

ZELDA TRI FORCE HEROES – LÖSUNGSWEG

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE
LETZTES UPDATE: 30.10.2016

3. GEBIET: VULKAN

3.1. Glutpass

Materialien: 2x Goronen-Erz, 1x Monsterherz

Items: Bumerang

Empfohlenes Kostüm: Bumerang-Gewand

Abschnitt 1

Geht gemeinsam nach links, bildet ein 3er-Totem und werft zwei Kameraden herüber. Diese schnappen sich jeweils einen Bumerang – mit ihm könnt ihr Gegner paralisieren oder Objekte zu euch holen – etwa euren verbleibenden Helden, den ihr so über den Lavafluss zieht. Haben alle drei Helden den Bumerang, stellen sie sich links auf den Schalter: Eine Brücke fährt hinüber. Dahinter erwartet euch ein blauer Panzerkäfer, der zügig auf euch zukommt – diesen paralisiert ihr schnell mit dem Bumerang, ehe ihr ihn bekämpft. Achtung: Panzerkäfer haben eine Panzerung, die euch zurückwirft – das kann unter Umständen stören (wie z.B. euch beim nächsten Gegner in die Lava fallen lassen). Geht oben auf den Felsen, um hinauf getragen zu werden und achtet hier auf euren Gegner rechts (links die Rubine könnt ihr nur erreichen, wenn ihr im Besitz des Goronen-Kostüms seid). Bildet wieder ein 3er-Totem und werft zwei Helden über den Abgrund, wenn die Lavafontänen inaktiv sind und holt den Dritten über Bumerang zu euch. Weiter rechts erledigt ihr einen weiteren blauen Panzerkäfer für eine Truhe mit 3 Herzen. Weiter oben befindet sich die Triforce-Plattform (ganz oben rechts kann ein Einzelheld noch einen blauen Rubin von einem Vorsprung via Bumerang einsammeln).

Abschnitt 2

Ihr startet gemeinsam an einer Weggabelung. Wählt ihr den Weg ganz oben links, kommt ihr zu über wackeligen Felsplattformen (nicht zu lange stehen bleiben, sie fallen sonst in die Lava) zu einem Pfad, der euch (hinter drei blauen Panzerkäfern) zur Triforce-Plattform führt – nur ist diese zu Beginn von einem Feuerfeld umgeben. Heißt: Hier kommt ihr nicht weiter. Zurück an der Weggabelung wählt zunächst den untersten Weg (werft einen Helden hinauf), damit ihr am Ende zu einer kleinen Truhe kommt, in der ihr einen roten Rubin (20) findet. Kehrt zum Startpunkt zurück, geht ein Stück den oberen, linken Pfad entlang sodass ihr (auf der zweiten Felsplatte) rechts eine stabile Felsplatte seht. Werft einen Helden herüber, sodass dieser von dort die anderen beiden Helden per Bumerang zu sich holen kann. Eilt über die wackeligen Plattformen hinauf, an der Gabelung nach oben zu der Rubinqualle. Hier geht es weiter rechts hinab bis zum Graben – werft auch hier schnell einen Helden herüber, der die anderen beiden Spieler rüber holt. Gemeinsam geht es nach unten auf das große Feld (weiter rechts findet ihr nur zwei blaue Rubine). Stellt euch auf die drei Schalter, damit es zum Kampf kommt: 2 Feuerfledermäuse und 2 Zyklopen (Hinox) erscheinen euch. Während die Hinox' leicht mit dem Schwert zu besiegen sind (sie können nur viel einstecken), solltet ihr die Feuerfledermäuse mit dem Bumerang erledigen. Sind eure Gegner besiegt, erlischt die Feuerbarriere um euer Feld sowie rund um die Triforce-Plattform. Geht hinauf und verlasst diesen Abschnitt.

