

ZELDA TRI FORCE HEROES – LÖSUNGSWEG

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE
LETZTES UPDATE: 14.11.2016

6. GEBIET: WÜSTE

6.1. Unergründliche Dünen

Materialien: 2x Palmzapfen, 1x Urzeitflosse

Items: Wasserstab, Windkrug

Empfohlenes Kostüm: Pharaonengewand, Wassermagier-Robe, Windmagie-Robe

Abschnitt 1

Ihr startet bei einer kleinen Oase – holt euch oben die Gegenstände, dann kann es losgehen: Bleibt auf dem Sand immer in Bewegung, da ihr sonst untergeht. Nutzt stattdessen die steinernen Platten, ggf. könnt ihr auch unter dem Sand per Windkrug / Wasserstab neue Flächen (oder Rubine) finden. Aus dem Sand tauchen Sandkiller auf – ignoriert sie, da immer neue nachkommen. Weiter oben befindet sich ein Sandfluss – mithilfe des Wasserstabs könnt ihr per Fontänen herüber gehen. Dahinter macht ihr auf dem Sand gleich Bekanntschaft mit Skelettfischen – sie verfolgen euch und versuchen euch in den Sand zu ziehen, also bleibt in Bewegung. Sie zu besiegen nützt nichts, ihr könnt sie per Wasserstab oder Windkrug paralisieren und besiegen, es kommen jedoch immer neue Gegner nach. Eilt weiter hinauf: Ihr erkennt einen Schalter auf einer Fläche. Daneben ist ein zweiter unter einem Sandhaufen versteckt. Der dritte Schalter ist rechts auf dem Vorsprung versteckt – nutzt eine Fontäne, um hinauf zu kommen. Alle drei Schalter lassen eine Brücke erscheinen, die zur Triforce-Plattform führt.

Abschnitt 2

Ein Kampf beginnt – in der Mitte seht ihr zwei Raubschleime und einen Geier. Erledigt diese entweder direkt (bestenfalls per Wasserfontänen, um nicht auf Sand zu kämpfen und trotzdem eure Gegner zu paralisieren) oder ihr gießt per Wasserstab links und rechts die Pflanzenkeimlinge, um Donnerblumen zu erhalten. Damit lassen sich die Raubschleime füttern. Noch ein paar Sandkiller wollen euch hier das Leben schwer machen. Erledigt auch sie und der Weg oben zur Triforce-Plattform wird frei.

Abschnitt 3

Kaum geht ihr voran, schließt sich vor euch das Tor zur Triforce-Plattform. Eilt stattdessen nach links und gießt dort am Ende den Keimling, um ein Erbsenblatt zu erhalten. Lasst euch hinauf tragen, nutzt die Rubinqualle und gießt den nächsten Keimling. Schnappt euch einen Stein und fährt hinauf. Direkt unter euch ist ein Schalter, der jedoch seine Schutzvorrichtung aktiviert, wenn ihr zu nahe kommt. Um diesen zu aktivieren, werft den Stein einfach drauf. [Falls ihr keinen Stein mehr findet, könnt ihr hinter dem Sandfluss die Keimlinge gießen und die daraus resultierenden Donnerblumen nutzen, sprich per Windkrug in Partnerarbeit rüber blasen – fällt ihr auf dieser Zwischenebene runter, gibt es unten auch noch ein passendes Erbsenblatt, dass euch wieder hinauf trägt]. Eilt über die beiden Sandflüsse rechts so, dass zwei Helden auf der rechten Seite der Sandflüsse sind, links (bei den Donnerblumen) verbleibt ein Held mit Windkrug. Mit diesem kann er eine Bombe nach rechts katapultieren, der andere Windkrug-Träger kann die Bombe auffangen

und nach rechts eilen – der verbleibende Held mit dem Wasserstab erschafft die notwendige Fontäne, sodass der Bombenträger die Bombe rechtzeitig zum zweiten Schalter werfen kann. Jetzt ist das Tor zur Triforce-Plattform geöffnet – nutzt hier rechts den Sandfluss, um eine Truhe mit einem silbernen Rubin (100) auf einem Vorsprung zu erreichen. Trefft euch unten und verlasst diesen Teil des Levels.

