

ZELDA TRI FORCE HEROES – LÖSUNGSWEG

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE
LETZTES UPDATE: 15.11.2015

8. GEBIET: HIMMEL

8.1. Schwebende Gärten

Materialien: 2x Hühnerflügel, 1x Karminperle

Items: Bogen, Bomben, Greifhaken

Empfohlenes Kostüm: Bombengewand, Kokiri-Gewand, Legendäres Gewand

Abschnitt 1

Greift euch eure Items ab, ehe ihr rechts die Luftströmung ausnutzt, um mit Pfeilen beide Kristallschalter zu aktivieren. Eine Brücke fährt aus. Passiert den Wind, indem ihr dem Strom direkt entgegen schaut und diesem stetig nach oben entgegen läuft, während ihr zusätzlich nach rechts lenkt. Auf der anderen Seite müsst ihr euch erst den zwei Rittern stellen (zieht Ihnen mittels Greifhaken den Schild weg, bevor ihr sie von hinten mit Schwert oder anderen Distanzwaffen erschlagt). Ignoriert links das Herz - es handelt sich um einen Raubschleim. Bildet ein 3er-Totem mit dem Helden mit dem Greifhaken an der Spitze, sodass das 2er-Totem auf das Mauerstück rechts vor der Luftströmung landet. Mit dem Greifhaken zieht sich ein Held auf die andere Seite. Springt mit ihm vom Vorsprung und platziert euch vor dem Windstrom. Legt auf der anderen Seite eine Bombe so, dass ihr sie mit dem Greifhaken herüber ziehen könnt und auf den Kristallschalter oben werfen könnt. Eine Brücke fährt aus und die verbleibenden Helden können passieren. Werft in den anderen Windstrom eine Bombe so, dass sie über dem Gitter explodiert und ihr eine weitere Brücke freischalten könnt. Verlasst den Abschnitt über die Triforce-Plattform.

Abschnitt 2

Zeit für den Hühnerparcours: Schnappt euch ein Huhn und fliegt mit Ihnen nach rechts. Pro Plattform werden es weniger Hühner, ihr könnt daher auch ein Totem bilden und gemeinsam herüber fliegen. Ihr erreicht eine größere Plattform. Einer der Helden schnappt sich ein Huhn, nutzt den Aufzug nach oben, springt auf die rechte Seite des Felsens und fliegt nach oben, um auf der Säule die Truhe auf der Säule zu erreichen. Sie enthält einen silbernen Rubin (100 Rubine). Die verbleibenden Helden können sich so ein Huhn schnappen und nach oben fliegen. Es kommt zu einem Kampf: Nehmt den vier wütenden Helmarocs mit dem Greifhaken die Maske ab, um sie zu erledigen. Es öffnet sich das Tor, sodass ihr den Abschnitt verlassen könnt.

Abschnitt 3

Bildet ein 2er-Totem und lasst euch rechts über die überströmte Passage entlang treiben, um mit dem Greifhaken rechts den Kristallschalter zu aktivieren. Passiert die ausgefahrene Brücke aufs Festland. Füllt eure Herzen oder Rubine an der Rubinquelle auf, ehe ihr den Helden mit Bomben unten zu den Hühnern werft, um die rissigen Steine weg zu sprengen. Einer kann jetzt ein Huhn nutzen, um rechts auf die fahrende Plattform zu springen - am Besten ihr springt, sobald die Plattform in eure Richtung fährt. Landet auf der Plattform, fährt nach oben und aktiviert rechts den Kristallschalter, sodass für die zurück gebliebenen Helden eine Brücke zur mobilen Plattform erscheint. Weiter oben nehmt ihr den beiden Rittern via Greifhaken die Schilde ab, ehe er sie

erledigt. Oben seht ihr eine verschlossene Türe: Lauft nach links und positioniert zwei Helden auf die beiden Bodenplatten; der verbleibende Held mit dem Greifhaken geht über den erschienenen überströmten Pfad, um sich den Schlüssel zu greifen. Öffnet das Tor und verlasst den Abschnitt über die Triforce-Plattform.

