



Mission 6A: Hylia-See – Lösungsteil geschrieben von Philip Emanuel

Spielcharakter: Impa, Shiek, Darunia

Schwierigkeitsgrad: Normal

Gegner: Knochengänger

Missions- Status dieser Mission: Ziele: Besiege **Zelda (?)**. **Niederlage:** Darunia oder Ruto 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 Schlacht 6A:

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.

- Beginnst Du die Mission, ist der untere Teil der Karte noch verdeckt.

Die goronischen Truppen rücken vor.

Du kannst den Goronen folgen (aus der Wehrfestung hinaus und gleich nach links) oder Du gehst stattdessen nach rechts, folgst dem Gang im Norden und springst von der Nordklippe. So fällst Du dem Feind in den Rücken.

- Ruto befindet sich im Süden der noch sichtbaren Karte. Sie ist das südlichste blaue Kreuz auf der Landkarte. Darunia ist das andere blaue Kreuz auf der Landkarte. Ruto steht vor dem Eingang zum Wassertempel. Da sich der Wassertempel (= schwarze Teil der Karte) im Moment noch unter Wasser befindet, kann ihn niemand betreten.

Die Zora-Prinzessin ist von Feinden umringt und bittet um Hilfe.

Ruto darf nicht fliehen!

Kämpfe Dich durch die feindlichen Truppen durch, bis Du Ruto erreicht hast. Besiege alle Feinde, die Ruto attackieren.

Sind alle Gegner besiegt, hast Du Ruto gerettet.

- Ruto: „Folgt mir! Wir kommen nur in den Wassertempel, wenn wir die Schleusen öffnen.“

Eskortiere Ruto zur Seefestung.

Die Seefestung ist jene Wehrfestung im sichtbaren Teil der Karte, die im Südwesten liegt.

Die Tore zur Tempelfestung öffnen sich. Die Tempelfestung ist jene Wehrfestung im sichtbaren Teil der Karte, die im Südosten liegt.

Gegnerische Truppen strömen heraus und fallen euch in den Rücken.

Die Tempelfestung ist schnell erobert.

Hast Du diese Wehrfestung erobert, erhältst Du eine **Kiste** mit einer **Waffentasche**.

Ruto bewegt sich weiter auf die Seefestung zu.

Unterstütze Ruto dabei die Seefestung zu erobern.

In der Seefestung ist der Hebel, der die Schleusen öffnet.

Wird die Seefestung von Dir oder Deinen Truppen erobert, öffnen sich die Schleusen und das Wasser im Hylia-See fließt ab. Der Eingang zum Wassertempel wird freigelegt.

- Begib Dich zum Wassertempel.

Ruto hat das Schlachtfeld verlassen und betritt als Erste den Wassertempel. Sie ist auf der Suche nach dem **Spiegel der Wahrheit**.

Ruto: „Der Spiegel der Wahrheit soll sich im Tempel befinden. Er wird uns **Zeldas (?)** wahre Gestalt zeigen.“

Ruto findet den Spiegel der Wahrheit in der Haupthalle.

Ruto wird auf der Karte noch immer als blaues X dargestellt.

Zelda (?) schließt Ruto in der Haupthalle ein. Ruto ist gefangen.

Ruto: „Öffne die Schleusen im Tempel, um einen Weg hierher frei zu machen. Du musst zu allen Räumen, die einen Hebel für die Schleusen haben.“

Auf der Karte des Tempels sind schwarze Stellen. Diese Orte kannst Du vorerst nicht betreten. Erst, wenn die Hebel für die Schleusen betätigt werden, fließt das Wasser aus dem Wassertempel ab und Du kannst weiteres Gelände betreten.

Die 2 Hebel für die Schleusen befinden sich in den hintersten (südlichsten) Wehrfestungen, links außen und rechts außen. Sie heißen Südwestkammer und Südostkammer.

In jedem dieser Wehrfestungen steht ein Strahlzyklop, der Deine Verbündeten attackiert, sobald sie in seine Nähe kommen.

Öffne alle Schleusen und rette Ruto.

In der Nähe der Haupthalle wurden Monster gesichtet.

Zelda (?) schickt Dir ihre feindlichen Soldaten entgegen.

Im Wassertempel rechts und links vom Haupteingang steht je ein Strahlzyklop. Mit Bomben kannst Du sie unschädlich machen.

Impa: „Ich gehe nach Osten, such du im Westen“.

Die hylianischen Truppen trennen sich. Impa geht mit einigen Soldaten im Wassertempel Richtung Osten. Die restlichen hylianischen Truppen gehen im Wassertempel nach Westen.

Du kannst Dich nun entscheiden, ob Du Impa nach Osten folgst oder ob Du nach Westen gehst. Wie Du Dich entscheidest, wird sich auf den weiteren Spielablauf auswirken:

Begleitest Du Impa, werden die hylianischen Truppen, die nach Westen gegangen sind, nicht sehr weit kommen.

Gehst Du mit den restlichen hylianischen Truppen nach Westen, kann es vorkommen, dass Impa im Osten Deine Hilfe benötigt.

Beim Nebeneingang zum Wassertempel steht ein weiterer Strahlzyklop. Wenn Du Impa ein Stück nach Osten begleitest, zum Nebeneingang des Tempels, kannst Du für sie den Strahlzyklop unschädlich machen.