Abschnitt 3

Direkt zu Beginn fallen brennende Felsen herunter, die euch verletzen – ihr könnt ihren Fall anhand der Schatten auf dem Boden erkennen. Geht zusammen links die Windung hinauf (ganz unten links die Truhe hinter der Lava könnt ihr nur mithilfe des Goronen-Kostüms erhalten) und bildet ein Totem, um zwei Mitstreiter auf die von Lava hochkatapultierte Felsplattform bzw. einen einzelnen Helden auf die andere Seite zu werfen und die verbleibenden Spieler nach und nach per Bumerang einzuholen. Geht den Weg weiter hinauf (als 3er-Totem könnt ihr die Rubine rechts an der Felswand per Bumerang einsammeln), am blauen Panzerkäfer vorbei nach links. Dort werft ihr einen Helden herüber auf die beiden wackeligen Felsplatten – dieser läuft nun zwischen den beiden Platten hin und her, während er den Bumerang nach den verbleibenden Helden auswirft, diese zu sich zieht und als 2er-Totem auf die andere Seite wirft, bis beide links auf der anderen Seite sind – dann können diese ihren Freund von seinem Los befreien. Sammelt hier ggf. die Herzen oben (und als 3er-Totem) unten ein, ehe es nach links an den beiden Feuerflattern vorbei hinauf geht. Die Feuerbarriere vor dem Tor könnt ihr unterbrechen, wenn ihr links und rechts auf dem Tor als 3er-Totem schnell die beiden Schalter (per Bumerang) umlegt. Dahinter könnt ihr als 2er-Totem rechts 2 Herzen einsammeln, ehe ihr rechts oben die Triforce-Plattform erreicht (als 3er-Totem findet ihr darüber auf der Lava per Bumerang zwei blaue Rubine).

Abschnitt 4

Am Gipfel des Vulkans erwartet euch ein Kampf – Feuerflatterer als auch feuerspuckende Rhinosauern erwarten euch hier. Achtung, der Pegelstand der Lava steigt in diesem Gebiet ständig auf und ab, was ihr anhand der Erschütterung des Berges wahrnehmen könnt – rettet euch daher rechtzeitig auf eine der höher liegenden Plattformen. Besiegt alle Gegner, ehe ihr als Totem die Truhe rechts (3 Herzen) und oben links (roter Rubin (20) holt. Die Triforce-Plattform befindet sich unten rechts und ist ebenfalls als Totem erreichbar.

3.2. Hinox-Tunnel

Materialien: 2x Goronen-Erz, 1x Monsterfossil

Items: Bumerang, Bogen

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

Abschnitt 1

Startet gemeinsam und nehmt oben eure Gegenstände an euch. Die Bumerang-Helden können sich weiter oben links und rechts eine Donnerblume schnappen und diese auf den brüchigen Felsen werfen – nach zwei Detonationen ist dieser durchbrochen. Der dahinter liegende Schalter aktiviert eine Brücke nach oben und ihr erhaltet eine Vorschau auf das kommende Rätsel: Hier befinden sich drei Schalter auf zwei unterschiedlichen Höhen. Es gilt zunächst eine Donnerblume von den Seitengerüsten per Bumerang zu pflücken (dies kann einer der Helden tun) und auf das vorgesehene Podest in der Mitte werfen – während die Bombe jetzt zündet und die Explosion die unteren beiden Schalter kurzzeitig aktiviert, bilden alle Helden ein 3er-Totem mit dem Bogenschützen an der Spitze, der schnell den letzten Schalter oben in der Mitte mit Pfeilen abschießt. Gelingt es euch, alle 3 Schalter im vorgesehenen Zeitfenster zu aktivieren, erscheint eine bewegende Plattform, die euch nach oben zur Triforce-Plattform führt.

Abschnitt 2

Beginnt hier, indem ihr euch durch die vorgesehene Öffnung durchs Gitter auf die Lore fallen lasst. Diese fährt los und macht mit euch eine kleine Rundfahrt, sodass ihr beim Vorbeifahren (nach zwei roten Rubinen, die ihr Einzelhelden per Bumerang einfangen könnt) an Donnerblumen und einem brüchigen Felsen vorbeikommt. Ziel ist es, die Donnerblumen einzufangen und diese auf den Block zu werfen. Ist dieser gesprengt, sammelt den violetten Rubin ein und aktiviert als 3er-Totem den Schalter am Ende via Pfeil. Dadurch wird eine Weiche umgelegt, die euch direkt zur Triforce-

Plattform (und einer Rubinqualle) bringt.

