

ZELDA TRI FORCE HEROES – LÖSUNGSWEG

WWW.ZELDAEUROPE.DE

AUTOR: EVELYN JADE
LETZTES UPDATE: 30.10.2016

4. GEBIET: SCHNEELAND

4.1. Eisplateau

Materialien: 2x Wuschelfell, 1x Schneekristall

Items: Feuerhandschuhe

Empfohlenes Kostüm: Anti-Rutsch-Anzug, Feuermaske

Abschnitt 1

Ihr startet gemeinsam: Geht links die Treppen runter und hinauf auf das Eisfeld – hier werdet ihr schnell merken, dass der rutschige Boden eure Bewegungen hindert. Schnappt euch oben die Truhe (5). Vor und auf dem Eisfeld werdet ihr Bekanntschaft mit Eisatmern machen: Es sind kugelförmige Gegner, die wild auf dem Eis schliddern, wenn ihr sie mit dem Schwert schlagt. Drei Treffer sind nötig, sie zu erlegen (ihr beschleunigt sie mit jedem Treffer und setzt im schlechtesten Fall andere Eisatmer in Bewegung), also geht ihnen wenn möglich aus dem Weg. Bildet oben ein Totem und werft einen der Helden neben der blockierten Treppe zu den Gegenständen, die auf den Podesten warten. Ihr findet die Feuerhandschuhe: Mit ihnen lassen sich (wie in Super Mario) Feuerbälle verschießen, mit denen ihr Gegner und gefrorene Hindernisse angreifen könnt. Taut die Eissäulen von der Treppe auf, damit alle Helden sich einen Feuerhandschuh abgreifen können und unten die Triforce-Plattform erscheint. Bevor ihr geht, schaut links und taut die Eissäule auf, um den Fackeltrog zu entzünden. Es erscheint darunter eine Truhe mit einem roten Rubin (20). Mit den Feuerhandschuhen könnt ihr nun alle restlichen Eissäulen tauen und euch Rubine oder Herzen abgreifen. Rechts neben der Triforce-Plattform befindet sich eine Truhe mit drei Herzen. Verlasst den Abschnitt dann.

Abschnitt 2

Stellt euch auf die linke Seite und entzündet zuerst die erloschene Fackel (auf dem Stachelfeld), dann den großen Eisatmer (welcher permanent einen Frosthrauch über das Feld pustet). Geht die Treppe hoch, erledigt die Fledermaus und stellt euch auf die drei Schalter. Bleibt dort stehen, sodass der Held an oberster Stelle einen Feuerball nach rechts abwirft – wie ihr (spätestens jetzt) seht, werden eure Feuerbälle von der Wand zurückgeworfen und entzünden die Fackel weiter unten. Die Barriere über euch verschwindet; geht hinauf. Den Eisatem der drei großen Eisatmer könnt ihr nicht mit Feuerbällen überwinden; eilt nach rechts und stellt euch zu dritt an den Abgrund, werft einen Feuerball, der am Ende die Reihe der großen Eisatmer trifft. Weiter geht's: Erledigt oben die Fledermäuse, dann bildet ein Totem und werft eure Mitstreiter hinter den großen Eisatmer rechts, damit sie ihn von hinten mit Feuerbällen eliminieren. Bildet wieder ein 3er-Totem und erledigt oben auf beiden Flanken den Rest der Eisatmer, indem ihr Feuerbälle hinauf werft. Steigt dann auf das Erbsenblatt und lasst euch zur Triforce-Plattform hinauf fahren.

Abschnitt 3

Die hexagonalen Eisflächen vor euch bestehen aus dünnem Eis – sie brechen mit der Zeit, wenn ihr länger auf ihnen stehen bleibt, also bleibt in Bewegung. Die großen Eisatmer hier pusten nicht alle

permanent ihren Eisatem, also erledigt diese oder eilt an diesen vorbei, sobald ihr Atem aussetzt. Geht zu Beginn nach oben links, am Atem des Eisatmers vorbei, schnappt euch den roten Rubin und dann nach links aufs Festland. Weiter oben links geht es am Eisatmer vorbei (rechts befindet sich ein weiterer roter Rubin). Auf der nächsten festen Plattform erledigt ihr die Frostflatterer schnell, bevor sie euch schaden. Jetzt bildet ein 3er-Totem und erledigt über euch auf den frostigen Platten schnell den blauen Flugpilz, da seine Bomben den Boden zerstören (falls sie doch zerstört werden, bilden sich nach einer Pause neue Platten nach). Entzündet danach auf der linken und rechten Seite am Rand die Fackeln, um oben eine Brücke auszufahren. Geht jetzt hinauf und verlasst diesen Abschnitt mit der Triforce-Plattform.

