

ZELDA TRI FORCE HEROES – LÖSUNGSWEG

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE
LETZTES UPDATE: 29.10.2016

1. GEBIET: WÄLDER

1.1. Deku-Wald

Materialien: 2x Gurkenschleim, 1x Armos-Geist

Items: Bogen

Empfohlenes Kostüm: Kokiri-Gewand

Abschnitt 1

Geht hinauf und schnappt euch weiter oben die Bögen, die in einem Kreis voller Büschel erscheinen. Weiter oben erscheint das Triforce – das ist euer Ziel, es führt euch in den nächsten Abschnitt. Zwischen diesem und euch befindet sich jedoch ein verschlossenes Tor. Die drei unterschiedlichen Schalter sind der Schlüssel: Bildet ein 3er-Totem, indem ihr nach euren Mithelden greift (diese zentrale Technik wird euch im Verlauf des Spiels in vielen Rätseln und Gegnern helfen) und werft den obersten Helden rechts oben auf das höchste hölzerne Podest (es „wirft“ der Zweite im Totem den Letzten hinauf), sodass sich dieser auf den Schalter stellen kann. Wiederholt das Spiel links als verbleibendes 2er-Totem, sodass am Ende jeder Held auf einem Schalter steht. Das Tor fährt hinab und ihr könnt euch gemeinsam auf das Triforce stellen.

Abschnitt 2

Es erwartet euch der erste Kampfabschnitt: Mehrere grüne Brutzelkraken warten auf euch. Zeit, euren Bogen auszuprobieren, denn mit dieser Distanzwaffe könnt ihr problemlos die Brutzelkraken aus der Ferne erledigen. Achtet dabei auf eure Magieanzeige – diese geht mit jedem Schuss runter, d.h. ihr könnt nicht auf Dauer Pfeile verschießen. Für die linken, oberen Gegner werdet ihr ein 2er- bzw. 3er Totem bilden müssen, um eure Feinde zu erreichen bzw. die Vorsprünge zu erklimmen, indem ihr euren Nachbarhelden hochwerft. Sind alle Feinde besiegt, erscheint die Triforce-Plattform. Die beiden Truhen enthalten einen blauen Rubin (5) (oben), drei Herzen (links). Verlasst den Abschnitt über den goldenen Teleporter.

Abschnitt 3

In diesen hohen Gefilden des Wasserfalls ist wieder euer Teamwork gefragt. Aktiviert den Schalter direkt neben euch, sodass ihr mit der hölzernen Plattform nach rechts rüber fahren könnt. Drüben bildet ein 3er-Totem und werft 2 Helden als 2er-Totem oben auf den Vorsprung. Hier könnt ihr weiter rechts wieder einen Schalter per Pfeil aktivieren, um die nächste Plattform mobil zu machen. Auf der gegenüberliegenden Seite angekommen, bleibt ein 3er-Totem und schaut euch oben die Truhe (roter Rubin (20)) an (achtet dabei hier auf die Brutzelkraken). Unten befindet sich ebenfalls eine Truhe (blauer Rubin (5)). Stellt euch als 3er-Totem auf die bereits bewegende Plattform rechts, um beim Vorbeifahren beim Wasserfall über euch einen dritten Schalter zu aktivieren. Die Triforce-Plattform wird aktiv. Auf eurem Weg hinauf begegnet ihr einer Rubinqualle, der ihr im Verlauf des Spiels immer wieder in verschiedenen Abschnitten begegnet – haut mit dem Schwert drauf (und behaltet die Qualle soweit zwischen euch erreichbar, sodass sie nicht an den Rand geleitet). Im Gegenzug wirft sie euch Rubine aus* – erst Grüne, dann Blaue, dann Rote – bis sie zerplatzt und

Rubine wie Herzen schenkt. (*Wenn ihr Herzen verloren habt, wirft es solange Herzen aus, bis die Leiste wieder gefüllt ist.) Verlasst jetzt das Gebiet.

Abschnitt 4

Ein Miniboss erwartet euch: Zeldafans werden diese Laubkerle (Dekus) aus anderen Teilen der Serie kennen. Vier Laubkerle wollen besiegt werden – macht dies am Besten nacheinander, denn sie verbleiben in der Erde, solange ihr euch nicht nähert. Nähert ihr euch hingegen zu nahe, verschwinden sie auch in ihr Gebüsch – Distanzwaffen sind die Lösung. Der rechte wie linke Laubkerl kann mit einem 2er-Totem und Pfeilen besiegt werden. Der Mittlere kann ein einzelner Held erledigen, während der Hintere nur mit einem 3er-Totem abgeschlossen werden kann. Sind alle Vier besiegt, kann dieser Abschnitt oben verlassen werden.

