

ZELDA TRI FORCE HEROES – LÖSUNGSWEG

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE
LETZTES UPDATE: 13.11.2016

5. GEBIET: FESTUNG

5.1. Stadttore

Materialien: 2x Hartflaum, 1x Silberfaden

Items: Bumerang, Windkrug

Empfohlenes Kostüm: Bumerang-Gewand, Windmagie-Robe

Abschnitt 1

Eilt nach rechts, an den beiden grünen Wachen vorbei und schnappt euch die Gegenstände. Mit ihnen lassen sich die Wachen besser (paralysieren und) bekämpfen, als mit dem Schwert [ihr könnt sie nur von der Seite oder hinterrücks mit dem Schwert erschlagen, da sie frontal eure Angriffe abwehren (auch den Bumerang!) - in diesem Fall ist Teamarbeit gefragt). Die Barriere rechts sinkt, sodass ihr den Weg fortsetzt: Zwei rote Speerträger kommen euch entgegen und werden euch verfolgen, erledigt sie, dann schnappt euch die Donnerblumen am Wegesrand und lasst den brüchigen Felsen am Ende hochgehen. Geht weiter über die Brücke, um drei weiteren Wachen aufzulauern – der Windkrugträger hat den Vorteil, allesamt frontal zu paralysieren. Bildet ein 2er-Totem und aktiviert den Schalter neben dem Zaun, um diesen zu senken. Dahinter liegt die Triforce-Plattform.

Abschnitt 2

Geht hinauf, um euch einem Kampf zu stellen. In der Miniarena trifft ihr auf einen Ritter, bewaffnet mit einem Morgenstern. Umkreist ihn und schlägt entweder mit dem Schwert zu, sobald er die Kette auswirft (und sie wieder einholt) – oder paralysiert ihn mit dem Bumerang (sofern er nicht die Kette schwingt). Ist er besiegt, eilt weiter hoch: In der nächsten Arena erwarten euch Schwerträger, Speerträger und Bombenwerfer. Da die Wachen links und rechts euch mit Bomben und Pfeilen bespickern, erledigt sie zuerst, indem ihr ein Totem bildet und die Mauerstufen hinauf klettert. Danach könnt ihr die unteren Wachen bekämpfen. Anschließend wird der Zugang zur nächsten Triforce-Plattform frei.

Abschnitt 3

Zu Beginn wird euch das Ziel (die Triforce-Plattform) gezeigt – bis dahin müsst ihr einen Hindernis-Parcours bewältigen. Bildet ein 3er-Totem und werft eure zwei Mitstreiter auf die andere Seite zu den beiden Wachen. Der Verbliebene kann den farbigen Schalter nutzen, wenn er sich auf die gesenkte gelbe Mauer stellt und anschließend per Bumerang/Windkrug den Schalter umlegt. Sind die Wachen erledigt, geht hoch, bildet wieder ein 3er-Totem und verfährt wie bei der ersten Mauer, nur mit dem Unterschied, dass der Farbschalter diesmal auf der anderen Seite liegt. Erledigt eure Gegner (achtet oben auf die Bomben- bzw. Speerwerfer, die über den Graben hinweg euch unter Beschuss nehmen) auch hier. Bildet ein 3er-Totem und werft (vorausgesetzt der Farbschalter steht auf violett) rechts oben auf den Vorsprung für die Truhe, sie enthält einen violetten Rubin (50). Selbiges gilt auf der linken Seite (stellt den Farbschalter auf Gelb), dort warten zwei Truhen, die 3 Herzen und einen zweiten violetten Rubin (50). Um oben zur Triforce-Plattform zu kommen, geht

daneben rechts zum Farbschalter, werft eine der fallenden Bomben in dessen Nähe und stellt euch auf die gesenkten violetten Mauerblöcke weiter rechts. Sobald sie hochfahren, werft zwei Helden auf die gegenüberliegende gelbe Plattform (alternativ mit dem Windkrug herüber katapultieren), damit sich diese dahinter auf die beiden Schalter stellen. Treppen fahren nun aus und verbinden das Gelände. Schnappt euch ggf. oben auf dem Mauersims die Töpfe für paar Herzen, sonst geht es weiter per Triforce-Teleport in den letzten Abschnitt.