Abschnitt 4

Lauft hinunter, um unten auf dünnen Eisplatten sechs blauen Hexenmeistern zu begegnen. Sie attackieren euch mit magischen Wellen und verschwinden kurzzeitig, um an anderer Stelle auf dem Eis wieder aufzutauchen. Erledigt sie als Einzelkämpfer bzw. als Totem – ein Feuerball reicht, um einen Hexenmeister zur Strecke zu bringen, aber ihr wollt euren Untergrund nicht auftauen. Sind alle besiegt, erscheint die Triforce-Plattform.

4.2. Schneeballtal

Materialien: 2x Wuschelfell, 1x Schlangenzähne

Items: Feuerhandschuhe, Bumerang

Empfohlenes Kostüm: Anti-Rutsch-Anzug, Feuermaske, Bumerang-Gewand

Abschnitt 1

Ihr werdet schnell oben auf dem Pass die Erfahrung mit großen Schneekugeln (oder auch Steinkugeln, Achtung!) machen, die euch gnadenlos überrollen. Weicht daher rechtzeitig in die Seitennischen aus. Holt euch schrittweise die Gegenstände auf dem Weg ab – sobald ihr über die Feuerhandschuhe verfügt, könnt ihr die Schneehaufen als auch die Schneekugeln schmelzen (die großen Schneekugeln verwandeln sich zunächst in kleinere Schneekugeln, Obacht!). Es geht weiter den Pass nach rechts hinauf (wartet zuerst, bis die nächste Kugel an euch vorbeigerollt ist, weicht hinter der Treppe in die Nische oben aus. Weiter rechts befinden sich zwei schmale Abgründe – hier müsst ihr eine Kette bilden und euch via Totem herüber werfen – wobei der Held mit dem Bumerang zuerst hinüber geworfen werden sollte, damit dieser den letzten Helden einsammeln kann. Schwierigkeit hieran sind nur die rollenden Felsen – also timt die Aktion. Dahinter geht es die Treppe weiter rechts rauf, wo ihr zur Triforce-Plattform gelangt (die Rubine und Herz am Rand könnt ihr via Totem erreichen).

Abschnitt 2

Geht hinauf und entzündet rechts die Fackel, um die Felssäulen vor euch in Bewegung zu setzen. Dahinter erlegt ihr schnell die blauen Panzerkäfer (Achtung, im rechten unteren Schneehaufen ist eine Ratte), ehe ihr über den Eissteg hinauf lauft (hier wartet ein blauer Panzerkäfer). Bildet ein Totem und werft den Helden mit dem Bumerang links auf die andere Seite, damit dieser seine Mitstreiter abholen kann. Weiter links findet ihr zwei Schalter (im Schneehaufen ist wieder eine Ratte). Zwei Helden stellen sich auf den Schalter, sodass der Dritte zunächst die erloschene Fackel hinter dem Hindernis entzünden kann. Danach können die anderen Fackeln an der Seite entzündet werden (dazu müsst ihr nicht auf den Schaltern stehen bleiben). Sind alle Fackeln entzündet, aktiviert sich über euch die Triforce-Plattform und der kleine Abgrund zur vorherigen vereisten Plattform wird geschlossen. Jetzt müsst ihr dort nur noch auf die andere Seite: Werft euren Helden mit dem Bumerang nach rechts, lasst ihn die Panzerkäfer erledigen, ehe er die anderen per Bumerang zu sich holt. Weiter unten können hinter den Schneehaufen zwei Truhen via 3er-Totem erreicht werden, wenn der mittlere Held seinen obersten Mitstreiter am Rand des Abgrunds nach unten auf die andere Seite wirft. In den Truhen sind ein violetter Rubin (50) und drei Herzen versteckt. Holt euren Mitstreiter wieder per Bumerang ab. Stellt euch im Kreis um die

Donnerblume. Ziel ist es, dass der Erste die Donnerblume pflückt und ihr anschließend rasch ein 3er-Totem bildet und die Bombe (per Y-Knopf) rechts auf den rissigen Block werft, damit dieser gesprengt wird. Ist dies geschafft, werft als Totem einen Feuerball auf die beiden erloschenen Fackeln, damit die verbleibenden Brückenfragmente ausfahren. Nun könnt ihr die Triforce-Plattform erreichen.