Abschnitt 4

Springt den Vorsprung hinab, um Bumper zu begegnen: Es ist ein Monstrum bestehend aus drei Bällen, wovon das oberste Glied sein Kopf darstellt. Sobald ihr beginnt, seine unteren Gliedmaßen wegzuschlagen (mit dem Windkrug lassen sich beide unteren Teile sofort vom Kopf lösen; mit dem Wasserstab kann Bumper paralytisiert werden), rasen diese Bälle wild durch die Kampfarena. Wichtig ist es, euch in der gesamten Zeit auf den springenden Kopf zu konzentrieren, denn sobald Bumper untertaucht, kann er seine unteren Gliedmaßen wieder regenerieren. Ist Bumper erledigt, tauchen Drei weitere auf. Erledigt auch sie (achtet darauf, nicht zu sehr in den Hagel der herumfliegenden Bälle zu geraten), anschließend ist der Weg zur Triforce-Plattform frei!

6.2. Steinerne Korridore

Materialien: 2x Palmzapfen, 1x Geheimstoff

Items: Greifhaken, Bumerang, Windkrug

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

Abschnitt 1

Schnappt euch eure Ausrüstung und deckt den Sandhügel über euch auf: Eine schwarze Statue wartet hier auf euch (Ihr werdet in diesem Level mehrmals Solche finden). Werft sie oben rechts auf das schwarze Podest – dort fungiert sie jetzt als zusätzlicher Schalter. Stellt euch jetzt auf die anderen drei Schalter, um eine Brücke hochfahren zu lassen. Geht rüber und eilt über die Sandbank nach vorne ans Ende der Ebene, wo ihr wieder eine schwarze Statue aus dem Sand freilegen könnt. Ziel ist es nun, diese auf die andere Seite des Sandflusses weiter rechts zu bringen. Dazu tragt sie zum Ufer des Sandflusses weiter rechts, stellt sie hier ab und katapultiert diese anschließend per Windattacke rüber. Pustet anschließend eure anderen Mitstreiter ebenfalls auf die andere Seite, sodass diese den verbleibenden Helden per Bumerang auf die andere Seite holen können. Werft die Statue nun die Pyramide rechts von euch hinauf, sodass diese auf der Spitze in Stellung gehen kann. Stellt euch wieder auf die übrigen Schalter – das Tor zur Triforce-Plattform öffnet sich. Legt ggf. hinter der Pyramide aus dem Sandhaufen eine Rubinqualle frei, um Herzen und Rubine einzusammeln, danach geht's weiter in den nächsten Abschnitt.

Abschnitt 2

Bildet ein 3er-Totem mit dem Greifhaken-Träger an der Spitze, sodass sich dieser vorne ans Gitter an die Drehtür ziehen kann. Diese klappt um und bringt diesen auf die andere Seite. Dort kann er sich anhand der schwarzen Statue rechts über den Abgrund ziehen und einen Schalter betätigen – eine Treppe fährt für die übrigen Helden aus und eine Falle aktiviert sich (verschießt Pfeile). Der Pfeilstrom kann blockiert werden, indem die Statue dazwischen geworfen wird. Nutzt diesen Effekt, sodass die anderen Helden aufschließen können und per Windattacke die Statue weiter nach rechts befördern können. Auf diese Weise könnt ihr den schmalen Mauersims passieren und euch an der Pfeilfalle vorbei mogeln. Weiter unten gebt Acht: Eine Stachelwalze rollt den unteren Weg auf und ab. Auch hier kann euch die Statue weiterhelfen, indem ihr sie als Blockade gegen die Walze nutzt. Bahnt euch euren Weg hinab, bis ihr unten links ein paar Sandhügel ausfindig machen könnt. Unter einem (unten links) könnt ihr einen violetten Rubin (50) finden, der daneben rechts verbirgt eine Schlange. Holt euch wieder eure Statue (am Besten per Bumerang) und verwendet sie für die nächste lange Walze weiter links, die sich wesentlich schneller bewegt. Schafft euch auch hier wieder einen Durchgang zur anderen Seite und nehmt am Ende die Statue per Bumerang mit. Bringt sie zum Schluss an die Spitze der Treppen und stellt euch auf die restlichen Schalter, um die

Barriere zur Triforce-Plattform zu entriegeln. Verlasst auch diesen Teilbereich des Levels.

