartiere).

Diese Schlacht beginnt mit nichts Großem: Proxi ist von der Stadt im Himmel beeindruckt, Volga droht damit, alles zu vernichten und Ghirahim erinnert daran, dass er die Dämonen befehligt.

Der Hyrule-Hauptmann schreit auf einmal um Hilfe und sagt, dass der Feind die Kürbissuppe für Narisha stehlen will, die sich in der Statue der Göttin befindet. Die Statue ist Direkt in nächster Nähe; links neben der Quelle der Göttin um genau zu sein.

Proxi rät Dir, nun zur Statue der Göttin zu gehen, doch auch jemand anderes ruft Dich zur Statue...

1. Aufgabe: Begib Dich zur Statue der Göttin

- Alles was Du tun musst, um diese Aufgabe zu bewältigen, ist einfach zur Statue zu gehen. Dazu gehst Du zur Rückseite der Statue und betrittst den Eingang. Auf dem Weg dahin wirst Du einem Moblin begegnen, der einige Truppen mit sich führt. **Tipp: Besiege den Moblin unbedingt, weil Deine eigenen Truppen häufiger Schwierigkeiten damit haben, größere Gegner zu besiegen, als das kleine Fußvolk – kurz: Alle Gegner mit einer Lebensleiste solltest Du besser selbst beseitigen!**

Zwischen den ganzen Konversationen taucht die Nachricht auf, dass die feindlichen Truppen Richtung Hauptquartier vorrücken. **Doch diese Nachricht kann man erst einmal ignorieren; in der Nähe des Hauptquartiers sind genug Verbündete, die den Feind lange genug aufhalten können.**

2. Aufgabe: Eskortiere Phai

- In der Statue der Göttin triffst Du nun den Geist des Heiligen Schwertes an: Phai. Von nun an kämpft sie mit Dir auf dem Schlachtfeld gegen das Böse. Der Plan ist es, Narisha die Kürbissuppe zu überbringen, Phai übernimmt den Transport. Dein Zielort ist nicht weit weg, es ist direkt links neben der Statue der Göttin. Auf dem kurzen Weg dahin wirst Du einige Deiner Feinde antreffen, darunter auch einen Moblin.

Es ist notwendig, dass alle Gegner, die eine Lebensleiste besitzen, besiegt werden, damit Phai vorrückt. Es wird empfohlen, erst die nahegelegene Dekuranha mit Deinem Bogen zu besiegen, damit sie Dir nicht länger im Weg steht.

Narisha wittert nach Erreichen des Ziels die Kürbissuppe und ebnet nun einen Weg zum westlichen Teil des Wokenhorts. Die Festungen „Ritterschule“ und „West-Dorfplatz“ öffnen sich nun auch, sie können von nun an eingenommen werden.

3. Aufgabe: Besiege Ghirahim

- Ghirahim hat allerdings andere Pläne: Er versucht nun, Dein Hauptquartier einzunehmen, damit Du die Schlacht ohne Wenn und Aber verlierst; er rückt nun zu Deinem Hauptquartier vor. **Das Hauptquartier zu beschützen hat in jeder Schlacht höchste Priorität!** Du kannst Dich Deinem Hauptquartier entweder von Westen heraus nähern, indem Du von dem Vorsprung springst (solche werden mit einem grünen Pfeil markiert) und durch die Ritterschule gehst, oder Du kommst von Norden, indem Du erst zurück zur Quelle der Göttin gehst und daraufhin nach unten rennst.

Hauptquartiere fallen nicht so schnell, wie die ganzen anderen Festungen, weswegen Du Dir hier etwas Zeit lassen und die Ritterschule einnehmen könntest. Hast Du das erledigt, solltest Du nun wirklich zu Ghirahim gehen. Sobald allerdings die erste Warnung auftaucht, dass Dein Hauptquartier fällt, solltest Du alles stehen und liegen lassen, auch wenn Du gerade am einnehmen bist!

Sobald Du Ghirahim erreicht hast, wirst Du merken, dass er Hauptleute als kleine „Eskorte“ dabei hat, welche da 2 große Bokoblins und ein Aerialfos sind. **Kümmere Dich zuerst um die Hauptleute, damit sie Dich beim Kampf gegen Ghirahim nicht stören. Löscht Du ihre Schwachpunktanzeige aus, sind sie**

schneller zu besiegen und verlieren Unmengen an Leben, wenn nicht, sogar alles davon. Hast Du das erledigt hast, kannst Du Dich um Ghirahim kümmern.

Wie immer ist es ein guter Weg, die Schwachpunktanzeige von Ghirahim auf 0 zu bringen, weil er dann eine ganze Menge von seiner Energie verliert. Ansonsten kannst Du ihn mit normalen Hieben angreifen; er verliert so zwar weniger Leben, aber auch das ist ein guter Fortschritt. Ich rate dazu, nur die Standard-Attacken zu benutzen, weil Dich Ghirahim in einem unschönen Moment (z.B. während der Vorbereitung einer Kombo) erwischen könnte.

Bei den normalen Attacken kannst Du jederzeit mit einer Rolle ausweichen und somit Deine Kombo beenden, was Du bei den „Starken Kombos“ meistens nicht machen kannst. Außerdem ist es ratsam, Magie gegen ihn einzusetzen; wenn die Magieleiste links am Bildschirmrand voll ist, entfesselst Du Deine Magie mit der R-Taste.

