

# ZELDA TRI FORCE HEROES – LÖSUNGSWEG

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE  
LETZTES UPDATE: 14.11.2015

## 7. GEBIET: RUINEN

### 7.1. Schwindelhaus

Materialien: 2x Kürbotte, 1x Essenz-Extrakt

Items: Bumerang

Empfohlenes Kostüm: Bumerang-Gewand

#### Abschnitt 1

Lauft über die Plattformen, die eurer Farbe entsprechen und schnappt euch auf der anderen Seite den Bumerang. Die Irrlichter könnt ihr mit dem Bumerang nicht beeindrucken, sondern können händisch mit dem Schwert besiegt werden. Bildet ein 3er-Totem, so dass Grün unten ist und passiert die farbigen Plattformen rechts. Erledigt die Geister, dann formiert euch wieder zum 3er-Totem mit Blau unten und Rot an zweiter Stelle. Geht unten auf die blaue Plattform, werft Rot mit Grün auf die rote Plattform rechts. Oben gibt es in der Kiste den kleinen Schlüssel. Werft Grün über den Zaun und öffnet das Schloss am Tor. Anschließend kann Blau mit Bumerang Rot zu sich holen. Geht zur TriforcePlattform oben hinter dem Tor.

#### Abschnitt 2

Im nächsten Teilgebiet erscheinen zunächst drei farbige Irrlichter. Besiegt diese mit der jeweiligen Farbe einzeln. Nehmt den kleinen Schlüssel und öffnet das Tor. Die zwei normalen Gespenster davor sollten kein Problem darstellen. Hinter dem Tor erwarten euch weitere sechs farbige Gespenster, zwei von jeweiliger Farbe. Bildet ein 2er- bzw. 3er-Totem, um die Geister entsprechend der Farbe zu besiegen, wobei die Farbe des Helden zählt, der oben sitzt. Es erscheint die Triforce-Plattform. Schaut noch rechts im Gras, um einen versteckten Schalter ausfindig zu machen. Rechts senkt sich das Gitter und in der Kiste findet sich ein silberner Rubin (100 Rubine). Verlasst danach den Abschnitt.

#### Abschnitt 3

Um links den Felsen zu zerstören, wandert Blau nach oben. Erledigt die einäugige Fledermaus und holt auf der blauen Plattform mittels Bumerang die Bombe, die ihr unten auf den rissigen Felsen werft. Stellt euch zu dritt auf den Schalter. Neue farbige Plattformen und Fledermäuse erscheinen. Beginnt mit Blau und erledigt die beiden Feinde. Tragt anschließend mit Blau Rot zu seiner Plattform, danach Grün. Mit Grün lauft ihr über die Grünen Felder und positioniert euch. Rot greift sich nun Blau, wandert über die roten Felder und wirft diesen zu Grün über den Abgrund. Danach kann Grün Blau oben auf seine Plattform werfen und Blau kann Grün mit dem Bumerang zu sich holen. Werft Grün aufs Festland und lasst euch mit dem Bumerang holen. Bevor ihr Rot aufs Festland holt, platziert Rot auf die letzte Plattform sowie Grün auf dem Festland in einer Linie hinter Rot. Rot kann jetzt mit dem Bumerang die Bombe zu sich holen, ehe Grün Rot mit dem Bumerang abfängt und diesen auf die rissigen Felsen vor sich wirft. Ist der Eingang frei, erledigt die beiden Geister dahinter. Beim Herz oben links handelt es sich um einen Raubschleim. Bildet ein 3er-Totem mit Grün an unterer Position und passiert rechts die bewegenden farbigen Plattformen:

Grün wirft Blau mit Rot auf die blaue Plattform, Blau Rot auf die rote Plattform, dann greift sich Blau Grün mit dem Bumerang, ehe beide als 2er-Totem von Rot zu einem 3er-Totem aufgegriffen werden – so kann anschließend Blau an 2. Position Grün oben auf die Kante werfen. Tritt links auf die Bodenplatte und es erscheint für die übrigen Helden eine Brücke. Verlasst den Abschnitt über die Triforce-Plattform.