Abschnitt 3

Schnell werdet ihr Bekanntschaft mit den metallenen Plattformen machen, die euch in den Abgrund befördern, wenn ihr euer Gewicht auf einer Seite zu sehr verlagert. Diese Wippen sind sehr empfindlich auf Gewichtsveränderungen, also gebt Acht, um nicht zu schnell in den Abgrund zu fallen. Ziel ist es, eine schwarze Statue auf die andere Seite zu bringen. Zu Beginn könnt ihr die erste Wippe problemlos überqueren, wenn ihr direkt durch die Mitte geht. Nun schnappt sich einer der Helden die Statue (am Besten der Greifhakenträger) – die anderen Helden müssen für die folgenden Wippen für das Gewicht der Statue aufkommen, Teamarbeit ist also gefragt. Ihr könnt bei der nächsten Plattform zuerst eine Kette bilden (zwei Helden gehen links und rechts auf die Wippe, ein Held geht dann in die Mitte auf den dünnen Holzsteg, der andere dahinter in die Mitte (mit Bumerang gerüstet), zum Rand der nächsten festen Zwischenplattform. Der verbleibende Held mit der Statue kann diese zu den anderen werfen, sodass diese zuerst den sicheren Boden erreicht. Nun können sich die anderen Helden rüber ziehen bzw. holen lassen. Tankt etwas Energie aus den Töpfen auf und achtet auf die Graskrabben, die unruhig umher laufen.

Die nächsten zwei Wippen dahinter verlangen von euch wieder Teamarbeit: Beginnt mit einem 2er-Totem und einem Statue-Träger links und rechts – geht synchron zur anderen Seite. Hier müsst ihr schnell sein: Werft die Statue sowie einen der Helden vom Totem (am Besten den Windkrug-Träger) auf die nächste Wippe, sodass diese nicht abstürzen. Da die nächste Wippe sehr klein ist, kann der Held versuchen, die Statue schnell zu packen und in die Mitte (Holzsteg) zu stellen, bis sich die Wippe beruhigt hat. Danach geht es schnell hinauf auf den sicheren Grund. Die übrigen Helden bilden ein 2er-Totem, sodass ein Held rüber geworfen wird und sich schnell in die Mitte begibt. Der verbliebene Held kann per Bumerang abgeholt werden.

Eine letzte große Wippe erwartet euch: Hier müsst ihr wieder ein 2er-Totem sowie ein Held mit Statue im Gebäck bilden. Geht links und rechts auf die Wippe und tastet euch langsam an die Außenseiten heran, sodass die Statue auf ihr Podest geworfen werden kann. In diesem Moment müsst ihr schnell sein, um nicht von der Wippe zu fallen; eilt schnell zur Mitte. Weiter oben wartet die Triforce-Plattform auf euch.

Abschnitt 4

Holt euch aus den Töpfen und Schädeln paar Herzen, wenn ihr durch den vorherigen Abschnitt geschwächt seid. Der folgende Kampf wird ebenfalls auf einer Wippe stattfinden – gegen einen riesigen Geier, der euch in den Abgrund jagen möchte. Startet den Kampf, indem zwei Helden auf die Seite der Plattform eilen, die dem Geier gegenüber liegt. Der verbleibende Held nutzt seinen Gegenstand (z.B. den Bumerang), um den Vogel zuerst zu paralisieren und dann mit dem Schwert anzugreifen. Passt auf seine Windattacken auf und vermeidet, dass er auf die Plattform pickt. Der Geier wechselt von Zeit zu Zeit die Seite – spätestens sobald ihr ihm genügend Saures gegeben hat (und er kurzfristig von der Stange fällt) lässt er zusätzlich wütend eine Statue auf die Platte fallen – werft diese schnellst möglichst weg. Desto mehr Treffer der Geier erleidet, desto roter blinkt er auf. Kurz vor seinem Ende wird er rasend und sich auf die Plattform werfen – jetzt verteilt ihm noch paar schnelle letzte Hiebe und er ist besiegt. Zum Lohn gibt es eine Handvoll Rubine, ehe ihr zur Triforce-Plattform eilen könnt.

