

ZELDA TRI FORCE HEROES MONSTERHORT

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE
LETZTES UPDATE: 03.12.2016

Mit dem Update auf 2.0.0 wird im Lumpenland mit dem **Monsterhort** ein neues Gebiet erscheinen, der sowohl für den Single- als auch für den Multiplayer zugänglich ist. Die Herausforderung des Levels besteht aus 40 unterirdischen Ebenen, in denen ihr verschiedene Feinde besiegen müsst, um zur letzten Ebene vorzudringen. Hier wartet auf euch ein Schatz: Das **Kostüm der Grimmigen Gottheit**. Das Prinzip ist vergleichbar mit der *Drillhöhle* aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess* oder *Präludivs Monsterhöhle* aus *The Wind Waker*.

Pro Gebiet des Lumpenlands sind 5 Ebenen des Monsterhorts gewidmet, sogenannte **Pfade**. Du kannst alle Gebiete (Pfade) überspringen, die alle Mitstreiter bereits geschafft haben, d.h. alle 5 Ebenen. Dazu erscheint im Eingangsbereich eine zugehörige Triforce-Plattform als Einstiegspunkt. Ein Pfad besteht aus 4 Monsterebenen + 1 Schatzebene, d.h. Materialien können alle 5 Ebenen gesammelt werden. Die Auswahl der Materialien richten sich je nach Gebiet. Der Monsterhort enthält **neue Feinde und stärkere Varianten** der bisherigen Gegnertypen. Zudem werden in den Pfaden auch Gegnertypen aus verschiedenen Leveln kombiniert. Neu sind die **verfluchten dunklen Gegner**: Sie machen doppelten Schaden, halten doppelt so viel aus und können über spezifische Angriffe euch temporär kampfunfähig machen, d.h. ihr könnt weder euer Schwert noch eure Items verwenden.

Zu Beginn besitzt du **nur eine Fee**. Es gibt im Verlauf weitere Feen, die sich in Schatztruhen der Ebenen finden, sobald ihr 4 Ebenen eines Pfades meistert. Sie erscheint im Anschluss in einer separaten Kiste, sobald ihr Materialien aus den Truhen gezogen habt. Vor dem letzten Kampf gegen die Schattenlinks erhaltet ihr separat noch eine zusätzliche Fee. Das Spiel speichert nach jedem Pfad, d.h. sobald ihr 5 Ebenen gemeistert habt, sodass ihr nicht immer von Ebene 1 anfangen müsst. Es kann für das Sammeln von Feen Sinn ergeben, in frühere Pfade einzusteigen.

Waldpfad

Items: Bumerang, Feuerhandschuhe, Bogen

Ebene 1

Gegner: Grüne und Goldene Brutzelkraken

Gegen die Goldenen bestenfalls Gebrauch der Items machen oder in den Abgrund jagen.

Ebene 2

Gegner: Schlangen, Ratten, Raben

Vorsichtig, die Schlangen versuchen über euch eine Stampfattacke auszuführen.

Einige Gegner können auch in den Abgrund geschlagen werden.

Ebene 3

Gegner: Laubkerle, Herz-Raubschleime

Die Dekus befinden sich in unterschiedlichen Höhen. Mit Pfeilen sind sie schnell besiegt.

Die Herz-Raubschleime mit Donnerblumen füttern.

Ebene 4

Gegner: verfluchte Brutzelkraken, Dämonische Armos-Statuen, Moblins, Schwarzer Moblin
Die violetten Brutzelkraken versprühen keine Elektrizität, sie bewegen sich schnell – lasst euch nicht treffen, um nicht verflucht zu werden. Die dämonischen Armos-Statuen können leicht mit dem Schwert besiegt werden. Erst dann erscheinen 2 Moblin-Speerträger auf Armos-Statuen (2er-Totem bilden, dann mit dem Schwert zuschlagen) und ein schwarzer verfluchter Moblin-Speerträger (3er-Totem bilden, Schwert).

Ebene 5: Schatztruhen mit Materialien, Kiste mit Fee, Rubinqualle.

Wasserpfad

Items: Wasserstab, Greifhaken, Bogen

Ebene 6

Gegner: Oktoroks, gestachelte Spidoroks
Für die Oktoroks den Wasserstab nutzen, um sie zu paralysieren. Beide Gegnertypen sind Fernkämpfer.

Ebene 7

Gegner: Wasserläufer, Arachnos, Goldene Brutzelkraken, blauer Flugpilz
Der Flugpilz befindet sich auf der anderen Seite der Ebene; bildet ein 3er-Totem mit dem Wasserstab-Träger an der Spitze und lockt das Monster zu euch, um es zu besiegen. Die Brutzelkraken lassen sich gut mit Pfeilen besiegen; die Arachnos lockt ihr zu euch und besiegt sie dann mit dem Schwert.