Während Deine Magie wirkt, bist Du stärker, schneller, kannst nicht von starken Attacken des Gegners zurückgeschleudert werden und die Spezialattacke, die entweder manuell ausgelöst werden kann oder am Ende automatisch ausgeführt wird, zieht Ghirahim nochmals ein ganzes Stück seiner Energie ab.

4. Aufgabe: Sichere eine Marschroute für Phai

- Der Plan eurer Verbündeten ist es nun, noch eine Kürbissuppe zu seinem Bestimmungsort zu bringen. Mit ihr wollt ihr Narisha nochmals um Hilfe bitten, damit er euch eine weitere Brücke baut, die eine Wiederherstellung zum feindlichen Hauptquartier darstellen soll. Phai ist hier abermals für den Transport der Suppe zuständig. Der Startpunkt ist nördlich von der Ritterschule, unter dem Vorsprung, und das Ziel ist links davon (dieser wird mit einem weißen Kreuz auf der Karte markiert). Der Weg führt durch die Ritterschule, durch den Weg im Süden Richtung West-Dorfplatz und schließlich durch den West-Dorfplatz nach Norden.

Hierbei ist es abermals notwendig, dass Du auf dem Weg alle Gegner mit einer Lebensleiste ausschaltest, damit Phai weiter vorrückt (dies beinhaltet nicht die feindlichen Vorposten-Hauptmänner, die Du auf Deinem Weg antreffen wirst). Außerdem musst Du die Ritterschule und den West-Dorfplatz unter Deine Kontrolle bringen, ansonsten wird Phai anhalten und versuchen, die Festung, in die sie gerade ist, einzunehmen.

Finale Aufgabe: Besiege Volga

- Anfangs wird Dir aufgetragen, zum feindlichen Hauptquartier zu gehen und es einzunehmen, doch da sich nun feindliche Truppen – inkl. Volga - auf den Weg zu Deinem Hauptquartier machen, rät Dir Phai nun, das HQ* zu verteidigen (selbst wenn Du jetzt das feindliche HQ* einnehmen würdest, müsstest Du Volga besiegen). Ich empfehle, nun die Hügelruine einzunehmen, welche sich links neben der Statue der Göttin befindet. *HQ=Hauptquartier

Alle sich nun bewegenden feindlichen Truppen bewegen sich Durch genau diese Festung, um Dein

Hauptquartier erreichen zu können. Nimmst Du diese ein, werden die feindlichen Truppen dort aufgehalten und versuchen, die Festung zurückzuerobern. Auch Volga wird da sein, aber mit dazu noch früher oder später erscheinenden Moblins. **Wie bei Ghirahim wird empfohlen, erst die Moblins und andere Gegner mit einer Lebensleiste zu besiegen, damit sie Dir später nicht im Weg stehen.**

Du hast nun die Aufgabe, Volga zu besiegen, doch ganz wirst Du es nicht schaffen: Sobald Du ihm 75% seiner Energie genommen hast, wird er für einige Sekunden unverwundbar und wird durch die Entfesselung seiner wahren Macht stärker. Sobald er wieder aufgestanden ist, kannst Du ihn wieder verletzen, doch egal wie oft Du es versuchst, sobald er wieder 75% seiner Leben verloren hat, regeneriert er seine Energie wieder durch sein Drachenblut.

Jetzt ist es nämlich an der Zeit, die Große Fee um Hilfe zu bitten! Ganz im Osten des Wolkenhorts – also da, wo Du gestartet bist – ist die Quelle der Göttin, wo sich die Große Fee auch aufhält. Für den Moment kannst Du gegen Volga sowieso nichts ausrichten, begib Dich also schnurstracks zur Quelle. Narisha möchte Volga nämlich gerne zeigen, was er so alles drauf hat, und um ihn zu alter Stärke zu verhelfen, sollst Du nun die Große Fee darauf ansprechen.

Vor der Quelle erwarten Dich eine Handvoll Feinde und 2 Aerialfos, die beide als „Torwächter“ dienen. **Besiegst Du diese beiden Hauptleute, öffnet sich die Quelle der Göttin und Du kannst daraufhin den Magiekreis aktivieren.** Ein paar Feen halten mit einer Angel eine große Ladung voll Kürbissuppe bereit, die Narisha daraufhin verspeist. Mit einem Blitz trifft er Volga, sodass Du ihn nun besiegen kannst.

Jetzt kannst Du Dich wieder Deiner Hauptaufgabe stellen und Volga zeigen, wo der Hammer hängt! Dieser Kampf läuft im Grunde genommen genauso ab, wie gegen Ghirahim: Schwachpunktanzeige auf 0 bringen, mit normalen Hieben angreifen und bei einem Angriff von Volga ausweichen. Außerdem ist es auch hier ratsam, Magie gegen ihn einzusetzen.

Mission erfolgreich:

- Wie sonst auch erscheint hier wieder erst die Siegesanimation des Charakters, dann die Schlacht-Statistik und letztlich die in der Schlacht gewonnenen Belohnungen. Von nun an kannst Du auch als Phai spielen, die Du sogleich in der nächsten Mission spielen könntest. Die Schlacht „In die Verbannung“ wurde durch Abschließen dieser Mission freigeschaltet!