Abschnitt 4

Geht hoch und steigt auf die fahrende Plattform. Weicht den Bomben aus und schaut euch gleich den Vorsprung links an, auf der eine Truhe mit einem roten Rubin (20) steht. Weiter geht es mit dem Aufzug hinauf, um oben den Bombenwerfer den Gar aus zu machen. Werft zwei Helden via Windkrug-Express oben über den Graben (Achtung Wachen), sodass diese per Schalter ein Brückenelement aktivieren. Weiter oben geht der Windkrug-Träger nach rechts auf das Podest, um mittels Windattacken die beiden Schwergewichte in Bewegung zu bringen, welche den Pass blockieren. Die anderen können den Pass überwinden und via Schalter einen Zaun ausfahren, sodass der verbliebene Held auf die andere Seite des Passes eilen und via Bumerang eingesammelt werden kann. Zu guter Letzt erwarten euch ganz oben noch zwei bewaffnete Morgenstern-Wachen. Nutzt Bumerang und Schwert, um diese auszuschalten, ehe die Triforce-Plattform erscheint.

5.2. Sprengstofflager

Materialien: 2x Hartflaum, 1x Königsring

Items: Bomben, Windkrug

Empfohlenes Kostüm: Bombengewand, Windmagie-Robe

Abschnitt 1

Schnappt euch die Gegenstände und eilt hinauf, pustet zwei Helden nach links über den Graben, sodass sie ein Brückenelement via Schalter ausfahren können. Ihr werdet auf ein gesprungenes Glasfenster aufmerksam gemacht. Dazu pustet die Donnerblume via Windstoß geradeaus über den Abgrund zum Balkon - das Glas zerspringt – jetzt wiederholt die Prozedur, um den Schalter dahinter zu aktivieren. Links klappt eine Brücke aus. Weiter links kommt wieder ein gesprungenes Glasfenster – diesmal muss euer Bombenträger selbst die Bombe (von rechts oder links) so werfen, dass sie passend an der Kante landet und einer der Windkrug-Träger die Bombe rechtzeitig hinüber katapultiert. Aktiviert dahinter einen weiteren Schalter (per Bombe), sodass links die Plattformen ausfahren. Holt euch oben rechts aus der Truhe auf dem Mauersims einen roten Rubin (20) und eilt anschließend weiter zur Triforce-Plattform.

Abschnitt 2

Geht rechts hinauf bis zum Vorsprung. Pustet zwei Helden rüber, der verbliebene Held stellt sich auf den Schalter. Wiederholt dasselbe Spiel auf der Plattform weiter links, sodass alle drei Helden auf den Schaltern stehen: Die Barrieren über euch klappen weg und ihr seht – ein Hindernis-Parcours erwartet euch! Bildet eine Kette, sodass euer Bombenträger Bomben von links nach rechts zu den anderen Helden werfen kann – so können die beiden rissigen Hindernisse weggesprengt werden. Entledigt euch der blauen Panzerkäfer und katapultiert einen der Helden auf den Pass links. Dieser eilt hinab, um die Flammen unten auszublasen. So kann der Bombenträger aufschließen. Weiter oben können die Helden auf der linken Seite eine Bombe so legen, dass diese per Windstoß über den Abgrund zum Schalter rechts gelangt und diesen aktiviert. Eine fahrende Plattform wird aktiv. Der verbliebene Helden auf dem rechten Pass kann sie nun nutzen, um auf die andere Seite zu gelangen. Die anderen Helden bilden ein 2er-Totem, sodass einer der Helden auf die vorbei schwebende Plattform geworfen werden kann. Auf der anderen Seite oben, bildet ein 2er-Totem, um den Schalter links auf dem Vorsprung zu erreichen. Eine zweite Plattform wird aktiv, die der zurückgebliebene Held nutzen kann. Bekämpft die drei blauen Panzerkäfer, bildet ein 3er-Totem und aktiviert den Schalter auf der Säule links – eine Brücke fährt aus, die euch zur Triforce-

Plattform führt.

Abschnitt 3

Geht unten rechts auf die Gondel, die ihr mit dem Windkrug antreiben könnt. Achtet auf die Pfeil-schießenden Fallen und treibt die Gondel voran, bis ihr einen Schalter erreicht. Werft eine Bombe auf die Rundplattform (stellt euch nicht zu nah dran, sonst klappt der Schutzmechanismus zu), sodass weiter rechts ein Mechanismus aktiv wird. Bahnt euren Weg weiter, bis ihr den Turm mit einem zweiten Schalter erreicht, welcher von einem (von euch aktivierten) zirkulierenden Schildgestell umgeben wird. Bildet ein 3er-Totem und werft die Bombe im passenden Moment, sodass der Schalter ein Brückenfragment weiter oben freischaltet. Fahrt weiter rechts bis zum Ende, eilt hinauf (sammelt ggf. Rubine und Herzen bei der Rubinqualle ein) und verlasst diesen Abschnitt via Triforce-Plattform.