Ebene 8

Gegner: Blaue Hexenmeister, Irrlichter, Oktorok
Achtet hier auf die Flammenwalze. Beginnt mit den Oktoroks, indem ihr zu den Seitenpodesten schwimmt, paralysiert sie mit dem Wasserstab. Die Geister befinden sich auf unterschiedlicher Höhe (!), kommen aber direkt auf euch zu, sobald sie euch sehen. Die beiden Hexenmeister lauern in den hinteren Becken, nutzt den Wasserstab, um sie zu paralysieren und zu zerschlagen (schwimmt dazu zuvor auf das obere Podest, an dem später die Triforce-Plattform erscheint).

Ebene 9

Gegner: Rote und Blaue Oktoroks, (verfluchte) Spidoroks (auf Armos-Statuen)
Zunächst erscheinen paar Oktoroks, die diesmal über Land laufen. Erledigt sie, bevor neue Gegner auf Armos-Statuen erscheinen. Besiegt diese als 2er bzw. 3er-Totem mit dem Schwert.

Ebene 10: Schatztruhen mit Materialien, Kiste mit Fee, Rubinqualle.

Feuerpfad

Items: Hammer, Windkrug, Greifhaken

Ebene 11

Gegner: Feuerflatterer, rote Panzerkäfer
Gemeinheit sind hier die Feuerflatterer, die auf verschiedenen Höhen fliegen. Bildet ggf. ein 2er-Totem mit dem Greifhaken-Träger an der Spitze, um nach ihnen zu

packen, wenn sie euch fokussieren. Achtet beim Zielen auf ihren Schatten, um richtig zu greifen. Die Panzerkäfer können mit dem Windkrug aus dem Ring katapultiert werden.

Ebene 12

Gegner: Blaue Panzerkäfer, rote Flugpilze, Stahl-Zyklop

Die Schwierigkeit bildet, abgesehen von den instabilen Plattformen, zu Beginn der Stahl-Zyklop. Bildet ein 2er-Totem mit dem Greifhaken-Träger an der Spitze und paralyisiert den Kopf des Stahl-Zyklophen vor euch, um mit dem Schwert zuzuschlagen. Wiederholt das Prinzip, bis er besiegt ist. Bildet anschließend ein 3er-Totem, um die beiden Flugpilze zu erledigen. Die Panzerkäfer können zum Schluss besiegt werden.

Ebene 13

Gegner: Kleine Helmarok, Steinhörnchen, Schnapper, Rhinosaurier

Von der Decke fallen Lavabrocken, also bleibt in Bewegung (achtet auf die Schatten). Erledigt zu Beginn die Helmaroks (mit dem Greifhaken die Panzermaske wegziehen) und die Steinhörnchen (erst versteinern, dann mit dem Hammer schnell zuschlagen). Die Rhinosaurier speien Feuer, aber sie lassen sich schnell in den Abgrund treiben. Die 3 Schnapper oben können mit dem Hammer bequem erledigt werden.

Ebene 14

Gegner: verfluchte Panzerkäfer, verfluchter Moblin, verfluchte Hinox, verfluchter Ritter auf Armos-Statue

In der ersten Runde kommen violette Panzerkäfer auf euch zu. Ignoriert diese, denn euer primärer Fokus liegt auf dem schwarzen Moblin. Dieser arbeitet mit schwarzer Magie – er bewegt sich nicht nur schneller, auch seine Speere sind verzaubert – trifft euch ein Solcher, könnt ihr eine kurze Zeit eure Waffen nicht mehr einsetzen. Versucht ihn schnell mit Greifhaken zu paralisieren und zu erlegen (besser aus dem Ring zu jagen). Die üblichen Panzerkäfer besiegt ihr wie gehabt.

In der folgenden Runde erscheinen noch mehr Gegner – zwei dunkle Hinox-Brüder, die mit verfluchten Bomben auf euch werfen sowie ein schwarzer Ritter auf einer Armos-Statue. Versucht die Hinox-Brüder als Erstes in die Mangel zu nehmen (sie rennen wild herum, wenn sie am Abgrund stehen, einfach mit paar Schwertstreichen oder Windkrug runterjagen). Der schwarze Ritter versucht euch sowohl mit verfluchten Speeren sowie gelegentlich mit Stampfattacken zu treffen. Eine Berührung mit ihm kostet euch zwei Herzen – also jagt ihn per 2er-Totem mit dem Windkrug von der Statue und anschließend mit selbigem Gegenstand in den Abgrund.