Abschnitt 3

Steigt ihr hier auf die Lore, erhaltet ihr einen kurzen Blick auf das hiesige Rätsel: Drei Schalter müssen aktiviert werden, diese befinden sich jedoch auf unterschiedlicher Höhe. *[Ist einer von euch im Besitz des Kokiri-Gewands, kann dieser versuchen, Pfeile zu verschießen, um die verschiedenen Schalter relativ leicht zu erwischen.]* Zunächst rotiert ihr mit der Lore im linken Kreis: Hier bildet mit dem Bogen ein 2er-Totem, um die Donnerblumenkette rechts zu erwischen. Nachdem ihr den Schalter aktiviert habt (und unten die Rubine eingesammelt habt), könnt ihr den blauen Hebel umlegen, um die Weiche zu verschieben. Ihr rotiert nun im rechten Kreis, wo ihr die beiden anderen Schalter findet. Die rechte Donnerblumenkette könnt ihr mittels Donnerblumen aktivieren, die ihr vorher pflückt und ins Feuer werft. Die obere Kette lässt sich ebenfalls oben per Donnerblume oder beim vorbeifahren später von der Seite via Pfeile erwischen. Sind alle drei Schalter umgelegt, wird die Weiche wieder gedreht und ihr gelangt direkt zurück zur Triforce-Plattform.

Abschnitt 4

Oh, die Hinox-Brüder erwarten euch: Steigt zusammen oben in die große Lore und der Held des Vulkans kommt zu euch gefahren: Hinox wird euch in einer gegnerischen Lore folgen und versuchen, parallel zu eurem Gefährt in dieses Bomben hinein zu werfen. Abgesehen von Pfeilen packen die übrigen Helden die Bomben und werfen sie schnell wieder zurück zu seinem Besitzer. Hinox kann viel einstecken, aber nach paar Bomben wird er nachgeben. (Sollten euch zwischenzeitlich die Herzen ausgehen, könnt ihr beim vorbeifahren an den Wänden hin- und wieder welche zu euch holen). Doch damit nicht genug: Jetzt fordern euch die Hinox Brüder im Doppelpack heraus. Die Methode ist dieselbe, allerdings seid ihr nun weitaus mehr unter Beschuss. Seht zu, dass ihr nicht von den Explosionen der Bomben erwischt werdet und werft die Bomben schnell zurück, der Bogenschütze kann derweil die beiden Gebrüder mit Pfeilen einheizen. Sind beide Brüder besiegt, erhaltet ihr paar Rubine und ihr werdet zur letzten Plattform gebracht, die euch aus diesem Level hinaus bringt.

3.3. Feuerfront

Materialien: 2x Monsterherz, 1x Cooles Horn

Items: Bumerang, Windkrug

Empfohlenes Kostüm: 1x Bumerang-Gewand, 2x Windmagie-Robe

Abschnitt 1

In diesem Level lernt ihr einen neuen Gegenstand kennen: Den Windkrug. Mit ihm lassen sich nicht nur Flammen von Objekten wie Rubinen löschen; es können auch mit dem Windstoß gezielt Objekte oder eure Mitstreiter weg gepustet werden. Gleich rechts können die Windkrug-Träger den neuen Gegenstand ausprobieren. Pustet den Helden mit dem Bumerang (der sich an den Rand des Abgrundes stellt) nach rechts auf die andere Seite, ehe dieser seine Mitstreiter rüber holt. Oben könnt ihr den Rubin mittels Windkrug vom Feuer befreien, dann geht es weiter hoch. Bildet ein 3er-Totem und pustet die Feuerbarriere um die Truhe aus, in der ihr einen roten Rubin (20) findet. Weiter geht es darunter auf die Metallschaukel, die euch weiter rechts zur Triforce-Plattform bringt. *[Wenn ihr mutig seid, gehen zwei Helden auf die zweite Schaukel dahinter. Nehmt den Windkrug und pustet einen Windstoß nach links, um der Schaukel mehr Schwung zu verleihen. Dadurch könnt ihr eure Mitstreiter ganz rechts auf die Anhöhe werfen, auf der eine Truhe (drei Herzen) steht. Zurück kann dieser unten lang gehen und gelangt so zur Triforce-Plattform, während der verbliebene Held auf der Schaukel zurück schaukelt.]*