#### Abschnitt 4

Wieder erwarten euch rechts drei farbige Plattformen, die ihr meistert, indem die Helden über die Plattformen zum Nachbarmann geworfen werden. Fangt dabei mit Rot an und werft Grün und Blau auf ihre Plattformen. Sind alle drei Helden auf der anderen Seite des Abgrundes, erscheinen weiter oben weitere farbige Geister. Erledigt auch die beiden weißen Geister, um eine Truhe mit Herzen erscheinen zu lassen. Oben springt ihr links von der Anhöhe auf den Turm und platziert euch auf die drei Bodenplatten. Jetzt wird es gemein: Es erscheinen spezielle Heldengeister, die euch jeweils in den Abgrund werfen. Auch wenn alleine gespielt wird, so werfen sie die unbewegten Doppelgänger in den Abgrund, sofern man diesen zu nahe steht. Besiegt die Heldengeister schnell mit raschen Schwerthieben. Spielt ihr allein, platziert euch abseits der Doppelgänger möglichst an eine Stelle, wo nicht mehr als ein oder zwei der Heldengeister herumtreiben. Schlagt schnell mit dem Schwert und seht dabei in die Richtung, in die euch der Geist ansieht - andernfalls greift er euch zu schnell. Sind alle Geister besiegt, verlasst ihr den Abschnitt oben.

### 7.2. Dunkelresidenz

Materialien: 2x Kürbotte, 1x Spinnenseide

Items: Pfeil&Bogen, Windkrug, Feuerhandschuhe

Empfohlenes Kostüm: Windmagie-Robe, Feuermaske

#### Abschnitt 1

Wie der Name des Levels verrät, startet ihr im Dunklen. Schnappt euch zunächst Pfeil&Bogen sowie oben links und rechts in den Gängen den Windkrug bzw. die Handschuhe. Den Geist mit der Laterne könnt ihr getrost ignorieren, aber in der Dunkelheit laufen Ratten umher, die im Zweifelsfalle erledigt werden. Entzündet mit den Handschuhen die beiden Fackeln unten in Saal. Steigt danach rechts die Treppe hoch (und erledigt die Schlange). Unten seht ihr auf einer Säule eine erloschene Fackel: Um diese zu entzünden, müsst ihr den Helden, der die Handschuhe trägt, rechts in die untere Ecke nach dem Treppenaufgang stellen. Positioniert den Bogenschützen unter euch an die Wand gegenüber der Säule auf gleicher Höhe mit dem dunkelblauen Banner. Feuert ihr nun einen Feuerball, nutzt der Bogenschütze die anfliegende Feuersalve von rechts, um einen Pfeil abzuschießen und an diesem zu entzünden, sodass die Säule unter euch entzündet wird. Danach bilden Bogenschütze und Handschuhträger ein Totem und lassen sich vom Held mit dem Windkrug herüber schleudern. Zunächst werft den Handschuhträger über den nachfolgenden Graben, um die beiden Fackeln am Ende des Ganges zu entzünden. Wiederholt das Ganze, nur dass diesmal der Bogenschütze herüber geworfen wird. Dieser nutzt die brennenden Fackeln, um weiter rechts die 2. Säule zu entzünden. Sind alle Fackeln entflammt, öffnet sich das Tor und ihr könnt diesen Abschnitt über die Triforce-Plattform verlassen.