Ebene 15: Schatztruhen mit Materialien, Kiste mit Fee, Rubinqualle.

Eispfad

Items: Bogen, Feuerhandschuhe, Hammer

Ebene 16

Gegner: Vereiste dämonische Statuen (Gimos), Eisatmer

Abgesehen von der vereisten Fläche (Rutschgefahr) gibt es Sechskant-Felder mit dünnem Eis, die mit der Zeit brechen. Zu Beginn kommen die Dämonenstatuen auf euch zu. Der Träger mit den Feuerhandschuhen ist hier klar im Vorteil – doch Achtung, die Feuerbälle können auch die Eisfelder schmelzen (und eure Mitstreiter wie Gegner in den Abgrund jagen). Die beiden Eisatmer links und rechts auf der Platte können ebenfalls leicht mit Feuerhandschuh erledigt werden.

Ebene 17

Gegner: Eisflatterer, Eisen-Maulwurf, blaue Panzerkäfer, roter Flugpilz

Während der Held mit dem Feuerhandschuh die beiden Eisflatterer links und rechts am Rand der Plattform besiegt, können die übrigen Helden sich um die Maulwürfe kümmern. Paralyziert sie mit dem Bumerang, dann mit dem Hammer drauf. Es folgen Panzerkäfer und ein roter Flugpilz. Letzteren erledigt als 2er-Totem.

Ebene 18

Gegner: Ritter (mit Schwert und Schild), Heldengeister

Nutzt die Eisplattformen (mit dem Feuerhandschuh oder Hammer), um die Ritter in den Abgrund zu jagen. Die beiden Heldengeister lassen sich nicht mit euren Gegenständen treffen. Kommt einer von ihnen zu, schlägt mit dem Schwert zu und dreht euch dann die entgegengesetzte Richtung – der Feind wird immer hinter euch erscheinen und versuchen, in den Abgrund zu tragen.

Ebene 19

Gegner: Blauer und verfluchter Hexenmeister, blauer Ritter (mit Bomben), schwarzer Ritter

Zu Beginn erscheinen drei Hexenmeister, zwei mit Eiswellen, der dritte mit verfluchter Magie. Lasst euch nicht treffen (ihre Schüsse sind linear) und bildet für die blauen Hexenmeister ein 2er-Totem bzw. für den schwarzen Hexenmeister ein 3er-Totem. In der nachfolgenden Runde erscheinen zwei Ritter auf Armos-Statuen. Bildet ein Totem mit dem Feuerhandschuh-Träger an der Spitze und schmelzt die Eisplattformen, wenn sich eure Feinde darüber bewegen und jagt sie so ohne unnötigen Kampf in den Abgrund.

Ebene 20: Schatztruhen mit Materialien, Kiste mit Fee, Rubinqualle.

Festungspfad

Items: Bogen, Windkrug, Bomben

Ebene 21

Gegner: farbige Irrlichter, Ritter auf Armos-Statue

Die Schwierigkeit besteht aus den Pfeilen, die die Säulen am Rand durchs Schlachtfeld jagen und dabei durch die Fackeln gehen (Feuerschaden). Die Geister, die nicht eurer Farbe entsprechen, könnt ihr zwar mit einem Streich aufhalten; sie erscheinen jedoch dann sofort hinter euch. Den Wächter als 2er-Totem mit dem Windkrug von der Statue pusten, dann den Rest geben.

Ebene 22

Gegner: Mini-Margohmas, verfluchte Flugpilz

Zu Beginn erscheinen zwei Doppel-Mini-Margohmas (zwei Mini-Margohmas aufeinander gestapelt jeweils), die parallel zueinander auf dem äußeren Rand der Plattform zirkulieren, sowie ein Einzelner in der Mitte, wo sich auch Donnerblumen befinden. Zerstört erst die am Rand (als 2er-Totem) und geht zunächst nicht in die Mitte, dann erscheint ein zweiter verfluchter Flugpilz. Bildet für ihn ein 3er-Totem und schlägt diesen schnell nieder. Den anderen, der bereits zu Beginn in der Mitte der Arena herumspukt, könnt ihr als 2er-Totem erschlagen. Ist auch der letzte Mini-Margohma besiegt, erscheint die Plattform.

Ebene 23

Gegner: Stahlzyklopen, verfluchte Hinox, Ritter auf Armos-Statue, Feuer- und Eis-Dämonenstatue (Gimos)

Bildet zunächst ein 2er-Totem mit dem Bogenschützen und erledigt den Stahlzyklopen.