Ihr kommt zum Abschluss eines Levels zu einer Sieges-Passage, die euch am Ende drei Truhen zeigt. In allen sind Schätze des Levels enthalten, ihr geht auf jeden Fall nicht leer aus. Die Schätze sind zufällig platziert. Anschließend werden eure im Level gesammelten Rubine eurer Geldbörse hinzugefügt und ihr wechselt zurück ins Auswahlmenü des Lumpenlands.

1.2. Britzel-Höhlen

Materialien: 2x Gurkenschleim, 1x Arachno-Panzer

Items: Bogen

Empfohlenes Kostüm: Kokiri-Gewand

Abschnitt 1

Zu Beginn startet ihr nicht gemeinsam an einem Punkt, sondern getrennt. Ziel dieses Abschnittes ist es, die roten Ballons zu zerstören. Der Erste befindet sich jeweils vor eurer Nase, den ihr mit einem Schwertstreich zerschlagt, ehe ihr den Bogen holt. Damit lässt sich der Ballon über dem Abgrund zerschließen, sodass alle drei Helden sich in der Mitte treffen können. Dort wartet (neben drei Bruzelkraken) oben ein verschlossenes Tor. Daneben hängt ein roter Ballon mit einem Schlüssel-Symbol. Um diesen zu erreichen, bildet ein 3er-Totem und geht unterhalb des Schlüssels weiter rechts an den Vorsprung, auf dem Grasbüschel wachsen. Werft das 2er-Totem hinauf, sodass der nachfolgende Vorsprung oben ebenfalls erreicht werden kann. Von dieser erhöhten Position könnt ihr oben weiter links den Ballon mit dem Schlüssel via Pfeil abschießen. Er gibt den Schlüssel frei, mit dem sich das Tor aufschließen lässt. Verlasst den Abschnitt über die Triforce-Plattform.

Abschnitt 2

Dieser Abschnitt ähnelt im Prinzip dem Vorherigen – und genauso wie beim ersten Level erwartet euch eine Mutprobe. Ihr startet diesmal gemeinsam – geht nach links und stellt euch zu dritt in der Mitte des unteren großen Platzes auf den großen Schalter – erst, wenn alle drei Helden auf ihm stehen, wird euer Gewicht diesen Schalter in den Boden einrasten lassen. Es erscheinen rund um euch herum Brutzelkraken. Achtung – die goldene Krake ist elektrisch geladen. Diese solltet ihr nur mithilfe eures Bogen erledigen. Die Gegner erscheinen in zwei Wellen – sind beide Angriffe geschafft, öffnet sich über euch das Tor. Dahinter schaut ihr nach links und holt euch aus der Truhe einen violetten Rubin (50), ehe ihr weiter geradeaus geht und diesen Abschnitt verlasst.

Abschnitt 3

Es folgt ein Rätsel – bildet ein 3er-Totem und stellt euch auf eine der mobilen Plattformen, welche um einen zentralen Schalter zirkulieren. Dieser wird von zwei Dekus bewacht – schießt sie als 3er-Totem mit Pfeilen nieder. Aktiviert dann von den bewegenden Plattformen aus den Kristallschalter. Zwei weitere Kristallschalter (oben rechts und oben links) müssen ebenfalls als 3er-Totem aktiviert werden, ehe das Tor oben sich öffnet. Vergesst unten links nicht die kleine Truhe mit dem roten Rubin (20). Hinter dem Tor erreicht ihr die Triforce-Plattform.

Abschnitt 4

Im letzten Teil müsst ihr wieder eine Prüfung ablegen. Ein Miniboss in Form einer goldenen Riesen-Bruselkrake erwartet euch. Da sie elektrisch geladen ist, müsst ihr wieder auf euren Bogen zurückgreifen. Da sie zu Beginn am Boden herumkriecht, könnt ihr als Einzelhelden Pfeile verschießen – nach Vier Treffern rafft sie sich auf. Bildet ein 2er-Totem und feuert wieder Pfeile. Wiederholt das Spiel als 3er-Totem, wenn die Krake sich zu ihrer vollen Größe erhebt. Zwischendurch wird euer Gegner an Vier Enden Energie sammeln und Strahlen rotierend erzeugen – aber es sollte für Euch kein Problem sein, diesen auszuweichen. Nach dem Sieg gibt es eine Handvoll Rubine, ehe ihr das Terrain wie gewohnt verlassen könnt.