6.3. Gibdo-Gruft

Materialien: 2x Urzeitflosse, 1x Gibdo-Verband

Items: Greifhaken, Feuerhandschuhe, Windkrug

Empfohlenes Kostüm: Pharaonengewand, Feuermaske, Windmagie-Robe

Abschnitt 1

Rüstet euch zu Beginn jeweils mit einem Gegenstand aus. Sofort seht ihr, dass der kleine Schlüssel von diebischen Sandkrabben entwendet wird. Sobald ihr euch den Sandhaufen nähert,

verschwinden diese. Nutzt den Windkrug bzw. Donnerblumen, die hier wachsen, um die Krabben nacheinander im Sand aufzudecken – achtet jedoch auf die Dämonenaugen, die sich gerne an dich heften und deinen Schritt verlangsamen. Holt euch so den Schlüssel zurück und öffnet das Schloss, um zur Triforce-Plattform zu gelangen.

Abschnitt 2

In diesem Teil der Gruft wartet eine Kampfherausforderung auf euch: Erledigt zunächst die flinken Schlangen (die Dämonenaugen erscheinen leider immer wieder), sodass zwei feuerrote Flugpilze, noch mehr Schlangen und dazu Stalfos erscheinen. Erledigt auch sie allesamt und der Weg ist frei zur nächsten Triforce-Plattform.

Abschnitt 3

Werft einen Feuerball – wie ihr seht deckt Feuer kurzfristig die unsichtbaren Platten auf. Bahnt euch also euren Weg vorsichtig voran – die roten Flugpilze sind ggf. lästig, können aber mit ihrem Feuer (sofern ihr aufpasst) euch zusätzlich Hilfestellung leisten. Sobald ihr die fahrbare Plattform erreicht (auf der linken Seite könnt ihr euch einen violetten Rubin (50) holen) und mit ihr nach oben fährt, könnt ihr von dort nach rechts (zu einer Rubinqualle per unsichtbaren Plattformen) oder links (per unsichtbaren Plattformen) zur Triforce-Plattform gelangen.

Abschnitt 4

Die Gibdo-Gruft muss ihrem Namen auch gerecht werden: Geht hinauf, um gegen drei Gibdos anzutreten. Entzündet ihre Bandagen mit Feuer oder zieht ihnen die Bandagen per Greifhaken ab. Darunter erscheinen Stalfos, die ihr leicht mit euren Distanzwaffen erledigen könnt. Sind Zwei von Drei besiegt, erscheinen noch zwei weitere Gibdos. Macht auch mit ihnen kurzen Prozess und der Kampf ist auch schon vorbei. Verlasst das Level per Triforce-Plattform.

6.4. Wüstentempel

Materialien: 2x Geheimstoff, 1x Stalfos-Kopf

Items: Bumerang, Hammer

Empfohlenes Kostüm: Pharaonengewand, Bumerang-Gewand, Hammerpanzer

Abschnitt 1

Holt euch schrittweise eure Ausrüstung (die Hammer-Helden können die Zäune plattdrücken) und stellt euch auf den großen Schalter, um das Tor zu öffnen. Dahinter müsst ihr den Eisen-Maulwurf (mit dem Hammer) treffen, welcher sich unter drei Löchern versteckt. Ihn zu erwischen sollte euch nicht schwer fallen. Ein weiteres Tor öffnet sich – diesmal verstecken sich drei Maulwürfe in einer größeren Anzahl an Löchern. Gebt Acht, einer der Maulwürfe ist elektrisch geladen. Falls ihr den Letzten nicht so leicht bekommt, nutzt den Bumerang, um die Maulwürfe erst zu paralysieren, ehe ihr zuschlagt. Wieder öffnet sich ein Tor und der Weg zur Triforce-Plattform ist frei.

Abschnitt 2

Eine neue Kampfherausforderung erwartet euch: Mehrere Stalfos lauern in diesem Raum, sobald ihr den Vorsprung hinab springt. Doch mit euren Hammern könnt ihr eure Gegner schnell zu Staub zermalmen. Sind alle Feinde erledigt, erscheint die Triforce-Plattform.

