

HYRULE WARRIORS

~ MASTER QUEST-SCHLACHTEN ~

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)



Die Karte soll euch als Orientierung dienen, wo sich alles finden lässt. Die farbigen Gebiete müssen erst über den Legenden-Modus freigeschaltet werden. Über die Buchstaben und Zahlen am Rand könnt ihr auch direkt nach einer bestimmten Mission suchen, indem ihr beispielsweise „A1“ oder „H5“ in die Suche eingibt. Zu den Item-Karten und deren Verwendung bieten wir übrigens einen separaten Guide an.

In diesem Dokument listen wir alle Abenteuer-Schlachten auf, was ihr in jeder Schlacht gewinnen könnt und wo sich die Herzteile, Herzcontainer und Skultulas verstecken. Auf der Master Quest-Karte gelten zunächst dieselben Spielelemente wie auf der normalen Abenteuer-Karte. Zur Erinnerung habt ihr hier nochmal die Kriterien zum A-Rang:

- mindestens 1200 Gegner besiegt
- die Schlacht in unter 15 Minuten abgeschlossen
- maximal 4000 Schaden genommen (= 10 Herzen)
oder 10000 Schaden (= 25 Herzen) auf den roten Feldern

Für alles Weitere studiert am Besten unseren Guide zu den Abenteuer-Schlachten. Zusätzlich gibt es in Master Quest nun neue Regeln, auf die wir zunächst eingehen wollen. Jede Schlacht verwendet eine der fünf folgenden Regeln:

Zeitdruck

Diese Regel kommt nur bei Abenteuer-Schlachten vor und begrenzt euch auf 15 Minuten. Da ihr für den besten Rang eh die Schlacht unter 15 Minuten bewältigen müsst, könnt ihr das eher als Hilfestellung ansehen, zumal es praktisch ist, immer die Uhr vor den Augen zu haben, anstatt pausieren zu müssen, um die verbleibende Zeit zu sehen.

Keine Heilung

Wie der Name schon verrät, habt ihr hier keinerlei Heilmöglichkeiten. Selbst wenn eure Stufe erhöht wird oder ihr Herzcontainer einsammelt, wird eure Lebensenergie nicht aufgefüllt. Da ihr für den A-Rang und die zweiten goldenen Skultulas sowieso nur begrenzt Schaden nehmen dürft, habt ihr bei dieser Regel eine Orientierung, wo ihr genau wisst, wie viel Lebensenergie ihr bereits eingebüßt habt.

Kein Blocken

Wer ohnehin eher sich aufs Ausweichen verlässt, anstatt zu blocken, oder gar die Waffenfähigkeit mit demselben Namen nutzt, der sollte mit dieser Regel keinerlei Schwierigkeiten haben. Nur bei Manhandla müsst ihr stark aufpassen, dass das Riesenmonster euch nicht in seinem Kugelhagel erwischt. Die Regel bringt aber einen massiven Vorteil: euer genommener Schaden fließt nicht in die Wertung ein! Dies macht es in vielen Fällen wesentlich leichter, den begehrten A-Rang zu erzielen.

Keine Angriffs-Items

Bomben, Bogen, Bumerang und Fanghaken stehen euch nicht zur Verfügung. Das Spiel ist aber so fair, diese Regel nicht bei Riesenmonstern anzuwenden. Gelegentlich kommt es aber vor, dass ihr Strahlzyklopen und Dekuranhas nicht zerstören könnt.

Überempfindlich

Das ist wahrscheinlich die einzige Regel, die für eine wahre Herausforderung sorgt. Genau wie bei den „Verheerende Treffer“-Missionen verliert ihr bei jedem Treffer eure gesamte Lebensenergie bis auf ein Viertel Herz. Der Schaden fließt mit in die Wertung ein, d.h. ein Treffer kostet euch den A-Rang (außer ihr habt wirklich nur genau 10 Herzen).

Dies wird durch zwei Dinge ausgeglichen. Einmal zählen bei Abenteuer-Schlachten nicht die K.O.s für die Wertung! D.h. ihr müsst nicht die üblichen 1200 Feinde besiegen und könnt euch ganz schnell auf die Hauptziele konzentrieren. Nutzt das aus. Zum anderen gibt es die Uhren, die von stärkeren Gegnern fallen gelassen werden und teilweise auch unter Krügen zu finden sind. Diese lassen eure Gegner im Umkreis für kurze Zeit in Zeitlupe agieren. Seid hier aber sehr vorsichtig, da die Wirkungsdauer nur begrenzt ist.