#### Abschnitt 2

In der nächsten Dunkelkammer ist es ratsam, zunächst die beiden Ghinis (transparenten Gespenster) und die Ratte zu erledigen. Stellt euch zu dritt auf den großen Schalter, um den kleinen Schlüssel erscheinen zu lassen... Er ist jedoch in einer Flammensäule eingehüllt. Dazu bildet ein 2er-Totem mit dem Helden an der Spitze, der den Windkrug besitzt und platziert euch auf die rechte bewegliche Plattform. Der verbleibende Held stellt sich auf die andere Seite auf die andere mobile Plattform, sodass ihr eine Linie bildet. Nun katapultiert ihr im richtigen Moment den Schlüssel mit einem Windstoß via Windkrug nach links in die Hände eures einzelnen Helden. Weiter geht es (beim Held mit dem Schlüssel) die Passage links und erledigt hinter der mobilen Plattform die

Ghinis und Ratten. Am Ende des kurzen Wegstücks könnt ihr eine Fackel entzünden. Sind alle drei Helden dort vor Ort, legt den Schlüssel ab. Bildet auf der unbeweglichen Plattform ein 2er-Totem. Der verbleibende Held, der den Windkrug trägt, stellt sich auf die Anhöhe dahinter und kann mit deinem Windstoß den oberen Helden von Totem auf die andere Seite katapultieren. Ein Tritt auf den Bodenschalter aktiviert die unbewegliche Plattform zu einer Mobilen, sodass alle Helden und Schlüssel auf die andere Seite kommen. Lasst euch von paar Schlangen und Ghinis nicht erwischen und öffnet das Tor. Weiter links könnt ihr noch eine Kiste mit einem silbernen Rubin (100 Rubine) öffnen. Verlasst den Abschnitt oben.

### Abschnitt 3

In der Bibliothek seht ihr zu Beginn Heldengeister, die drei Schlüssel tragen. Sie sind schnell und nicht ganz ohne: Gelingt es euch, Ihnen einen Schlüssel abzunehmen, werden sie versuchen, diesen euch wieder wegzunehmen. Zudem fliehen sie vor euch, wenn sie euch sehen und desto mehr Schlüssel ihr Ihnen abnehmt, desto mehr in Gruppen sind sie unterwegs, um die verbliebenen Schlüsselträger zu schützen. Deshalb lauert ihnen oben nahe des verschlossenen Tors auf und raubt Ihnen nacheinander die Schlüssel. Beachtet, dass ihr für den letzten Schlüssel ein 2er-Totem bilden müsst, also positioniert einen Helden vor dem Tor. Habt ihr es geschafft, verlasst ihr den Abschnitt über die Triforce-Plattform.

### Abschnitt 4

Ein Kampf steht euch bevor: Es erscheinen euch drei farbige Irrlichter, die jeweils nur von dem besiegt werden können, der ihre Farbe trägt. Diese Geister erscheinen jedoch scheu: Nähert ihr euch ihnen, fliehen sie. Treibt die Geister zu dritt in eine Ecke bzw. den passenden Geist zum entsprechenden farbigen Helden, um sie nacheinander zu bezwingen. Sind alle drei besiegt, vereinigen sich ihre Seelen zum Geistermeister, in dessen Sense ihr euch besser nicht begeben solltet. Um ihn zu bezwingen, sorgt ihr zunächst dafür, dass stetig Licht in den drei Fackeln brennen (Handschuhe). Der Geistermeister wird versuchen, die Fackeln wieder zu löschen - der Träger des Windkrugs kann ihn mit einem Windstoß ins Gesicht für kurze Zeit zum Taumeln bringen, sodass der verbleibende Held dessen leuchtendes Schädelamulett mit dem Schwert bearbeiten kann. Mit genügend Treffern wird das große Irrlicht wütend. Wiederholt das Spiel mit dem Unterschied, dass ihr ein 2er-Totem bildet mit dem Helden mit dem Windkrug an der Spitze, um dem Geist wieder mit einem Windstoß zu betäuben. Nach wenigen weiteren Treffern ist er besiegt und ihr könnt euch an seinen hinterlassenen Rubinen bedienen. Verlasst das Level durch die Triforce-Plattform.