Der Windkrugträger kann währenddessen die beiden dämonischen Statuen mit Windstößen von der Plattform jagen (nicht mit dem Schwert angreifen, da Elementarschaden). Der Ritter steht auf 3 getürmten Armos-Statuen, ihn daher mit Bomben angreifen. Anschließend kommen die verfluchten Hinox von ihren Podesten herunter – diese bestenfalls schnell von der Plattform drängen.

Ebene 24

Gegner: verfluchte Ritter (auf Armosstatuen)

Zu Beginn erscheinen 4 verfluchte Ritter, darunter Schwertkämpfer, der euch fast ständig verfolgt (grünes Cape), ein Schildträger und ein Speerkämpfer auf Armos-Statue. Ein Treffer zieht euch zwei Herzen ab. Versucht alle bis auf den Schildträger in den Abgrund zu jagen, anstatt sie zu besiegen. Für den Soldaten auf der Statue, bildet ein 2er-Totem und pustet ihn per Windkrug herunter. Der Schildträger ist gegen Fernangriffe fast immun. Schleicht euch stattdessen an ihn heran und pustet ihn am Besten weg. In der zweiten Phase erscheinen drei auf Armos-Statuen unterschiedlicher Höhe sowie ein Morgenstern-Ritter. Letzteren umgeht zuerst und pustet die anderen Feinde von ihren Statuen, ehe ihr sie allesamt per Windkrug von der Plattform jagt. Da kein Schildträger unter ihnen ist, solltet ihr hierbei nur auf eure Magie-Anzeige achten.

Ebene 25: Schatztruhen mit Materialien, Kiste mit Fee, Rubinqualle.

Sandpfad

Items: Windkrug, Wasserstab, Greifhaken

Ebene 26

Gegner: Sandkiller, Wüstenkrabben

Bleibt ständig in Bewegung, nicht in den Sand abzusinken. Die Sandhaufen (mit den Krabben) könnt ihr per Wasserstab / Windkrug aufdecken. Die Sandkiller graben sich ab und zu in den Wüstensand ein.

Ebene 27

Gegner: Raubschleime, Geier, Bumper

Abgesehen vom tückischen Sand und den versteckten Raubschleimen, kommen die Geier und Bumper direkt zu euch. Erledigt die Geier zuerst (als 2er-Totem), dann Bumper. Die Raubschleime werden nur aktiv, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Füttert sie mit Donnerblumen, zur Belohnung gibt's jeweils ein Herz.

Ebene 28

Gegner: Schlangen, Panzerrobe, Dämonenaugen

Während die Dämonenaugen immer wieder kommen, erledigt zuerst die Schlangen. Die Gegner in den Muscheln pustet ihr bequem in den Abgrund.

Ebene 29

Gegner: Knochengänger, Gibdos, verfluchte Knochengänger

Die Gibdos könnt ihr per Greifhaken entwinden und zu gewöhnlichen Knochengängern degradieren. Anschließend eure Gegner per Windkrug von der Plattform stoßen. Danach erscheinen verfluchte Knochengänger auf Armos-Statuen. Die Skelette zunächst per Totem mit Windkrug von den Statuen jagen, anschließend wie gehabt von der Plattform.

Ebene 30: Schatztruhen mit Materialien, Kiste mit Fee, Rubinqualle.

Finsternispfad

Items: Bogen, Bumerang, Feuerhandschuhe

Ebene 31

Gegner: Fledermaus, Eisflatterer, Feuerflatterer

Schwierigkeit sind die verschwindenden Plattformen. Der Bumerang-Held ist klar im Vorteil, wenn möglich, durch ihn (oder im 2er-Totem mit dem Bumerang-Helden an der Spitze) die verschiedenen Fledermäuse erledigen.

Ebene 32

Gegner: Irrlichter, farbige Irrlichter, Heldengeist

Auch hier ist die Schwierigkeit die farbigen fahrenden Plattformen, die nur von dem Helden betreten werden können, der der Farbe der Plattform entspricht. Da die Irrlichter teilweise nur als 2er-Totem zu besiegen sind, könnt ihr versuchen, die Irrlichter zu euch nach unten an den Rand zu locken. Den Heldengeist bestenfalls in der Mitte auf der festen Plattform bekämpfen – sobald ihr ihn einmal trifft, erscheint er gleich hinter euch auf der Gegenseite – dreht euch also rechtzeitig um.

Ebene 33

Gegner: Blaue Panzerkäfer, verfluchte Hexenmeister

Mit dem Feuerhandschuh könnt ihr die unsichtbaren Plattformen aufdecken. Die drei Hexenmeister sind als 2er- oder 3er-Totem (hinten) zu besiegen. Achtet auf die Panzerkäfer.