Abschnitt 4

Im letzten Abschnitt gilt es einige Feinde zu besiegen, wobei der Greifhaken euch den Kampf wesentlich vereinfachen wird. Eilt den Vorsprung hinab und erledigt die Helmarocs wie gehabt, indem ihr ihnen die Maske abgreift; die Feuerblumen lassen sich als 3er-Totem bekämpfen, indem der Held mit dem Greifhaken an der Spitze des Totems diese zunächst betäubt. Sind eure Gegner besiegt, erscheinen weitere Gegner desselben Typs. Erledigt auch sie; für die Feuerblumen könnt ihr diesmal ein 2er-Totem bilden. Habt ihr auch diese Runde gewonnen, öffnet sich das Tor zur Triforce-Plattform. In den Kisten findet ihr jeweils einen roten Rubin (20 Rubine), ehe ihr das Level abschließt.

8.2. Maschinenfestung

Materialien: 2x Hühnerflügel, 1x Drachenschwanz

Items: 2x Greifhaken, 1x Windkrug

Empfohlenes Kostüm: Windmagie-Robe, Legendäres Gewand

Abschnitt 1

Greift euch links eure Items, ehe in der überströmten Bahn daneben zwei Ritter auf Armosstatuen erscheinen, welche euch mit Bomben oder Wurfspeeren bewerfen: Bildet ein 2er- bzw. ein 3er-Totem mit dem Held mit dem Greifhaken an der Spitze und erledigt die beiden – ggf. nutzt ihr unten rechts die Nische, um vor dem Windstrom sicher zu sein. Anschließend öffnet sich rechts oben ein neuer Weg. Füllt eure Herzen auf. Oben seht ihr drei Bodenplatten: Der erste Held greift sich mit dem Greifhaken oben an die vergitterte Luke und bleibt an ihr hängen, ehe der zweite Held mit dem Windkrug diesen per Windstoß auf die andere Seite stößt. Wiederholt das auch mit dem dritten Helden, sodass beide Greifhakenträger auf der andern Seite ein Totem bilden können, um das mobile Gitter anzuvisieren. Stehen alle drei Helden auf den jeweiligen Bodenplatten, ebnet sich der Weg zur Triforce-Plattform.

Abschnitt 2

Begebt euch in den Luftstrom, um auf das erhöhte Rondell zu gelangen. Folgender Kampf erweist sich nicht ganz leicht, da ihr wieder Bomben auf die maskierten Ritter werfen müsst. Erledigt dazu zunächst den Adler, ehe ihr ein 3er-Totem bildet, um oben die Donnerblume abzugreifen und diese auf die Anhöhe des Bombenwerfers zu werfen. Erledigt dann den Wurfspeer-Ritter und zum Schluss (hier einfacher ohne Totem als Einzelspieler) den Morgenstern-Ritter (indem ihr die Donnerblume vor ihm nutzt). Sackt anschließend (als 2er-Totem) den silbernen Rubin via Greifhaken oben links ein (100 Rubine) und den roten Rubin oben rechts (20 Rubine) als Lohn ein, ehe ihr den Abschnitt durch die erschienene Triforce-Plattform verlasst.

Abschnitt 3

Im kommenden Abschnitt erwartet euch vorne eine Schraube, die je nach Gewichtsverteilung nach rechts bzw. links kippt. Nutzt die drei Linien, auf dass sich alle drei Helden auf die Schraube stellen. Nun wandert der äußerste Held (mit Greifhaken) stückweise nach rechts bzw. links. Links kann der Held nun weiter nach oben gehen bis zur nächsten Kreuzung, wo er wieder nach rechts geht (der Held auf der anderen Seite bewegt sich wieder zur Mitte). Bleib vor dem Stück Festland auf der Schraube stehen, damit euch die Stahlzyklopen nicht ins Visier nehmen. Führt auf die selbe Weise einen zweiten Helden, gewappnet mit dem Windkrug nach oben, sodass beide Helden ein 2er-Totem bilden können. So könnt ihr auf die Felsplatte steigen und mit Windstößen die beiden Stahlzyklopen oben und rechts weg pusten. Werft rechts eure Helden herüber und wandert mit ihm