## 7.3. Irrgarten der Trauer

Materialien: 2x Essenz-Extrakt, 1x Geisterseele

Items: Greifhaken, Windkrug, Feuerhandschuhe

Empfohlenes Kostüm: Windmagie-Robe, Feuermaske, Legendäres Geand

### Abschnitt 1

Aktiviert rechts den Kristallschalter und lauft über die erscheinenden Platten, um dahinter die Items unter den Helden aufzuteilen. Daneben ist ein weiterer Kristallschalter (darüber findet ihr auf der Anhöhe neben paar Töpfen eine Rubinqualle), der weitere Plattformen über euch erscheinen lässt. Diese sind nur temporär, d.h. mit dem Erlöschen des Kristallschalters nach kurzer Zeit verschwinden die Plattformen wieder. Es gilt auf den Plattformen drei Mechanismen gleichzeitig zu aktivieren. Aktiviert zunächst unten den Kristallschalter, um die Plattformen erscheinen zu lassen. Der Held mit dem Greifhaken wandert nach oben links, die übrigen Helden nach oben rechts. Oben links muss zuerst mit dem Greifhaken eine Donnerblume gepflückt und anschließend links zum Kristallschalter geworfen werden. Während die Bombe zündet, ist oben rechts eine Fackel zu entzünden (mittels der Feuerhandschuhe) und daneben mit dem Windkrug der Kristallschalter zu aktivieren. Wurden alle Mechanismen aktiviert, fährt eine Brücke zur Triforce-Plattform hinab. Verlasst den Abschnitt.

## Abschnitt 2

Erledigt die beiden einäugigen Fledermäuse, ehe ihr ein 2er Totem bildet und die Fackel entzündet. Es erscheinen mobile transparente Plattformen. Geht über die Erste hinauf, entzündet die Fackel für eine Kiste (links, die ihr mithilfe eines Windstoßes durch mit dem Windkrug gewappneten Helden erreicht. Sie enthält einen violetten Rubin (50 Rubine). In der anderen Kiste weiter rechts sind 20 Rubine enthalten. Lasst euch darunter auf die erscheinende Plattform fallen und wandet mit ihr nach rechts, um euch zu dritt auf den Schalter zu stellen. Die drei Irrlichter besiegt ihr rasch, ehe ihr über die ausfahrende Brücke rechts weiter eilt. Neue Feinde erscheinen (farbige Irrlichter, zwei Fledermäuse). Sind auch diese besiegt, fährt die Brücke nördlich aus und ihr könnt diesen Abschnitt durch die Triforce-Plattform verlassen.

## Abschnitt 3

Ein weiterer Parcours über den Abgrund steht euch bevor: Lasst euch im richtigen Moment von der Anhöhe auf die transparenten Plattformen fallen und wandert mit Ihnen nach rechts auf den festen Vorsprung (Achtung Fledermaus). Entzündet die Fackel oben für weitere bewegliche Plattformen und springt zu dieser rechts hinab und folgt ihr rasch nach unten rechts auf einen zweiten stabilen Vorsprung (um die nächste Fledermaus zu erledigen). Bildet ein 2er-Totem und werft zwei Mal hintereinander jeweils einen Helden unten links über den Graben auf das Mauerstück, sodass ihr dort als 2er-Totem die Fackel an der Wand entzündet. Erneut erscheinen auf der anderen Seite transparente Plattformen. Werft die beiden Helden mit dem Windkrug und den Feuerhandschuhen nach oben auf das vergitterte Mauerstück und zieht euch mit dem Greifhaken an einen eurer Mitstreiter. Mit dem Windkrug können zwei Helden rechts an der Wand auf den anderen Vorsprung katapultiert werden, sodass sie als 2er-Totem am Ende eine Fackel entzünden können. Neue Plattformen erscheinen mitsamt farbigen Geistern. Lasst euch vom Vorsprung an der Wand nacheinander hinab fallen und erledigt eure Gegner. Der Weg zur Triforce-Plattform ebnet sich. Vergesst nicht rechts die Kiste einzusammeln, die ihr mit dem Windkrug erreicht (50 Rubine). Verlasst auch diesen Abschnitt.