Abschnitt 4

Eilt hinauf, um ein paar alte Bekannte wieder zu treffen: Die Hinoxgebrüder sind wieder da und sie haben es mit Bomben auf euch abgesehen. Der erste Teil dieser Kampfherausforderung ist leicht – die Windkrug-Träger brauchen sich nur gegenüber Hinox an der Kante der Plattform stellen und warten – fallen die Bomben zu euch in direkter Nähe, braucht ihr diese per Windstoß nur an ihren Absender zurück zu schicken. Nach einer Weile haben beide Brüder genug – sie schicken ihren dritten Bruder in den Ring! Dieser wirft pro Zug mit einer großen Bombe nach euch – diese ist so schwer, dass es nichts bringt, sie als Geschütz zu nutzen (blast sie besser schnell in den Abgrund). Stattdessen kann der Bombenträger eine Bombe platzieren, sodass diese wieder per Windstoß beim Feind landet. Lasst euch in der Zwischenzeit nicht von den blauen Panzerkäfern stören (erledigt sie ggf.) und bald ist auch der letzte Hinox-Bruder erledigt. Zum Lohn regnet es paar Rubine, ehe ihr das Level per Triforce-Plattform verlassen könnt.

5.3. Armos-Übungsplatz

Materialien: 2x Silberfaden, 1x Antike Goldmünze

Items: Bogen, Greifhaken, Windkrug

Empfohlenes Kostüm: Kokiri-Gewand, Bombengewand, Windmagie-Robe

Abschnitt 1

Stellt euch zu Beginn oben auf den goldenen Schalter, um eine Armos-Statue freizuschalten. Sobald ihr ein 2er-Totem (besser: 3er-Totem) bildet, könnt ihr einen (oder zwei) Helden auf die Statue werfen – diese erwacht zum Leben und kann sofort von euch genutzt werden. Mit eurem neuen steinernen Gefährt könnt ihr links die Lava durchqueren (und die Statue auf dem grünen Symbol wieder abstellen) Weiter oben links könnt ihr euch bei den Schaltern den Greifhaken und den Windkrug holen (mit ihm könnt ihr ggf. andere Helden über die Lava pusten, sollte die Statue außer Reichweite sein). Der verbliebene Held kann sich rechts die andere Seite des Raumes ansehen und dort weiter oben am Ende der Treppe den Bogen finden. Nun gilt es, die drei Schalter in einem kurzen Zeitfenster zu aktivieren – stellt euch nicht zu nah an sie, ansonsten greift die Schutzvorrichtung der Schalter. Der Schalter auf der Säule kann nur in Höhe des 2er-Totem abgeschlossen werden – entweder ihr seid zu Dritt schnell, oder einer der Helden nutzt die Armos-Statue, um auf gleiche Höhe zu gelangen. Die aktivierten Schalter entriegeln eine Barriere, in der ihr vier weitere Schalter findet – jetzt braucht ihr die Armos-Statue, um sie oben auf ihren Ruheplatz abzustellen. Stellt euch auf die drei ausstehenden Schalter, um das Tor zur Triforce-Plattform zu öffnen.

Abschnitt 2

Eilt auf die Plattform, um mit dieser nach oben zu fahren. Ein Kampf beginnt, sobald ihr nach oben geht – nutzt die Armos-Statue in der Mitte (einer oder zu zweit), um die flammenden Panzerkäfer als auch die blauen Schildwächter mit bloßer Masse der Statue zu zerquetschen. Sind alle besiegt,

öffnet sich oben die Tür zur Triforce-Plattform.