Ein gutes Mittel bei dieser Regel sind Spezialangriffe. Während der Ausführung eines Spezialangriffs seid ihr unverwundbar. Nutzt das aus, um gefahrlos eure Feinde zu attackieren. Die Regel „Überempfindlich“ kommt auch nur insgesamt sieben Mal vor!

Neben den Regeln gibt es noch ein paar neue Spielelemente:

Silberhühner

Diese sind ähnlich zu den Goldhühnern, nur dass sie nicht über das Schlachtfeld wandern und sich nach einer Weile zurückziehen. Im Grunde könnt ihr diese komplett ignorieren und solltet dies auch. Die Silberhühner tauchen nur in feindlichen Festungen auf und ihr könnt diese festsetzen, indem ihr Festungen erobert.

Gestärkte Brüder

Hier tauchen jeweils zwei Stufen von demselben Elite-Monster auf. Also beispielsweise ein Echsalfos und ein Dinodorus oder ein Moblin und ein Schild-Moblin. Immer einer von den beiden ist gestärkt und sie wechseln sich ab, sobald einer Gefahr wittert. Ähnlich wie bei dem Silberhuhn sind dies aber eher Ablenkungen, denen ihr nicht viel Beachtung schenken solltet. Behandelt sie einfach wie normale Gegner und schenkt denen keine Priorität.

~~~ Anfangsgebiet (Grün) ~~~

Besiege Truppen mit der gestärkten Moral! ST1

Feld: H2

A-Rang: Herzcontainer (Cia)

Sieg: Kerze

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Ebene von Hyrule

- Herzteil (Volga): Wehrfestung

Besiege feindlichen Truppen und die Verräter! ST1

Feld: I1

A-Rang: Herzcontainer (Cia)

Sieg: Flöte

Regel: Kein Blocken

Schlachtfeld: Wald von Phirone

- Herzteil (Cia): Westplatz
- Skulltulas: südwestlicher Rundgang, wo es einst den Bogen gab

Krieger des Wassers

Feld: G1

Sieg: Kompass

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Ebene von Hyrule

- Herzcontainer (Lana): Quelle der Göttin (Fee des Lichts)
- Skulltulas: links neben der Brücke vor Schloss Hyrule

Besiege die Anführer der beiden Armeen!

Feld: I2

Sieg: Kostüm für Link – Heldengewand (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Wald von Phirone

- Herzteil (Pyroma): Südplatz

Besiege feindlichen Truppen und die Verräter! ST2

Feld: G3

Sieg: Flöte

Regel: Keine Angriffs-Items

Schlachtfeld: Ranelle-Schlucht

- Herzteil (Volga): Ostheiligtum der Göttin

Besiege Truppen mit der gestärkten Moral! ST2

Feld: G4

Sieg: Kostüm für Impa – Standard (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Vulkan Eldin

- Herzcontainer (Impa): Lager

Besiege das Riesenmonster auf der Insel!

Feld: H5

Sieg: Kostüm für Zelda – Standard (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Wald von Phirone

~~~ Gebiet Ocarina of Time (Grünbraun) ~~~

[Westliche Bucht]

Krieger der Finsternis ST1

Feld: E3

Sieg: Kostüm für Pyroma – Standard (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Hylia-See

- Herzcontainer (Cia): Seefestung

Besiege das Riesenmonster in der Bucht!

Feld: E5

A-Rang: Herzcontainer (Pyroma)

Regel: Keine Heilung

Schlachtfeld: Ranelle-Schlucht

- Herzcontainer (Pyroma): Westheiligtum der Göttin
- Herzteil (Pyroma): Südheiligtum der Göttin

[Nordosten]

Besiege Truppen mit der gestärkten Moral! ST3

Feld: I6

Sieg: Kostüm für Shiek – Standard (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Todesberg

- Herzcontainer (Ruto): West-Felsenfestung

Besiege feindlichen Truppen und die Verräter! ST3

Feld: N4

A-Rang: Herzcontainer (Darunia)

Sieg: Kompass

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Todesberg

- Skultulas: über dem Fanghakenpunkt nördlich der West-Felsenfestung

Besiege das Riesenmonster an der Klippe!