Abschnitt 3

Lauft oben rechts auf die metallene Wippe – keine Sorge, diese ist nicht so empfindlich gegenüber eurem Gewicht. Sie kann nur mittels Hammer gedreht werden. Tut dies und klopft zunächst die rechte Seite hinab, sodass ihr per Bumerang den Schalter erreicht. Von Geisterhand erscheinen neue Plattformen und formen einen Pfad für euch. Dreht die Wippe jetzt in die andere Richtung und werft zwei Helden hinauf (unter anderen den Bumerang-Träger), um den verbleibenden Helden per Bumerang zu holen. Bildet ein 3er-Totem mit dem Bumerang-Träger an der Spitze und lauft den

Weg hinauf, sodass ihr am Ende den Feuerflatterer per Bumerang erledigen könnt. Stellt euch auf den großen Schalter, sodass eine Plattform mobil wird. Nutzt an ihr die kleine Fläche auf der linken Seite, um nicht von der Feuerwalze getroffen zu werden. Lauft zügig auf die nächste fahrende Plattform und wandert dort auf die andere Seite, um einer weiteren Feuerwalze zu entinnen. Habt ihr wieder festen Boden unter euren Füßen, nutzt die Rubinqualle für Energie und Rubine, danach geht es hinauf. Ihr seht hier wieder eine metallene Wippe sowie drei Schalter, welche in einem bestimmten Zeitfenster aktiviert werden müssen. Kippt zunächst die Wippe nach rechts hinab, um den unteren Schalter per Bumerang zu treffen; bildet danach ein 3er-Totem mit dem Bumerang-Träger an der Spitze, um den zweiten Schalter zu aktivieren. Trennt euch wieder, sodass ihr die Wippe nun auf die andere Seite kippt, wieder ein 3er-Totem bildet und den letzten Schalter auf höchster Höhe aktiviert. Es erscheint ein neuer Weg rechts neben euch. Lauft zur nächsten Wippe (vergesst nicht unten auf einer einsamen Säule einen violetten Rubin (50) einzusacken. Schlagt den Schalter, um die Wippen in eine andere Position zu bringen, sodass ihr aufsteigen könnt. Schlagt mit dem Hammer auf die linke Seite, um die Wippe zu kippen, sodass ihr einen Hammer-Helden per 3er-Totem auf die nächste Wippe (Achtung: Feuerwalze) werfen könnt. Dieser kann dann die Wippe senken, sodass die restlichen Helden nachziehen können. Wiederholt diese Taktik für den ganzen Weg, um am Ende die Triforce-Plattform zu erreichen.

Abschnitt 4

Geht nach vorne in den Ring, um auf den Stalstreiter zu treffen – ein gewaltiger Stalfos, der gegenüber euch zum Leben erwacht. Wie ihr ahnt, ist die glühende Kugel in seinem Brustkorb seine empfindliche Stelle. Zu Beginn wirft der Champion im Ring in regelmäßigen Abständen eine Rippe nach euch aus, die sich wie ein Bumerang verhält und demnach rasch zu seinem Anwender zurückkehrt. Vielmehr Ärger machen seine Schockwellen, die er mit Schlägen um sich erzeugt. Vermeidet also die Wuchtattacken und versucht per Bumerang euren Gegner zu paralysieren. In diesem Fall bricht euer Gegner temporär in Einzelteile auseinander und ihr könnt per Hammer draufhauen (passt auf die Stachelkugel auf). Wiederholt das Spiel von Neuem.

Nach einigen Treffern wird der Stalstreiter toben und in die Luft springen – eilt dazu aus dem Ring, um nicht Opfer seiner Schockwelle zu werden. Diese Attacken wiederholt er nun regelmäßig, also bleibt fern, wo ihr seinen Schatten seht. Stattdessen fahrt mit eurer bisherigen Taktik fort (Stalstreiter ist wesentlich schneller in seinen Attacken). Irgendwann reicht es dem Skelett und ihr müsst gegen die entflammte Knochenfratze ankämpfen. Hierzu lasst euch in den Fokus nehmen und weicht Stalstreiter im richtigen Moment aus – werft jetzt den Bumerang, solange der Kopf am Boden klappert, um ihn zu betäuben und schlagt mit dem Schwert nach. Bleibt bei der Taktik und ihr habt den Kampf bald gewonnen. Es regnet wieder zum Lohn einige Rubine, sodass ihr per Triforce-Plattform das Level abschließen könnt.