1.3. Moblin-Festung

Materialien: 2x Armos-Geist, 1x Süßer Pilz

Items: Bogen, Bomben

Empfohlenes Kostüm: 2x Kokiri-Gewand, 1x Bombengewand

Abschnitt 1

Ihr startet gemeinsam: Steigt links oder rechts auf die Erbsenblätter, damit sie euch die Anhöhe hinauf tragen. Oben findet ihr die Items – einigt euch, wer die Bomben an sich nimmt. Oben ist der Weg durch eine Säule versperrt. Schaut rechts, der Bombenträger wirft vor der Treppe die Bomben hinauf und macht den Weg frei. Bildet ein 3er-Totem und lauft oben weiter rechts zur Säule und werft euren obersten Helden (den Bombenträger) hinüber auf die andere Seite, sodass ihr links (2er-Totem) und rechts (Einzelner Held) von der Säule steht. Jetzt ist ein wenig Timing gefragt: Schießt als 2er-Totem einen Pfeil in den oberen Schalter, dann werft fix euren Teampartner nach rechts, sodass die anderen beiden ein 2er-Totem bilden und schnell den anderen Schalter via Pfeil umlegen. Werden beide Schalter umgelegt, bevor die Zeit abgelaufen ist, senkt sich die Säule und der Weg zur Triforce-Plattform ist frei.

Abschnitt 2

Eine erneute Mutprobe erwartet euch: Verschiedene Gegner (Dekus, goldene Brutzelkraken, Raubschleime) erscheinen an unterschiedlichen Stellen des Geländes. Beginnt mit dem Weg nach oben rechts. Hinter dem Baumstamm und zwei Dekus könnt ihr ganz oben rechts und oben bei den Raubschleimen jeweils eine Bombe an den Felsen legen – dahinter ist stets eine Truhe mit einem roten Rubin (20) versteckt. Die Raubschleime könnt ihr leicht beseitigen, indem ihr eine Bombe in ihr Fass zielt. Dahinter sind paar Brutzelkraken zu erledigen, ehe sich der Zugang zu der Triforce-Plattform öffnet. Schnappt euch noch paar Herzen / Rubine von der Rubinqualle und weiter geht es in den nächsten Abschnitt!

Abschnitt 3

Ihr kommt der Moblin-Festung näher: Links neben euch ist das Tor – doch es ist verschlossen. Moblins mit Speeren bewachen neben Bruzelkraken, Raubschleimen (im Süden im Boden als Herz getarnt) und Dekus das Gelände, die jedoch mit Pfeilen kein Problem darstellen sollten. Um das Tor zu öffnen, müsst ihr am Tor vorbei rechts über den Baumstamm eilen und oben rechts eine Bombe ans Gitter legen. Der aktivierte Schalter legt eine Reihe weiterer Schalter frei. Die Bogenschützen bilden zwei Teams mit einem 2er-Totem und als Einzelner Held, sodass sie die Schalter unterschiedlicher Höhe trotz kurzem Zeitfenster alle aktivieren können. Dadurch wird er Zugang zu einer Seitenplattform ermöglicht, auf der der passende Schlüssel erscheint. Bildet ein 3er-Totem und werft eure Helden nach und nach rüber, sodass der Letzte den Schlüssel aufnehmen kann und ihn zu den anderen über das Wasser werfen kann – so kann der Schlüssel sicher über Landwege zum Tor transportiert werden, während die verbleibenden Helden in den Fluss springen. Öffnet das Tor und stellt euch auf die Triforce-Plattform.

Abschnitt 4

Die Moblins fordern euch zum Kampf heraus, sobald ihr in die Arena steigt. Neu ist neben den

Speerwerfern Moblin-Speerwerfer auf Armosstatuen – diese laufen Amok und explodieren, sobald ihr Träger von euch besiegt wurde. Bildet zunächst zwei Teams: Ein 2er-Totem, ein Einzelkämpfer. Einzelnen Moblins können von Letzterem besiegt werden, während das andere Team die Armos-Moblins vornimmt. Den letzten Armos-Moblin müsst ihr als 3er-Totem erledigen. Vergesst am Rand die zwei Moblinwachen links und rechts. Am Ende wird der Weg frei zur letzten Triforce-Plattform – aber halt, bevor ihr euch aufstellt, könnt ihr links einen Helden auf das Mauersims werfen. Hinten oben links ist noch eine kleine Truhe mit einem roten Rubin (20) versteckt. Verlasst das Gebiet und das Level ist geschafft!