Abschnitt 3

Geht ihr einen Schritt vor, trifft ihr gleich auf einen Stahlzyklopen – sobald sein rotierendes Auge euch sieht, wird sein Laserstrahl aktiv und rotiert dann einmal um den Stahlzyklopen herum. Bildet ein 2er-Totem und schießt eurem Gegner in den rotierenden Kopf (Achtung, fällt nach paar Treffern runter und explodiert nach kurzer Zeit). Darunter wird eine Armos-Statue sichtbar: Springt hinauf und erledigt rechts per Distanzwaffen einen weiteren Stahlzyklopen. Eilt dann mit der Statue den Weg durch den Kugelhagel hinauf (die übrigen Helden folgen der Armos-Statue). Erledigt rechts einen weiteren Stahlzyklopen – darunter könnt ihr die Armos-Statue zeitweise auf dem grünen Podest abstellen. Darunter findet ihr eine Truhe mit einem roten Rubin (20). Steigt wieder auf die Armos-Statue und wandert den Pfad rechts entlang (den oberen Weg von beiden möglichen Pfaden), um die Feuersalven zu blockieren – die verbliebenen Helden können so unterhalb der Statue passieren und im richtigen Moment den Farbschalter dahinter aktivieren: Dieser bewirkt, dass ein Gitter aus der Lava hoch (und runter) gefahren werden kann, sodass die Feuerbarrieren (in unterschiedlichen Höhen) von den Spielern auf der Statue passiert werden können, während die anderen Spieler den Schutz durch die Statue ausnutzen können, um ebenfalls an den Barrieren vorbei zu kommen. Auf der anderen Seite angekommen, nutzt die Rubinqualle, um ggf. Herzen aufzufüllen. Anschließend können die verbliebenen Spieler mit Hilfe der aktiven Bodenplatte auf die Statue springen (lenkt dazu die Armos-Statue nahe an die Säule). Stellt danach die Armos-Statue auf dem grünen Symbol oben ab, um den Vorsprung zu erreichen. Verlasst den Abschnitt per Triforce-Plattform.

Abschnitt 4

Kaum angekommen, seht ihr auf der anderen Seite eure Kontrahenten – drei Wachen fordern euch heraus! Der ganze Kampf wird auf Armos-Statuen ausgetragen – also springt auf eure steinernen Gefährten und los geht's! Mit dem Greifhaken könnt ihr den Wächtern die Schilde abnehmen und sie dann per Windstoß im richtigen Moment von ihren Statuen fegen – diese explodieren, sodass ihr eure Gegner nur noch zerstampfen müsst. Das war nur der Anfang: Weitere drei Kontrahenten fordern euch heraus, zwei mit Morgenstern bewaffnet, einer mit Bomben (auf zwei Armos-Statuen stehend). In diesem Falle ist es leichter, eure Armos-Statuen zu verlassen und am Boden die Bomben aufzusammeln und zurück zu werfen. Sind die drei auch erledigt, ist der Kampf vorüber und die Barriere zur Triforce-Plattform fährt hinab. Vergesst nicht über der Plattform aus der Truhe einen silbernen Rubin (100) zu holen, ehe ihr das Level verlasst.

5.4. Ladys Bastion

Materialien: 2x Königsring, 1x Meisterstoff

Items: Bumerang, Greifhaken, Windkrug

Empfohlenes Kostüm: Bumerang-Gewand, Bombengewand, Windmagie-Robe

Abschnitt 1

Zu Beginn könnt ihr sofort eure Gegenstände wählen. Lauft hinauf – links und rechts rollen Kugeln von oben hinab. Weiter oben findet ihr einen Farbschalter, der, solange ein Held auf diesem steht, die Barrieren vor den beiden anderen Schaltern wegfahren lässt. Der Trick ist es nun, zuvor ein 3er-Totem zu bilden und zwei Helden auf die ausgefahrene Farbsäule zu werfen, ehe sich der verbliebene Held auf den Schalter stellt. Das 2er-Team muss nun in einem Zeitfenster beide Schalter treffen und zwischendurch die Seite wechseln, während der Einzelspieler den Farbschalter passend umlegen muss. Beide aktivierten Schalter mobilisieren eine Brücke, die zur Triforce-Plattform führt.

Abschnitt 2

Gleich zu Beginn begegnet ihr oben drei Wachen (zwei Speerträger, einen Bombenwerfer) auf

einem Rad – Ziel ist es, die gegnerischen Bomben zu den Wachen zurück zu werfen. Es ist sinnvoll, ihr werft zunächst die beiden Speerträger ab, ehe ihr den Bombenträger zum Schluss erledigt. Solltet ihr diesen versehentlich zuvor getötet haben, nutzt die Donnerblumen links und rechts von der Plattform, die ihr per Bumerang oder Greifhaken zu euch holen könnt. Sind alle Wachen besiegt, nutzt den Aufzug, um zur Triforce-Plattform zu gelangen.