Abschnitt 3

Es erwartet euch ein weiterer Hindernis-Parcours mit Schneebällen und Felsen. Geht nach rechts, weicht den rollenden Hindernissen aus und lasst euch nicht von Frostflattern vereisen. Unter den Schneehaufen können sich wieder flinke Ratten verstecken. Am Ende geht es hinauf (weicht wieder den Kugeln aus, bis ihr das Ende der Treppe erreicht (links zwei Schneehaufen, rechts zwei Töpfe – Achtung, zwischen den Töpfen rollt eine Kugel runter, die die Treppe runter rollt, während weiter links oben Felsen von links in den Abgrund über euch hinabstürzen. Bildet an dieser Stelle ein 3er-Totem mit einem Handschuhträger an der Spitze, wartet ab, bis der Felsen oben links in den Abgrund gerollt ist, eilt schnell die Passage nach links entlang – sobald euch eine bzw. beide Schneekugeln jetzt entgegen rollen, werft einen Feuerball, um dieser auszuweichen. Geht weiter nach unten, sobald möglich und entzündet als 3er-Totem die Fackel. Die Plattform unter euren Füßen wird zum Aufzug. Unter dem Aufzug könnt ihr eine Rubinqualle sichten und für euch nutzen, dann fahrt den Aufzug hinauf. Taut die Säule weiter oben auf, um den großen Eisatmer zu eliminieren, dann geht die Treppe hinauf. Wartet, bis der Fels nach rechts rollt und folgt ihm – werft als Totem zwei Helden rüber und sammelt den Letzten via Bumerang auf, ehe der nächste Felsen von links kommt (Achtung, auch in der Gegenrichtung kommt weiter oben ein Fels / Schneekugel von rechts angerollt). Lasst euch vom Hexenmeister nicht stören, denn am Ende des Weges wartet die Triforce-Plattform auf euch.

Abschnitt 4

Euch erwartet ein Miniboss: Ein Riesen-Eisatmer blockiert den Ausgang. Er ist empfindlich gegen Feuer und schützt sich selbst auf einer Eisplattform (weshalb ihr ihn nicht so leicht mit dem Schwert erreichen könnt). Euer erstes Ziel wird sein Rücken sein – heizt ihn mit Feuerbällen ein. Da sich euer Gegner ständig dreht und Eisfontänen versprüht, um euch einzufrieren, positioniert euch so, dass ihr vor und hinter dem Eisatmer steht. So kann einer der Helden in sein Maul (sobald der Gegner aufhört sich zu drehen) einen Feuerball werfen und kurzzeitig paralisieren, während die anderen Helden ihn einheizen (mit dem Bumerang: Nutze die Fackeln). Ist der Rücken gesprengt, müsst ihr die Seitenarme des Monstrums erwischen. Dazu könnt ihr die Taktik beibehalten bzw. Feuerbälle auf den rotierenden Gegner werfen. Sind auch seine Arme geschmolzen, wird der Eisatmer wütend versuchen, auf euch zuzuspringen und beim Aufprall kurzfristig Eisflächen um sich herum erschaffen. Bearbeitet ihn weiter mit Feuerbällen und eurer Gegner ist bald besiegt. Nach ein paar Rubinen zum Lohn könnt ihr dieses Level nun verlassen.

4.3. Silberschrein

Materialien: 2x Schneekristall, 1x Roter Panzer

Items: Hammer

Empfohlenes Kostüm: Anti-Rutsch-Anzug, Hammerpanzer

Abschnitt 1

Geht gemeinsam hinauf, bildet ein Totem und werft zwei Helden über die Holzpfähle, auf dass diese sich jeweils den Hammer holen: Mit diesem lassen sich nicht nur die Hindernisse um euch herum zerstören, auch Eissäulen können zerstört werden, bestimmte Gegner paralyisiert oder Trampoline benutzt werden. Solche befinden sich weiter oben – sobald alle drei Helden einen Hammer haben (und weiter rechts die Rubinqualle gesichtet habt), schlägt oben links die Trampoline in den Boden. Stellt euch hinauf, da sie sich schnell von eurem Schlag erholen und euch in die Luft katapultieren. Geht hinauf, über die Eisplattformen nach rechts. Bildet ein Totem und

werft zwei Helden den Vorsprung rechts hinauf. Hier schlagt auf das Trampolin, stellt euch als 2er-Totem drauf und lasst euch hinauf schicken. Schlagt hier die Holzstäbe in den Boden, damit euer verbliebener Mitspieler zu euch aufschließen kann. Schlagt ihr hier die Trampoline links, findet ihr links auf dem Vorsprung eine Truhe mit einem roten Rubin (20). Selbiges gilt auch für das Trampolin ganz rechts, dahinter ist eine weitere Truhe mit einem roten Rubin (20). Schlagt hier oben die Eissäulen nieder, dann geht es weiter links per Trampolin zur Triforce-Plattform hinauf.