Feld: M5

Sieg: Leiter (8-Bit) für Shiek

Regel: Keine Heilung

Schlachtfeld: Vulkan Eldin

Besiege die Nachtschwärmer-Truppen!

Feld: N6

Sieg: Kostüm für Ruto – Standard (Master Quest)

Regel: Keine Heilung

Schlachtfeld: Ranelle-Schlucht

- Herzcontainer (Darunia): Westheiligtum der Göttin

Krieger des Blitzes ST1

Feld: N7

Sieg: Kostüm für Darunia – Standard (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Hylia-See

- Herzcontainer (Shiek): Minenfestung

Besiege feindlichen Einheiten! ST1

Feld: M7
A-Rang: Herzcontainer (Volga)
Sieg: Fanghaken
Regel: Überempfindlich
Schlachtfeld: Ranelle-Schlucht

- Herzteil (Volga): Ostheiligtum der Göttin

Entscheidungsschlacht! Ocarina of Time

Feld: P7
A-Rang: Herzcontainer (Pyroma)
Sieg: Wasserbombe
Regel: Überempfindlich
Schlachtfeld: Todesberg

- Herzteil (Pyroma): West-Passfestung

Besiege feindlichen Truppen und die Verräter! ST5

Feld: P8
A-Rang: Zepter der Hüterin – Zepter Stufe 2 (Cia)
Regel: Kein Blocken
Schlachtfeld: Hylia-See

- Herzteil (Cia): Minenfestung

~~~ Gebiet Twilight Princess (Lila) ~~~

[Osten]

Krieger des Lichts

Feld: J2
A-Rang: Herzcontainer (Agnetha)
Regel: Kein Blocken
Schlachtfeld: Schattenpalast

- Skulltulas: nordwestlicher Außenbereich, neben dem Nordpalast

Besiege die Dinodorus-Truppen!

Feld: L3
Sieg: Kostüm für Agnetha – Standard (Master Quest)
Regel: Zeitdruck
Schlachtfeld: Wald von Phirone

Krieger des Blitzes ST2

Feld: O3
Sieg: Kostüm für Lana – Standard (Master Quest)
Regel: Überempfindlich
Schlachtfeld: Schattenebene

Besiege die Nimbusgarde-Truppen!

Feld: K5
Sieg: Kostüm für Zanto – Standard (Master Quest)
Regel: Kein Blocken
Schlachtfeld: Schattenebene

- Herzcontainer (Zanto): Ostfeld-Festung

Hyrule Warriors – Master Quest-Schlachten

www.zeldaeuropa.de

Besiege die feindlichen Einheiten und die Verräter! ST4

Feld: L5

Sieg: Kostüm für Midna – Standard (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Gerudo-Wüste

- Herzcontainer (Midna): Nord-Oase

[Nordosten]

Besiege die Schild-Moblin-Truppen! ST1

Feld: O8

Sieg: Kostüm für Volga – Standard (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Schattenpalast

- Herzcontainer (Volga): Nordpalast
- Herzteil (Volga): Südostplatz

Besiege das Riesenmonster in den Bergen!

Feld: L7

Sieg: Drachenspeer ST2 (Volga)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Schattenpalast

- Herzteil (Volga): Südostplatz

Entscheidungsschlacht! Twilight Princess

Feld: L8

A-Rang: Herzcontainer (Midna)

Regel: Keine Heilung

Schlachtfeld: Ranelle-Schlucht

- Skultulas: Nördlich des Westheiligtums auf dem Zipfel

Besiege die feindlichen Truppen und die Verräter! ST7

Feld: K8

Sieg: Kerze (8-Bit) für Link

Regel: Kein Blocken

Schlachtfeld: Eben von Hyrule

- Herzcontainer (Link): Bergfestung

~~~ Gebiet Skyward Sword (Ockerbraun) ~~~

Besiege das Riesenmonster am Meer

Feld: F4

A-Rang: Herzcontainer (Phai)

Sieg: Lyra

Regel: Kein Blocken

Schlachtfeld: Siegelhain

Besiege die feindlichen Truppen und die Verräter! ST6

Feld: F5

Sieg: Kostüm für Ghirahim – Standard (Master Quest)

Regel: Keine Heilung

Schlachtfeld: Wolkenhort

- Herzcontainer (Phai): Quelle der Göttin

Rette die verbündeten Einheiten!