Abschnitt 2

Euch erwartet eine Mutprobe: Springt hinunter auf die große Gitter-Plattform und stellt euch auf die drei Schalter. Es erscheinen rote Panzerkäfer – diese sind in Flammen gehüllt, d.h. ihr müsst sie

entweder mit dem Bumerang paralisieren oder besser mit dem Windkrug „löschen“ (sie sind dann für kurze Zeit paralytisch). Idealerweise pustet ihr sie einfach von der Platte herunter (nur nicht eure Kameraden). Mit der Zeit erscheinen neue rote Panzerkäfer. Sind alle besiegt, erscheint rechts eine Brücke, die euch zur Triforce-Plattform führt.

Abschnitt 3

Lauft nach rechts und schickt euren Helden mit dem Bumerang unten rechts per Windkrug auf die andere Seite – und zwar so, dass die rotierenden Flammenketten ihn nicht erwischen. Wählt die untere Seite, da die untere Flammenkette langsamer rotiert als die Obere. Holt die anderen Mitspieler per Bumerang herüber, weicht den rotierenden Flammenbarrieren aus und rennt hinauf. Hier erwarten euch wieder Metallschaukeln: Stellt euch hinauf und nutzt euren Windkrug, um die Schaukel höher anzutreiben – so, dass ihr von erhöhter Position weiter rechts auf die zweite Schaukel springen könnt. Dort springt auf eine Brückenplattform, die euch zu einem Felsenaufzug bringt. Lasst euch hinauf tragen und eilt rechts auf die nächste Metallschaukel. Treibt auch diese wieder mit dem Windkrug an, sodass ihr die obere Plattform über euch erreicht. Achtung: Es kommen euch gleich zwei rote Panzerkäfer entgegen, die ihr schnell in den Abgrund katapultiert. Es erwartet euch ein letzter Slalom durch drei rotierende Feuerketten (Achtung, die Letzte ist schnell), ehe ihr die Triforce-Plattform und eine Rubinqualle erreicht.

Abschnitt 4

Der letzte Teil des Levels wartet mit einem Kampf auf: Zu Beginn bildet ein 3er-Totem mit einem Windkrug-Träger an der Spitze, um die 4 brennenden Flugpilze mit Windstößen zu attackieren, welche euch mit Feuer einheizen wollen. Sind diese Geschichte, kommen neue Gegner: Neben 2 weiteren brennenden Flugpilzen, die ihr als 2er-Totem erledigen könnt, warten eine Handvoll rote Panzerkäfer auf euch. Erledigt auch sie, sodass der Weg nach oben zur Triforce-Plattform frei wird.