1.4. Waldtempel

Materialien: 2x Arachno-Panzer, 1x Blin-Collier

Items: Bogen, Bomben

Empfohlenes Kostüm: 1x Kokiri-Gewand, 2x Bombengewand

Abschnitt 1

Ihr startet wieder gemeinsam und könnt euch direkt oben eure Items sichern. Der Bogenschütze unter euch kann zunächst rechts die einzelne erloschene Fackel via Pfeil entzünden, indem er sich vor der rechten, äußeren brennenden Fackel stellt und einen Pfeil parallel durch den erloschenen Fackeltrog schießt. Selbiges Spiel funktioniert auch mit der linken Fackel neben der verschlossenen Tür, die als 3er-Totem erreichbar ist. Hinter der Tür erwarten euch vier Mini-Margohmas: Damit gemeint sind die stacheligen Kreisel, die sich in Viererformation im Kreis bewegen. Die Kunst ist es, Bomben in die Mitte zu werfen, damit sie explodieren. Zur Belohnung gibt es einen kleinen Schlüssel, mit dem sich das obere Schloss aufschließen lässt. Vergesst links oben die Rubinqualle nicht, ehe ihr zur Triforce-Plattform über euch eilt.

Abschnitt 2

In folgender Kammer müsst ihr wieder euer Durchhaltevermögen beweisen: Der große Bodenschalter verrät euch, dass ein Kampf bevorsteht. Sobald alle Helden sich dort versammelt haben, erscheinen 4 blaue Tektites und 4 Mini-Margohmas. Letztere bewegen sich auf vorgegebenen Bahnen, die anhand der Rauten-Bodenfliesen leicht erkennen könnt. Erledigt zuerst die Spinnen als 2er-Totem mit Pfeilen (wenn sie vom Podest runter fallen, wartet einfach bis sie wieder auf das gleiche Podest rauf springen). Die beiden Inneren Mini-Margohmas müsst ihr mit etwas Timing sprengen, indem ihr im richtigen Moment eine Bombe in das Innere des Kreisels werft. Einfacher ist es mit den Äußeren, dazu wartet, bis sie oben ihr Ende erreichen, da sie dort für einen kurzen Moment anhalten und deshalb leichter mit Bomben zu treffen sind. Füllt gegebenenfalls aus den Krügen am Rand eure Herzen auf, bevor es weiter geht.

Abschnitt 3

Dieser Teil wird für gewöhnlich knifflig: Ihr seht oben, dass eine Salve von Pfeilen rechts unaufhörlich den Weg zu einem Hindernis-Parcours gestaltet. Bildet ein 3er-Totem und eilt nach links bis zur Flamme. Ihr seht weiter links zwei brüchige Blöcke, die ihr mit Bomben zerstören müsst, damit die hintere Flamme entzündet wird. Der Bogenschütze von euch muss nun unten durch den Pfeilregen zu den Krügen, um dort einen Pfeil nach oben zu den anderen erloschenen Fackeln zu schicken – diese werden entzündet und geben eine Treppe frei. Dahinter müsst ihr gleich weiter einmal nach rechts und anschließend wieder nach links einem Pfeilregen ausweichen. Dahinter steht in diesem Teilbereich der Kammer ein großer goldener Block. Ihr könnt daneben links via Totem den Vorsprung erklimmen und den Block zu euch hinaufziehen (damit der Rest nachfolgen kann). Schiebt den Block der vorgegebenen (violettrosa-farbig)en Bahn nach rechts, um die Pfeilsalven abzuwehren und einen Weg frei zu machen. Noch ein letzter Mini-Margohma muss mittels Bombe weggesprengt werden, bevor ihr die Triforce-Plattform nutzen könnt.

Abschnitt 4

Geht alle drei hinauf und rutscht die Senke hinab, um den Kampf mit Margohma zu beginnen: Margohma ist nichts anderes als ein riesiger Stachelkreisel mit einem verletzlichem Auge innen. Bildet ein 3er-Totem und wartet, bis Margohma euch fixiert (er kreist zuvor schnell und fährt Stacheln aus) um euch zu rammen. Dabei setzt er sich kurze Zeit selbst außer Gefecht und öffnet oben die Schleuse, in dem ihr über Y-Knopf eine Bombe geschickt hinein werfen könnt. Nachdem ihr so das Auge hervorholt, können zwei Helden durch das Totem nach oben geworfen werden, um das Auge mit dem Schwert zu bearbeiten. Wiederholt diese Taktik noch einmal, sodass Margohma sein Gefährt um eine Etage vergrößert. Für euch ändert das nicht viel, behaltet die Taktik bei, bis das Auge sein Kampfgefährt aufgeben wird (es implodiert). Nun braucht ihr nur noch dem hüpfenden Auge zu folgen und es mit einigen Schwertstreichen in die Enge zu treiben, bis es besiegt ist. Zur Belohnung winken euch einige Rubine, ehe ihr den Tempel über das Triforce verlasst.