ein Stückchen rechts oben hinauf, sodass der letzte Held ganz unten seinen Weg unten links beginnen kann. Nutzt das gemeinsame Gleichgewicht, sodass der Held rechts oben um die Biegung laufen kann und oben den Treppenaufgang erreicht. Wiederholt das Prinzip (der Held oben kann das Gewicht nach links verlagern und dabei einen silbernen Rubin (100 Rubine) abgreifen) sodass ein zweiter Held den Treppenaufgang erreicht. Der Letzte zieht sich mit dem Greifhaken zu den anderen hinüber. Eine weitere Schraube erwartet euch. Verteilt euch jeweils mit einem Helden rechts (Greifhaken) und Link (Windkrug) links, sodass ihr rechts eine Donnerblume abgreifen könnt, sie dem Nachbarmann zuwerft, auf dass er diese nacheinander in die beiden rotierenden Stachelkessel werfen kann. Wechselt nun eure Position und stößt mithilfe des Windkruges die vor euch vergitterte Donnerblume mit etwas Timing in die beiden hinteren drehenden Fallen. Sind die 4 Gegner explodiert, erscheint ein kleiner Schlüssel. Greift ihn einzeln mit dem Greifhaken und werft ihn nach oben auf den Vorsprung, bevor ihr drei Helden nacheinander nacheilt (ihr könnt einen auf den Vorsprung werfen, auf das dieser die verbleibenden Helden nacheinander hochnimmt). Setzt den Schlüssel ins Schloss, füllt ggf. eure Herzen an der Rubinqualle auf und verlasst auch diesen Bereich.

Abschnitt 4

Die Ebene verrät euch, dass es nachfolgend zu einem größeren Kampf kommt. Eine riesige Feuerscheibe (die uns an die fliegenden Feuer spuckenden Blumen erinnert) erscheint, die natürlich Feuerbälle nach euch wirft. In der ersten Phase stellt sich der Held mit dem Windkrug vor einem der vier Propeller und wartet, bis der Gegner über diesem befindet, um eine Salve abzufeuern. Der entstehende Windstoß durch den Propeller betäubt den Gegner für kurze Zeit, in der einer der anderen Helden eine Donnerblume via Greifhaken pflücken und in den Windstoß werfen kann. Nach drei Treffern wird euer geflügelter Feind die Donnerblumen-Plattformen zerstören. Jetzt werft anstatt Bomben einen der Helden auf einen der Propeller und wartet, bis das Monstrum sich euch gezielt nähert, um euch einzuäschern. Ein Windstoß mit dem Windkrug treibt euren Gefährten hinauf, sodass er auf der Monsterscheibe landen kann, um sein empfindliches Auge mit dem Schwert zu attackieren. Wiederholt das Spiel solange, bis euer Feind am Boden liegt - und gebt dem Auge mit paar letzten Schwertattacken den Rest. Schnappt euch die Rubine und beendet das Level.

8.3. Drachenzitadelle

Materialien: 2x Karminperle, 1x Farbige Feder

Items: Wasserstab, Bumerang, Hammer

Empfohlenes Kostüm: Wasserrobe, Bumerang-Gewand, Hammeranzug

Abschnitt 1

Nutzt die beiden Kristallschalter vor der Plattform und weiter oben, um nach und nach alle Helden hinauf zu transportieren. Wählt eure Items, dann bildet ein 3er-Totem und schlägt den Pfeiler mit dem Hammer hinab, um diesen als Sprungplattform nach rechts zu nutzen. Aktiviert hier den Kristallschalter in der Ecke, um vor euch den Zugang zur überströmten Fläche zu verschaffen. Aktiviert unten den farbigen Schalter auf violett, dann werft zwei Helden auf die fahrende Plattform, wobei einer davon mit dem Bumerang den zurückbleibenden Helden zu sich holt. Werft diesen gleich rechts oben auf die andere überströmte Seite, sodass derjenige auf der unteren Seite der Wand auf eine weitere fliegende Plattform driften kann und schließlich unten rechts eine sichere Nische erreicht. In der Zwischenzeit können die verbleibenden zwei Helden einerseits den Kristallschalter wieder auf gelb stellen, um den Luftstrom zu unterbinden; andererseits kann der Held via 2er-Totem mit dem Bumerang auf die rechte obere Seite geworfen werden, sodass dieser den anderen Spieler von der mobilen Plattform einsammeln kann. Haben alle drei Helden unten weiter rechts die Nische erreicht, kann mittels Bumerang der Kristallschalter links auf violett gestellt werden.