Sprengst Du den Strahlzyklop, kann er Deine Verbündeten nicht mehr attackieren.

Zelda (?) spricht mehrmals direkt zu den hylianischen Truppen und senkt mit ihren Worten die Moral Deiner Verbündeten.

Die Magi wurden auf dem Schlachtfeld gesichtet.

Diese Spezialeinheiten können auf dem Schlachtfeld feindliche Soldaten beschwören.

Du erkennst sie daran, dass über ihren Köpfen „Magi“ geschrieben steht.

Die Magi findest Du im verwinkelten Gang ganz im Süden. Dieser Gang verbindet die Südwestkammer und Südostkammer, wo die Hebel für die Schleusen sind.

Eroberst Du die erste Wehrfestung mit einem Hebel für die Schleusen, fließt ein Teil des Wassers aus dem Wassertempel ab und Du kannst weiteres Gelände betreten. In dieser Wehrfestung attackiert dich ein Strahlzyklop.

Ist das Wasser zurückgegangen, kannst Du nun zu einer weiteren Wehrfestung gelangen, die von feindlichen Soldaten besetzt ist.

Unterstütze Darunia.

Darunia befindet sich außerhalb des Wassertempels und wird von **Zeldas (?)** Truppen attackiert. Seine Position wird auf der Karte als blaues X markiert.

Darunia wird von Knochengänger und von Nachtschwärmer angegriffen. Gegen die Nachtschwärmer kann sich der Goronenhäuptling schlecht behaupten. Wenn Du Darunia nicht rechtzeitig zu Hilfe eilst, flieht er vom Schlachtfeld und Deine Mission ist verloren.

Ruto ist in Gefahr und braucht sofort Hilfe.

Sie ist noch immer in der Haupthalle eingeschlossen und wird nun auch noch von **Zeldas (?)** Truppen attackiert.

Gehe schnell zur anderen Seite des Wassertempels und erobere die letzte Wehrfestung mit dem Hebel für die Schleusen.

In dieser Wehrfestung attackiert Dich der Strahlenzyklop, wenn Du ihm zu nahe kommst.

Ist das restliche Wasser zurückgegangen, kannst Du nun zu einer weiteren Wehrfestung gelangen, die von feindlichen Soldaten besetzt ist. Hast Du die Ostkammer erobert, erhältst Du eine **Kiste** mit einem **Herzteil**.

Wurden beide Wehrfestungen mit den Hebeln für die Schleusen von Dir und den hylianischen Truppen erobert, erhältst Du die Meldung, dass **alle** Schleusen offen sind. Das gesamte Wasser ist aus dem Wassertempel abgeflossen und Du kannst Dich überall im Tempel frei bewegen.

Besiege den Torwächter und rette Ruto.

Der Torwächter wird auf der Karte als rotes X markiert. Er befindet sich beim Hintereingang zur Haupthalle (in der Mitte des Wassertempels), wo Ruto eingeschlossen ist.

Hast Du den Torwächter und sein Fußvolk besiegt, öffnen sich die Tore zur Haupthalle und Du kannst Ruto im Kampf gegen ihre Angreifer unterstützen.

Hast Du Ruto gerettet, erhältst Du von ihr den **Spiegel der Wahrheit**.

Trittst Du aus der Haupthalle durch das östliche Tor hinaus, siehst Du einen Fels, den Du mit Bomben sprengen kannst. Darunter verbirgt sich eine **Kiste** mit **Rubinen**.

Die Bedingungen für Sieg und Niederlage haben sich geändert.

Besiege Zelda (?).

Der Spiegel der Wahrheit hat einen Geheimgang sichtbar gemacht. Die Halle zu **Zelda (?)** ist offen.

Aus der Halle, wo sich **Zelda (?)** aufhält, strömen feindliche Truppen heraus, in Richtung Haupthalle.

(Hast Du den Strahlzyklop am Nebeneingang zum Wassertempel noch nicht zerstört, kann an dieser Stelle im Spiel eine Meldung erscheinen, dass Impa und ihre Truppen angegriffen werden. Du hast genug Zeit, den Strahlzyklop mit Bomben zu sprengen.)

Du kannst nun **Zelda (?)** entgegentreten und sie besiegen.

Zelda (?) ist kein all zu starker Gegner. Um von ihrem Rapier (Schwert) nicht getroffen zu werden, attackierst Du sie am leichtesten von der Seite und von hinten. Mit der **A-Taste** kannst Du ihren Schwerthieben ausweichen.

Kommt nicht immer vor: **Zelda (?)** ruft König Dodongo! Diesen Endgegner kennst Du schon aus der ersten Mission.

König Dodongo attackiert Darunia, außerhalb des Wassertempels.

Kommst Du in diese Situation, besiege einfach **Zelda (?)** und Du hast die Mission gewonnen!

Hast Du **Zelda (?)** besiegt, benutzt Shiek den Spiegel der Wahrheit, um die wahre Gestalt von **Zelda (?)** sichtbar zu machen.

Die wahre Gestalt von **Zelda (?)** ist Pyroma!

Als Pyroma wissen möchte, wie sein falsches Spiel durchschaut wurde, ergibt sich Shiek als Prinzessin Zelda zu erkennen.

Prinzessin Zelda und Impa schließen im Wassertempel das Portal, das die böse Zauberin Cia geschaffen hat.

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.