

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeurope.de

DAS FINALE

Kapitel 12: Der Turm

Bevor du zum Turm geht lege ich dir nahe, dir wirklich einen großen... einen wirklich großen Vorrat an Rubinen zu besorgen. Damit meine ich nicht 100000 oder 200000 Rubine – dafür wird es nicht reichen. Ich empfehle dir mindestens (!) 400000-500000 Rubine vorher zu verdienen, damit du im Endkampf nicht zu Engpässen kommst – denn du wirst schnell sehen, wie zügig deine Rubine verpuffen werden. Stelle dich darauf ein, dass du trotz der Summe das erste Mal vielleicht GameOver gehen wirst.

Letzter Boss: Rubin-G

Fahre zum Turm hoch. Werfe den Meisterrubin hinein um zum Mond zu fliegen. Dort begegnest du dem Rubin-Opa – oder besser gesagt Rubin-G, deinem Feind. Er verlangt von dir Rubine, gebe ihm aber nichts, denn du wirst alle deine Rubine brauchen – alle Rubine die im Turm waren, addieren dich zum aktuellen Kontostand – damit musst du Rubin-G bezwingen.

Schon geht's los: Dieser Kampf sieht schwieriger aus als er ist. Du musst einfach auf den Bildschirm tippen – deine Rubine aus dem Kontostand fliegen dorthin – sie sind dein Geschoss, die den Rubin-G treffen müssen. Rubin-G ist aber nicht mittellos. Er ruft seine Leibwächter, die versuchen dich mit negativen Rubinen abzuschießen – lass dich nicht treffen. Zögere nicht diese negativen Rubine abzuschießen, denn sie verringern dir deinen Kontostand so schnell, wie du kaum gucken kannst. Richte stattdessen deinen Strahl einfach auf sie, dann verpuffen sie schnell.

Schickt Rubin-G nicht seine Leibwächter, dann bestellt er Essen. Bleibe mit Tingle in der Mitte. Warte bis der Tisch verschwindet und schieße die Geschosse bzw. das mittlere Essen ab. Als Trumpf schickt Rubin-G seine beiden Katzen. Diese feuern schon gewaltig, aber nur gerade in eine Richtung, wobei sie beide synchron nach links oder rechts wandern können. Versuche einfach mit Tingle in der Mitte zu bleiben um nicht getroffen zu werden. Schieße soviel Rubine, wie du kannst, auf Rubin-G – es empfiehlt sich, unten in der Mitte zu bleiben. Wenn er getroffen wird, siehst du seine Lebensanzeige – schieße weiter um sie schließlich auf 0 zu reduzieren.

Aufbaunahrungsope Rubin-G

Schon gedacht er wäre bezwungen? Mhm nein, dazu hast du wohl nicht so viele Rubine gutgeschrieben bekommen. Jetzt geht's erst richtig los. Hier wird er selbst aktiv. Er schleudert grün-weiße Wolken. Zu Anfangs gehen diese nach links oder rechts – ein Hagel voller negative Rubine trifft den gesamten Bildschirm. Achte daher wo diese Wolke ist und schleudere deinen Strahl Rubine entgegen, um nicht erwischt zu werden – denn das kostet dich sonst wirklich viele Rubine. Schieße was das Zeug hält.

Nach mehreren Attacken wird Rubin-G einen großen Strahl mit einer Energiekugel auf dich lenken – das ist die Chance! Lenke deinen Rubinstrahl dagegen, indem du mit dem Touchpen in seine Richtung lenkst – schaffst du es kontinuierlich diesen Strahl zurück zu lenken, explodiert die Energiekugel und Rubin-G verliert eine ganze Ecke voller Leben an seiner Energieanzeige. Rubin-G wird daher kurz verschwinden und seine Farbe ändern – von Grün zu Orange und später von Orange zu Rot.

Seine „Wolkenattacken“ werden nun heftiger und erscheinen öfter, er wird dir den Rubinhagel auch von vorne schicken oder dich von 4 Seiten beschießen lassen (dreh dich hier schnell im Kreis) oder einen Wolkenball in die Mitte schicken, der in alle Richtungen pfeffert – bewege dich dann ein wenig zu einer Ecke und schieße den negativen Rubinen entgegen. Du kannst mit deinem Rubinstrahl auch Rubin-G treffen wie in der ersten Runde, ich empfehle dir aber auf seine Meisterattacke – die Energiekugel – zu warten und diese zu ihm zurück zu lenken.

Zelda Europe Lösungen – Tingles Rosiges Rubinland

www.zeldaeuropa.de

RUBIN

Ich hoffe du hast noch paar Rubine übrig, denn jetzt beginnt das letzte Finale: Der Rubin wird versuchen dich unter ihm zu treffen – und wenn das passiert (was sehr schnell gehen kann), wird das zumindest deinen Kontostand ziemlich ruinieren.

Versuche ihm auszuweichen (wäge ab: manchmal ändert er kurzfristig seine Entscheidung) und lenke deinen Rubinstrahl immer weiter auf den Rubin um seine Lebensanzeige auf Null zu senken. Hilfreich ist hier auf seinen Schnurrbart zu schauen - je nachdem wie er zuckt kannst du voraussehen, wo er hinunter geht. Schieße ununterbrochen was das Zeug hält, dann hast du eine Chance dieses Spiel zu gewinnen. Kleiner Tipp: Stelle dich am besten so weit es geht in eine Ecke. Der große Rubin wird entweder in deine Ecke, in der Mitte oder in der anderen Ecke runtergehen – die Chance ist also 2:1 dass er auf dich fällt. Färbt er sich Orange oder Rot, wird er zusätzlich manchmal Anlauf nehmen um noch größer und wuchtiger hinunterzufallen. Bleibe am Besten immer in deiner Ecke, denn diese harten Attacken treffen dich so in der Regel selten.

Hast du schließlich auch hier gesiegt, ist Rubin-G endlich besiegt und du kannst den Abspann genießen. Je nachdem, ob du Pingle befreien konntest, erwarten dich zwei verschiedene Enden.

Herzlichen Glückwunsch, du hast Tingles rosiges Rubinland gemeistert!