Ebene 34

Gegner: Gibdos, verfluchte Knochengänger, Untote

Verbrennt zunächst die Gibdos per Feuerhandschuh, ehe ihr die Knochengänger mit Feuerbällen von der mittleren Plattform jagt. Es erscheinen Untote, deren Schrei (Achtung: großer Radius) euch paralyisiert und Herzen raubt. Am Besten per Bumerang paralisieren und ggf. von der Plattform jagen. Zum Schluss die verfluchten Knochengänger links und rechts erledigen – dazu die Schalter aktivieren, um kurzfristig eine Plattform als Brückenelement erscheinen zu lassen.

Ebene 35: Schatztruhen mit Materialien, Kiste mit Fee, Rubinqualle.

Verderbenspfad

Items: Freie Wahl (*Empfehlung: Windkrug, Bumerang, Hammer*)

In diesem Level treten nur verfluchte Gegner auf. Eine Berührung mit ihnen verflucht dein Schwert und Items temporär, sodass du sie nicht einsetzen kannst.

Empfehlung für Kostüme: Rittergewand, Hammerpanzer, Bumerang-Gewand

Ebene 36

Gegner: verfluchte Oktorok, verfluchte Brutzelkraken, verfluchter Flugpilz, verfluchter Panzerkäfer

Beginnt mit den Brutzelkraken und Oktoroks zuerst.

Ebene 37

Gegner: verfluchte Hinox, verfluchte Moblins / Knochengänger (auf Armos-Statuen)

Eilt zu Beginn um die Feinde herum, um den Schalter zu aktivieren. Für eine Zeit wird der Gegenwind durch eine Wand gesenkt. Falls ihr den Windkrug habt, pustet eure Gegner von den Armos-Statuen und anschließend von der Platte. Die Hinox oben könnt ihr als 3er-Totem erledigen.

Ebene 38

Gegner: verfluchte Hexenmeister, verfluchter Morgenstern-Ritter (mit Flammen), verfluchte Arealfos

Erledigt zunächst die beiden Hexenmeister als 2er- bzw. 3er-Totem. Wartet bei dem Morgenstern-Ritter, bis er nicht hinschaut, dann pustet ihn entweder mit Windkrug von der Fläche oder ihr erledigt ihn herkömmlich mit Schwert (und Distanzwaffen), wenn er den Morgenstern nicht zirkuliert. Es folgen zwei verfluchte Arealfos, die leider viel einstecken können und zudem sehr schnell sind. Wenn ihr keinen Greifhaken dabei habt, bleibt in Bewegung und schlägt zu, sobald sie am Boden stehen (am Ende ihrer Feuerattacke oder nachdem sie ihre Wirbelattacke ausgeführt haben). Zum Lohn erhaltet ihr eine Truhe mit einer Fee und eine Rubinqualle zum Auffüllen eurer Herzen.

Ebene 39

Gegner: **Drei Schattenlinks**

Die drei Schattenlinks haben es in sich, denn sie sind nicht nur verflucht und können euch wie verfluchte Gegner treffen – sie machen zusätzlich Gebrauch von ihren Gegenständen (diese werden per Zufall ausgewählt). Während im Einzelspieler-Mode das Wechseln der Doppelgänger eine Immunität verleihen kann, wird der Kampf im Multiplayer aufgrund der Absprachen umso schwieriger. Für diesen Kampf ist es sinnvoll, auf die Fähigkeiten einzelner Kostüme zurück zu greifen:

- 1) Hammerpanzer – mit dem größeren Radius kann der Gegner schneller paralytisiert werden, bevor er euch erreicht, ergreift hier die Chance und trifft ihn schnell mit dem Schwert, dann rennt wieder fort und wiederholt das Spiel. Achtet darauf zu den anderen Schattenlinks genügend Abstand zu halten. Werft sie so ggf. von der Plattform.*
- 2) Rittergewand / Kriegerrüstung: Nutzt die Schwertstrahlen, um eure Gegner vom Leib zu halten – bleibt in Bewegung und verteilt kontinuierlich Strahlen, was das Zeug hält.*
- 3) Bumerang-Gewand: Werft den Bumerang (in Nähe eurer Gegner) aus, so oft bis die Anzeige leer ist – dann gib den Schattenlinks den Rest mit einer Wirbelattacke. Rennt dann weg, um die Anzeige zu regenerieren.*

Ebene 40: Schatztruhe mit dem **Kostüm der Grimmigen Gottheit**.