Nun kommt der Wasserstab zum Einsatz, um mittels Fontänen euch die Stufen hinauf klettern zu lassen. Lasst den Kristallschalter auf violett. Die Truhe rechts unten am schmalen Gehweg könnt ihr

erreichen, indem ihr vor dem Luftstrom eine Fontäne erzeugt und unten rechts die Kiste öffnet (nicht runter springen). Sie enthält einen violetten Rubin (50 Rubine). Passiert oben rechts die überströmte Platte, dann tretet gemeinsam auf die große Bodenplatte, um euch zur Triforce-Plattform fahren zu lassen. Verlasst diesen Abschnitt.

Abschnitt 2

Euch erwarten transparente mobile Plattformen und Luftströme. Am Besten ihr passiert einzeln oben rechts den Luftstrom auf den nächsten festen Abschnitt. Erledigt den goldenen Ritter mit den Wurfspießen (betäubt ihn mit dem Wasserstab und schickt ihn über den Zaun). Passiert die wabenförmigen Platten im Anschluss, erledigt die beiden Bombenwerfer, dann stellt den Kristallschalter auf violett, falls ihr das noch nicht getan habt. Passiert oben den schmalen Pfad und stellt euch auf die drei Schalter, nachdem ihr rechts mittels einer Wasserfontäne kurzzeitig den Luftstrom blockiert. Es erscheinen vier Hexenmeister, von denen zwei als 2er-Totem zu besiegen sind. Zum Sieg erscheint euch die Triforce-Plattform.

Abschnitt 3

Passiert rechts die beiden farbigen Plattformen, lauft links die Treppe hoch und bestätigt den Bodenschalter. Eine blaue Plattform fährt hoch. Der Held mit dem Hammer nutzt als Erstes das Huhn - bildet ggf. ein 2er-Totem, sollte der blaue Held nicht den Hammer tragen. Segelt zusammen hinüber auf die blaue Plattform. Schlägt die Pfeiler herunter und aktiviert unten den Bodenschalter, sodass eine Brücke ausfährt und die übrigen Helden aufschließen können. Erledigt die drei goldenen Wächter. Mit dem Bumerang könnt ihr oben links an der Tür den Kristallschalter aktivieren. Der blaue Held greift sich ein Huhn, um zur anderen, hinteren offenen Tür von der blauen Plattform aus zu segeln. Aktiviert oben den Bodenschalter, um die verschlossene Tür rechts zu öffnen, sodass alle drei Helden sich dahinter auf den großen Bodenschalter stellen können. Luftströme im anderen rechten Teil des Abschnittes werden aktiv. Geht hinab und schnappt euch jeweils einer der Hühner, um oben auf die jeweiligen Farbflächen zu landen. Fliegt ihr von dort über die drei Luftwirbel nach oben, erreicht ihr den Treppenaufgang, der zur Triforce-Plattform führt. Geht ihr hier noch weiter den Korridor nach rechts und die Treppen wieder hinab, könnt ihr zwei Kisten öffnen (3 Herzen, Roter Rubin (20 Rubine)). Die unteren beiden roten Rubine könnt ihr wahlweise mit einem Huhn erreichen, ehe ihr euch über die Luftströme zurück rechts zum Ausgang tragen lässt. Verlasst auch diesen Abschnitt, falls ihr euch nicht den ein oder anderen einsamen roten Rubin innerhalb des luftigen Irrgartens holen möchtet.

Abschnitt 4

Ihr startet gleich inmitten in einem Kampf. Erledigt die drei Aeralfos: Befindet ihr euch im Single Mode, besiegt die Minidrachen nacheinander, bestenfalls in einer Ecke. Um sie zu besiegen, wartet, bis einer von ihnen eine Windrose zu euch runterschickt, weicht diesem geschickt aus. Es visiert euch danach an und startet eine Flugattacke - in den meisten Fällen landet der Aeralfos und führt drei Schwertstreiche aus. Das ist der richtige Moment, ihn von hinten zu attackieren (bevor er eine kleine Wirbelattacke ausführt). Sind alle Aeralfos nach paar Treffern besiegt, erscheint die Triforce-Plattform und ihr könnt das Level abschließen.