Feld: E6
Sieg: Kostüm für Phai – Standard (Master Quest)
Regel: Kein Blocken
Schlachtfeld: Siegelhain

Besiege die feindlichen Einheiten! ST2

Feld: C6
A-Rang: Herzcontainer (Cia)
Regel: Zeitdruck
Schlachtfeld: Wolkenhort

- Herzteil (Cia): Ostdorfplatz

Erohere das feindliche Hauptquartier! ST1

Feld: B4
A-Rang: Herzcontainer (Cia)
Sieg: Lyra
Regel: Keine Heilung
Schlachtfeld: Siegelhain

- Herzteil (Pyroma): West-Artilleriesfestung
- Skultulas: ganz in der nordwestlichen Ecke vor dem Tempeleingang

Verteidige dein Territorium! ST1

Feld: B5
A-Rang: Herzcontainer (Volga)
Sieg: Grabhandschuhe
Regel: Keine Heilung
Schlachtfeld: Gerudo-Wüste

- Herzteil (Volga): Flussfestung

Besiege die feindlichen Einheiten! ST3

Feld: B6
A-Rang: Silberpfeil (8-Bit) für Phai
Regel: Kein Blocken
Schlachtfeld: Siegelhain

- Herzcontainer (Ghirahim): Südfestung (benötigt Fee des Wassers)

Besiege das Riesenmonster im Schatten!

Feld: A5
A-Rang: Pfeil (8-Bit) für Ghirahim
Regel: Zeitdruck
Schlachtfeld: Ranelle-Schlucht

~~~ Gebiet zum Epilog (Blau) ~~~

[Westliches Feld]

Besiege die feindlichen Truppen und die Verräter! ST9

Feld: F2
A-Rang: Bumerang (8-Bit) für Impa
Regel: Keine Heilung
Stage: Schattenebene

Besiege Truppen mit der gestärkten Moral! ST4

Feld: F1
A-Rang: Herzcontainer (Zelda)
Sieg: Wasserbombe
Regel: Keine Angriffs-Items
Schlachtfeld: Wald von Phirone

Verteidige dein Territorium! ST2

Feld: E2
A-Rang: Herzcontainer (Zelda)
Sieg: Kraftarmband
Regel: Keine Heilung
Schlachtfeld: Siegelhain

- Skulltulas: bei dem Vorposten im Nordwesten in der Ecke vor dem Tempeltor

Kämpft gefälligst woanders!

Feld: C2
Sieg: Master Quest-Kostüm für Cia
Regel: Keine Angriffs-Items
Stage: Hylia-See

[Südöstlicher Strand]

Entscheidungsschlacht! Skyward Sword

Feld: J1
A-Rang: Herzcontainer (Zelda)
Sieg: Wasserbomben
Regel: Keine Heilung
Stage: Gerudo-Wüste

Besiege Truppen mit der gestärkten Moral! ST5

Feld: K1
Sieg: Kraftarmband
Regel: Keine Heilung
Schlachtfeld: Schattenebene

- Herzcontainer (Agnetha): Südfeld-Festung

Besiege die Schild-Moblin-Truppen! ST2

Feld: L1
A-Rang: Zauberbuch (8-Bit) für Lana
Regel: Zeitdruck
Schlachtfeld: Schattenpalast

- Herzteil (Cia): Südostplatz

Besiege das Riesenmonster im Wald!

Feld: M2
A-Rang: Blutfang - Drachenspeer ST3
Regel: Kein Blocken
Schlachtfeld: Tempel des heiligen Schwertes

- Herzteil (Volga): Mittelfestung

Besiege die feindlichen Einheiten! ST4

Feld: O2

A-Rang: Herzcontainer (Shiek)

Regel: Kein Blocken

Schlachtfeld: Tempel der Seelen

Unter Artilleriefeuer

Feld: P2

A-Rang: Herzcontainer (Zanto)

Sieg: Kompass

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Tempel der Seelen

- Skulltulas: direkt vor dem feindlichen Hauptquartier in der Ausbuchtung

[Todesberg]

Gestärkte Truppen

Feld: H7

Sieg: Bomben

Regel: Kein Blocken

Schlachtfeld: Tempel des heiligen Schwertes

- Herzcontainer (Zelda): Nord-Stadttorwache

Schnell sein ist alles

Feld: F7

Sieg: Bomben

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Wolkenhort

- Herzteil (Pyroma): Ostdorfplatz

Die Verstärkung

Feld: E7

Sieg: Eispfeile

Regel: Keine Heilung

Schlachtfeld: Tempel des heiligen Schwertes