3.4. Feuertempel

Materialien: 2x Monsterfossil, 1x Kodongo-Schwanz

Items: Bumerang, Windkrug, Bogen

Empfohlenes Kostüm: 1x Bumerang-Gewand, 1x Kokiri-Gewand, 1x Windmagie-Robe

Abschnitt 1

Nehmt eure Gegenstände an euch, dann lauft hinauf: Hinter dem Lavagraben sind wackelige Felsplatten. Pustet erst den Helden mit dem Bumerang rüber, sodass dieser die anderen Helden (welche sich ans Ufer stellen) rüber holen und schnell links oder rechts auf eine feste Plattform absetzen kann. Sind alle drüben, geht hinauf, weicht den Feuerketten aus und stellt euch rechtzeitig auf die drei Schalter, um den Weg weiter oben zu entriegeln. Eilt weiter hoch – für die beiden roten Rubine auf den Säulen könnt ihr ein 3er-Totem bilden mit dem Bumerang-Werfer an der Spitze. Dahinter erwartet euch hinter den wackeligen Felsplatten drei Schalter, die ihr in einem sehr kurzen Zeitfenster aktivieren müsst. Spielt ihr zu dritt, stellt sich jeder Held links, mittig, rechts vor einen Schalter und aktiviert ihn schnell; als Einzelspieler könnt ihr mit eurem Bogenschützen versuchen, vom mittleren oberer Felsplatte aus alle drei Schalter zu aktivieren, ehe eure Plattform in die Lava absinkt. Ist es geschafft, fährt eine Treppe aus, die euch zur Triforce-Plattform führt.

Abschnitt 2

Die Hinox Brüder geben nicht auf: Kaum angekommen, bekommt ihr gleich Besuch! Die Taktik ist Dieselbe: Pfeile schießen und geworfene Bomben zurück an ihren Absender werfen. Tipp: Wirft Hinox beim Vorbeifahren eine Bombe zu euch, nehmt sie, eilt zum nächsten Alkoven neben euch, an dem Hinox entlang fahren wird und werft die Bombe schnell zurück. Kaum ist der erste Bruder erledigt, kommen zwei Brüder hinterher. Auch hier verfolgt ihr dieselbe Strategie. Sind auch die Gebrüder besiegt, könnt ihr diesen Abschnitt verlassen.

Abschnitt 3

Schnell bemerkt ihr weiter rechts den Schiebebblock. Holt euch zuvor als 3er-Totem die Truhe oben (werft euren obersten Helden hinauf), in dieser sind 3 Herzen versteckt. Nehmt nun den Block unten und schiebt diesen zunächst auf die rechte Seite auf die obere der beiden glühenden Gitterquadrate (aus der regelmäßig Lavafontänen heraus strömen). Klettert via Totem auf den Block und werft einen Mitstreiter hinauf, um aus der zweiten Truhe einen violetten Rubin (50) zu holen. Nun schiebt den Block auf das andere Gitterquadrat, damit ihr den temporären Aufzug nutzen könnt, um den Schalter links abzuschließen. Es fährt eine Brücke rechts zu euch herüber. Passiert diese, schlagt die blauen Panzerkäfer zur Seite und erreicht das Ende dieses Abschnitts – schaut euch noch die Rubinqualle an, ehe es mittels Triforce-Plattform zum letzten Abschnitt geht.

Abschnitt 4

Springt hinunter auf die Kampfarena, damit Moldorm, euer Bossgegner des Feuertempels erscheint! (Zeldafans werden diesen Gegner aus verschiedenen anderen Teilen der Serie wie „A Link to the Past“ oder „A Link between Worlds“ kennen). Moldorms Scheinwerfer an den Augen zeigen an, welchen Helden er gerade verfolgt – die übrigen Helden können die leuchtende Kugel seines leuchtenden Schwanzes attackieren.

Im Einzelspieler-Mode empfiehlt es sich, die Helden auf zwei Seiten aufzuteilen – wenn der Gegner zu einem Helden einer Farbe wandert, wechselt rasch zu einem Held anderer Farbe und verfolge das Schwanzende bevor Moldorm den Doppelgänger erreicht – erst dann ändert er seinen Fokus auf euren aktiven Helden. Stellt diesen dann rasch zurück auf die andere Seite und wechselt wieder zum ersten Helden zurück.

Nach paar Angriffen wird Moldorm seine Schwanzspitze ein Stück anheben – hierzu müssen die Helden auf einer Seite ein 2er-Totem bilden, um Schaden anzurichten, die übliche Taktik bleibt gleich. Sobald Moldorm die Schwanzspitze erneut aufrichtet, blinken seine Augen in allen Farben – er rast nun in Raserei verfallen von einem Ende zum Anderem – bildet ein 3er-Totem und verfolgt euren Gegner, haut ihm ein letztes Mal auf sein empfindliches Ende und er ist besiegt. Zur Belohnung gibt es wieder Rubine, ehe ihr das Level nach oben hin verlassen könnt!