8.4. Himmelstempel

Materialien: 2x Drachenschwanz, 1x Pseudo-Fee

Items: Alle

Abschnitt 1

Freie Itemwahl: Sucht euch aus, was euch am meisten zusagt, wobei Bomben und der Greifhaken an dieser Stelle nicht verkehrt sind. Stellt euch auf den euch erscheinenden, transparenten Kreis, um zur ersten Kampfplattform zu gelangen. Schaltet zunächst die spuckenden Dekus aus, ehe ihr die Mini-Margohmas mit Donnerblumen bestückt. Weiter geht es zur nächsten Ebene: Ihr landet im

Wasser. Erledigt die Wasserläufer, die bombenspeiende Teufelskralle und die Oktoroks, um weiter zu kommen. Auf der Eisplattform erwarten euch Frostprinzen, Hexenmeister und Schildkröten, die ihr auch mit Donnerblumen betäuben könnt. Besiegt sie, bevor es weiter zur Triforce-Plattform geht. Füllt eure Energie auf und verlasst diesen Abschnitt.

Abschnitt 2

Wieder erhaltet ihr die Chance, eure Items neu auszuwählen. Es empfiehlt sich, den Bumerang und die Feuerhandschuhe mitzunehmen. Die transparente Plattform führt euch zur Magma-Plattform, wo ihr typische Gegner aus dem Vulkangelände wieder trifft: Feuerfledermäuse, Rhinosaurier und auf Armosstatuen bewaffnete Wächter, die euch mit Speeren einheizen. Bildet zum Schluss ein 2er-Totem, um die Wächter zu erledigen. Weiter geht es rechts mit der transparenten Plattform zur Wüstenarena: Stalfos, Stachelaugen und ein Gibdo erwarten euch hier. Lasst euch weiter zur Dunkelkammer bringen, die es in sich hat: Neben einer Handvoll Ghinis sorgt ein Ritter, bewaffnet mit einem flammenden Morgenstern für Ärger, da sein Wurfradius den Großteil der Fläche ausmacht. Erledigt die Geister schnell zu Beginn, ehe ihr euch an den Ritter wagt. Hier ist es hilfreich, das ihr zwei Helden auf je eine gegenüberliegende Seite stellt. Wirft euer Gegner seine Flammenkeule aus, wechselt ihr euren Helden, um die Unachtsamkeit des Feindes auszunutzen. Ist auch er erledigt, könnt ihr den Abschnitt über die Triforce-Plattform verlassen.

Abschnitt 3

Erneut könnt ihr Items auswählen oder die bisherigen behalten. In diesem Abschnitt könnt ihr die Bomben und den Greifhaken gut gebrauchen. Geht rechts die Treppen hoch, um in der ersten Arena euch mit fünf goldenen Wächtern auseinander zu setzen. Nutzt die Bomben und zermürbt eure Gegner mit ihren Explosionen. Es geht weiter nach rechts: In der nächsten Kampfstage wiederholt ihr denselben Kampf mit fünf weiteren goldenen Rittern, mit dem Unterschied, dass diesmal einer einen Morgenstern mit sich führt. Es geht weiter hinauf: Ihr begegnet zwei blauen Aerialfos, die im Gegensatz zu ihren grünen Verwandten Feuer spucken können. Die Kampffläche ist nicht besonders groß, also lasst euch nicht von der Fläche fegen. Am Ende könnt ihr die Triforce-Plattform passieren und zum letzten Abschnitt vordringen.

Abschnitt 4

Oben begegnet ihr schließlich *Lady Maude*: Sie nimmt euch eure Items weg, ehe sie sich entschließt, euch eine Privatlektion zu erteilen. Geht hinauf, füllt ggf. eure Herzen auf und stellt euch in den Kreis, auf das ihr zur eigentlichen Kampfarena gelangt. Zu Beginn schützt sich die eitle Lady hinter einem violetten Schutzkreis und bewirft euch ab und zu mit drei verzauberten Schirmen. Bildet ein 3er-Totem, werft zwei Helden als 2er-Totem herüber, sodass der Held an der Spitze des 2er-Totem rasch auf das Podest zu Maude geworfen wird. Schlagt auf sie ein, ehe sie euch mit ihrem Regenschirm vertreibt. Ihr könnt auch eine Kette in einer Linie bilden, um den herausgeworfenen Helden rasch erneut zu Maude zu transportieren. Wiederholt das Spiel, ehe sie ihren Bannzauber aufgeben wird, um in Rage euch Einzeln mit ihrem Schirm zu verdreschen. An dem Wutsymbol über ihrem Kopf (Blitz) könnt ihr erkennen, auf wen sie es gerade abgesehen hat. Nutzt dies aus, sodass die verbleibenden Helden auf sie einschlagen können.