~~~ Finalgebiet (Rot) ~~~

[Südwesten]

Besiege die Truppen mit der gestärkten Moral! ST6

Feld: B3

A-Rang: Herzcontainer (Ganondorf)

Sieg: Kompass

Regel: Kein Blocken

Schlachtfeld: Ganons Schloss

Erobre das feindliche Hauptquartier! ST2

Feld: C4

A-Rang: Herzcontainer (Pyroma)

Sieg: Flöte

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Schattenebene

- Herzteil (Pyroma): Steinplatz

Hühner-Party!

Feld: C1

Sieg: Grabklauen

Regel: Keine Angriffs-Items

Schlachtfeld: Ganons Schloss

- Herzcontainer (Ganondorf): Quelle der Göttin

Krieger der Finsternis ST3

Feld: B1

Sieg: Kostüm für Ganondorf – Standard (Master Quest)

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Todesberg

[Östlicher Strand]

Schätze auf dem Schlachtfeld

Feld: O6

Sieg: Wasserbombe

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Ebene von Hyrule

Erohere das feindliche Hauptquartier! ST3

Feld: O5

A-Rang: Herzcontainer (Agnetha)

Sieg: Kompass

Regel: Keine Heilung

Schlachtfeld: Wolkenhort

Funken des Stolzes

Feld: P6

A-Rang: Herzcontainer (Cia)

Sieg: Kompass

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Gerudo-Wüste

- Herzteil (Cia): Flussfestung
- Skulltulas: Südöstlicher Kerker

[Todesberg]

Besiege das Riesenmonster im Tal!

Feld: J7

A-Rang: Weißes Schwert (8-Bit) für Zelda

Sieg: ??

Regel: Zeitdruck

Schlachtfeld: Ganons Schloss

Krieger der Finsternis ST2

Feld: H8

A-Rang: Herzcontainer (Cia)

Sieg: Flöte

Regel: Keine Heilung

Schlachtfeld: Tempel des heiligen Schwertes

- Herzteil (Cia): Mittelfestung

Die Versuchung der Zauberin

Feld: G8
A-Rang: Herzcontainer (Shiek)
Sieg: Lyra der Göttin
Regel: Kein Blocken
Schlachtfeld: Tempel der Seelen

Besiege die feindlichen Truppen und die Verräter! ST10

Feld: F8
A-Rang: Herzcontainer (Ghirahim)
Sieg: Kraftarmband
Regel: Keine Heilung
Schlachtfeld: Schattenpalast

- Herzteil (Pyroma): Hauptplatz
- Skultulas: Im Außenbereich ganz im Nordwesten, neben dem Nordpalast

Besiege die Truppen mit der gestärkten Moral! ST7

Feld: D7
A-Rang: Herzcontainer (Ganondorf)
Sieg: Bomben
Regel: Zeitdruck
Schlachtfeld: Tempel des heiligen Schwertes

Die Träger des Triforce

Feld: C7
A-Rang: Herzcontainer (Pyroma)
Sieg: Kompass
Regel: Kein Blocken
Schlachtfeld: Ganons Schloss

- Herzteil (Pyroma): Schloss Hyrule

Die Heilertruppen

Feld: D8
A-Rang: Herzcontainer (Volga)
Sieg: Kraftarmband
Regel: Keine Heilung
Schlachtfeld: Ganons Schloss

- Herzteil (Volga): Mittelfestung

Der strahlende Held

Feld: C8
A-Rang: Herzcontainer (Darunia)
Sieg: Bomben
Regel: Zeitdruck
Schlachtfeld: Vulkan Eldin

Besiege die feindlichen Truppen und die Verräter! ST8

Feld: B7
A-Rang: Zepter der Seelen – Zepter Stufe 3 (Cia)
Regel: Keine Heilung
Schlachtfeld: Tempel der Seelen

- Herzteil (Cia): Nordostfestung

Besiege den Dämonenkönig!

Feld: A8

Regel: Kein Blocken

Schlachtfeld: Ganons Schloss

- Herzcontainer (Link): West-Klippenfestung