## Abschnitt 4

Verlasst ihr den Vorsprung, erwartet euch ein Zombie. Kommt ihm nicht zu nahe, um seinem paralysierenden Schrei zu erliegen und von ihm ausgesaugt zu werden. Sollte das der Fall sein, kann ein Schlag durch eure Mitstreiter euch befreien. Spieler im Einzelspielermodus können alternativ zwischen ihren Doppelgängern wechseln, um dem Angriff zu entfliehen. Betäubt euren Gegner mithilfe eurer Distanzwaffe, bevor ihr ihn mit Schwerthieben bearbeitet. Ist der erste Zombie besiegt, folgen vier weitere. Sind auch diese bekämpft, erscheint die Triforce-Plattform, um das Level zu beenden.

## 7.4. Unterwelttempel

Materialien: 2x Spinnenseide, 1x Zwirbelzweig

Items: Greifhaken, Bumerang, Feuerhandschuhe

Empfohlenes Kostüm: Bumerang-Gewand, Feuermaske, Legendäres Gewand

### Abschnitt 1

Ihr startet im Dunklen: Greift euch jeweils ein Item, ehe in der Finsternis einige Knochengänger und Ratten erscheinen. Die Knochengänger können Knochen nach euch werfen, also erledigt sie besser aus Distanz. Sind alle Gegner besiegt, erscheint die Triforce-Plattform. Verlasst den Abschnitt.

### Abschnitt 2

Erledigt zu Beginn die drei farbigen Irrlichter und im Anschluss die beiden weißen Irrlichter, für die ihr ein 2er-Totem bilden müsst. Es erscheinen feste Plattformen, die oben zu einem Kristallschalter

führen. Aktiviert diesen, sodass sich für kurze Zeit vor euch ein Weg ebnet. Geht nach oben, um in einen weiteren Kampf mit einigen Gibdos verwickeln zu lassen. Stellt euch nicht auf die grauen Felder - sie verschwinden gelegentlich. Konntet ihr sie besiegen, könnt ihr den Raum oben durch die Triforce-Plattform verlassen.

### Abschnitt 3

Passiert zu Beginn die farbigen Plattformen, indem ihr eure Mitstreiter herüber tragt. Auf der anderen Seite erwarten euch eine Fledermaus und zwei Heldengeister, von denen Letztere euch in den Abgrund werfen wollen. Erledigt sie rasch einzeln (der Totenschädel oben links enthält einen violetten Rubin (50 Rubine)). Zum Dank erscheinen weiter rechts zwei Zombies. Tragt euch gegenseitig über die farbigen Plattform dort hin. Die Zombies könnt ihr geschickt in den Abgrund schicken. Es erscheint oben die Triforce-Plattform, zu dem ihr zum letzten Abschnitt gelangt.

### Abschnitt 4

Lauft nach oben, um den Kampf mit DumDum zu beginnen, dem Wächter des Unterwelttempels. Prinzipiell handelt es sich um ein Rad mit drei farbigen Enden, die ihr jeweils, sobald er langsamer rotiert, mit wenigen Hieben ausschalten müsst. Ist der Gegner paralysiert, werft einen der Helden auf ihn, um das Auge anzugreifen. In der nächsten Runde wird sich DumDum aufstellen und weiter wandern. Wieder müsst ihr die farbigen Enden abschalten, nachdem er nach zwei Richtungswechseln jeweils kurz in seiner Umdrehung anhält. Das letzte farbige Ende könnt ihr nur als Totem erreichen. Greift erneut das Auge an, sobald euer Feind betäubt ist. In der dritten Phase geht DumDum zur Großoffensive über und baut entweder einen Laserstrahl auf, mit dem er über die ganze Ebene rotiert oder er fährt wild durch die Kampfarena. Bildet ein Totem und schaltet gezielt nacheinander rasch die Färbenden aus, um mit letzten Hieben aufs Auge DumDum endgültig auszuschalten. Als Belohnung wirken einige Rubine, ehe das Level durch das Triforce-Portal verlassen werden kann.