Irgendwann hat Maude genug: Sie verwandelt sich in *Super Maude*. In dieser Form zaubert sie eine Energiekugel, die je nach Farbe vom richtigen Held mit dem Schwert (oder notfalls mit dem Körper unter Einsatz eines Herzens) zurückgeschlagen werden muss - andernfalls wird der betreffende Helden von einem Elektroschock erfasst. Spielt dieses Spiel mit ihr so lange, bis die Energiekugel so groß wird, dass Maude ihn nicht mehr auffangen kann und aus der Mitte gezerzt wird. Schlagt auf sie ein. Wiederholt ggf. das Prinzip, bis Maude genug hat.

Nun wird sich Lady Maude in einen mehr oder minder verstörenden *Schmetterling der Mode* verwandeln. Sie zaubert verschiedenfarbige Regenschirme in unterschiedlicher Höhe um sich, die

entweder eurer Farbe entsprechen oder weiß (neutral) sind. Auf den farbigen Regenschirmen als mobile Plattformen um Maude kann nur jeweils für kurze Zeit der Held stehen, der entsprechender Farbe gleicht. Bildet also das 3er-Totem so, dass ihr stufenweise je nach Farbschema (oder mit Hilfe der weißen Schirme) entweder die beiden Höhen der Schirme erklimmt oder als 2er-Totem auf dem unterem Schirm (am einfachsten funktioniert es mit den neutralen Schirm) stehen bleibt, um von dort Maude paar Schwerthiebe zu geben. Natürlich ist dieses Unterfangen nicht ganz einfach, da sie regelmäßig eure Plattform-Schirme schließt, andere öffnet und einige Schirme in die Luft zirkulieren, um euch zu schaden... Mit einigen Treffern wird Maude zusätzlich beginnen, sich nach jedem Zyklus als Schmetterling zu offenbaren und einige Blitze über die Fläche zu jagen - in diesem Falle stellt euch rechts oder links an den Rand der Kampfarena, da hier die Wahrscheinlichkeit am geringsten ist, dass die Geschosse euch treffen. Weiter wird sie energiegeladene Schirme als Geschosse nacheinander im Kreis verteilen, um euch den Aufstieg auf den Schirmen weiter zu erschweren. Lasst euch nicht abhalten und fahrt mit eurer Strategie fort, bis Lady Maude, in Rage versetzt, ihr Podest hochfährt. In dieser letzten Phase wird sie die Schirme auf den Boden landen lassen – bildet hierzu ein 3er-Totem als Abhilfe, stellt euch (am besten auf einen neutralen) Schirm, lasst euch zu ihr hoch tragen und gebt ihr die letzten Schwerthiebe – dann ist bald auch Maude endgültig besiegt. Schnappt euch die Rubine und verlasst den Himmelstempel wie gewohnt durch die Triforce-Plattform.

In den Sieges-Truhen befindet sich das letzte Lady-Item: Der Lady-Schirm. Schneidert abschließend bei Madame Couture in der Boutique das Lady-Kleid und befreit Prinzessin Rüsclinde von ihrem Fluch, um in den Genuss des Abspanns zu gelangen.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt Zelda: Tri Force Heroes durchgespielt.

Am Ende des Abspanns erhaltet ihr ein Schreiben des Königs, auf das ihr noch einmal zu ihm kommen sollt. Das Spiel startet nach dem Speichern automatisch neu. Folgt der Einladung des Königs, um von ihm und Prinzessin Rüsclinde ein weiteres Kostüm zu bekommen: Den Ganzkörperstrumpf. Fortan könnt ihr euch bei der Prinzessin den Abspann noch einmal ansehen oder eurer Abenteuer im Lumpenland fortsetzen – sei es im Single Mode oder zu Dritt!