Abschnitt 3

Geht hinauf, erledigt die Wachen auf dem Weg (und füllt eure Herzen bei der Rubinqualle auf), bis ihr am Ende des Gangs auf ein gespanntes Seil stößt. Zwei Raben fliegen darüber – bildet ein 2er-Totem, steigt auf das Seil und erledigt diese zuerst. Bildet danach ein 3er-Totem mit dem Bumerang- oder Greifhaken-Träger an der Spitze, holt über euch die Donnerblume zu euch und werft sie links auf den rissigen Felsen. Ein Schalter liegt darunter, der eine Plattform mobilisiert. Fahrt mit ihr weiter links auf die andere Seite und holt euch als 3er-Totem schrittweise aus der Truhe links einen violetten Rubin (50). Geht hinab, solange bis sich hinter euch das Tor schließt und eine blaue Wache sowie blaue Panzerkäfer erscheinen. Erledigt sie, geht die Treppen weiter hoch, bis ihr schließlich auf einer Plattform zwei Hinox-Zyklopen sowie eine goldene Wache, bewaffnet mit einem entflammten Morgenstern, antrefft. Erledigt die Zyklopen zuerst. Die Flammen des Morgensterns könnt ihr mit dem Windkrug kurzfristig auspusten – Achtung, der goldene Ritter wirft zwei Mal aus. Paralyisiert ihn ggf. mit dem Windkrug, Bumerang oder Greifhaken, um ihm zu schaden. Ist auch dieser Gegner besiegt, erscheint die Triforce-Plattform.

Abschnitt 4

Zeit der Lady einen Besuch abzustatten: Nachdem diese sich empört und verschwindet, eilt hinauf um sich Ladys Kollektion zu stellen: Drei verschiedene Monster werden euch nacheinander in den Kampf geschickt; alle drei Monster besitzen Eigenschaften, die mit früheren Minibossen gemeinsam sind.

Das erste Monstrum der Lady erinnert an Margohma: Kommt ihr dem 'beweglichen Tisch' zu nahe, beginnt dieser altbekannt wild zu rotieren und gegen eine Wand zu fahren. Das ist euer Moment, schnappt euch als 2er- bzw. 3er-Totem die Donnerblumen links und rechts von der Kampfarena, um sie in das offene Loch von Margohma zu werfen. Das setzt euren Gegner außer Gefecht und das empfindliche Auge erscheint. Wiederholt die Taktik bis es besiegt ist und zur zweiten Form übergeht: Moldorms Schwachstelle ist wieder das leuchtende Schwanzende. Diesmal müsst ihr zu Beginn ein 2er-Totem bilden, um dieses zu treffen. Die Feuerbarriere um sein Haupt könnt ihr mit dem Windkrug auspusten. Stellt euch in der Kampfarena jeweils gegenüber (2er-Totem auf einer Seite, einzelner Held auf der anderen Seite) und lasst Moldorm zwischen euch hin und her wandern, um sein Schwanzende zu treffen. Nach paar Treffern erhöht Moldorm die Schwachstelle um eine Stufe und rast wild umher – bildet ein 3er-Totem und erledigt es mit einem letzten Treffer. Als dritte Form tritt euch Argus entgegen. Zunächst müsst ihr euch um seine rotierenden Augen kümmern, die euch von Zeit zu Zeit angreifen. Die Feueraugen könnt ihr mit dem Windkrug auspusten und mit zwei Treffern erledigen. Die Eisaugen lassen sich nicht mit dem Schwert oder einem anderem Gegenstand bekämpfen – paralyisiert sie mit dem Windkrug und pustet sie schnell von der Platte! Sobald nur noch eines von vier übrig bleibt, beginnt Argus mit Strahlenattacken. Attackiert ihn mit dem Windkrug oder als Totem mit dem Greifhaken, das wirft euren Gegner zu Boden und ihr könnt mit dem Schwert zulangen. Wiederholt ggf. eure Taktik und Ladys Kollektion ist endgültig dahin.

Lady wird alles andere als begeistert über euren Sieg sein, sie zieht sich jedoch zurück. Zur Belohnung gibt es paar Rubine und ihr könnt das Level per Triforce-Plattform verlassen.