Abschnitt 2

Es kommt gleich zu einem Kampf, kaum nutzt ihr vor euch die Trampoline hinauf: Rote Schnapper erscheinen auf dem Feld. Sie können nicht mit dem Schwert besiegt werden – aber mit einem Hammerschlag in ihrer Nähe jagt ihr sie vom Boden und ihr könnt die wehrlosen Schildkröten normal mit dem Schwert besiegen. Ein Aufzug wird aktiv, kaum nachdem ihr die ersten Schnapper erledigt habt. Er bringt euch zu weiteren Schnappern, die jedoch auf einigen Plattformen dünnen Eis ihr Unwesen treiben – ein falscher Schlag und ihr brecht durchs Eis! Erlegt wieder alle Schildkröten, danach senkt sich oben die Barriere und ihr könnt die Triforce-Plattform nutzen.

Abschnitt 3

Erledigt zu Beginn oben die beiden Schnapper, ehe ihr ein 3er-Totem bildet und die Treppe hinauf lauft. Zwei Helden können auf die fahrende Plattform geworfen werden, während der Dritte sich via Trampolin auf die Plattform katapultieren lassen muss (er aktiviert dieses, sobald die Plattform kurz vor dem Trampolin vorbei fährt). Stellt euch oben auf den großen Schalter, damit die Barriere über euch zur Seite geht. Ein Eisfeld mit Schnappern und kleinen, bereits rasch rotierenden Eisatmern, erwartet euch. Geht hinauf, und holt aus der Truhe einen roten Rubin. Meistert euren Weg an euren Feinden vorbei und nutzt am Ende die Trampoline hinauf. Hier aktiviert rechts als 2er-Totem zunächst das Trampolin, dann schlagt den Kristallschalter, bildet dann ein 3er-Totem und stellt euch auf das Trampolin, um euch hinaufwerfen zu lassen. Oben könnt ihr den Abschnitt über die Triforce-Plattform verlassen.

Abschnitt 4

Geht hinauf, um drei Steinhörnchen vorzufinden. Sie werfen dich zurück, wenn du sie mit dem Schwert attackierst und bewegen sich schnell, ohne dass ihre Richtung einzuschätzen ist. Ob Schwert oder Hammer, beides verwandelt sie kurz zu Stein. Der Trick: Wenn sie versteinert sind, schnell präzise mit dem Hammer auf sie schlagen. Sind die ersten Drei besiegt, erhaltet ihr Zugang zu einem weiteren Eisfeld, auf dem noch drei Steinhörnchen warten. Stellt euch oben an die Wand, um nicht von der Plattform geworfen zu werden und erledigt auch diese. Der Weg öffnet sich und ihr könnt hinauf zur Triforce-Plattform gehen.

4.4. Eistempel

Materialien: 2x Schlangenzähne, 1x Frostpanzer

Items: Hammer, Feuerhandschuhe

Empfohlenes Kostüm: Anti-Rutsch-Anzug, Hammerpanzer

Abschnitt 1

Zu Beginn werdet ihr kurz hingewiesen, dass die Feuerhandschuhe sich weiter oben im Abschnitt befinden. Schnappt euch die zwei Hammer und schlagt euch rechts den vereisten Weg nach oben frei. Oben erledigt ihr zunächst ein paar Schnapper, ehe ihr das Trampolin als 2er-Totem von den Holzstäben befreit. Ziel ist es, das Trampolin so zu schlagen, dass die Helden auf den fahrenden Aufzug oben landen. Sind alle drei Helden auf dem Aufzug, fährt weiter nach links und stellt euch auf die Schalter. Die Barriere verschwindet und der letzte Held kann sich die Feuerhandschuhe holen. Jetzt eilt zurück auf den Aufzug; ein Brückenfragment auf der anderen Seite lässt euch auf einen Sims, sodass ihr am Ende wieder auf die Eisplatte runter springen könnt. Bildet ein Totem mit dem Handschuhträger an der Spitze und taut auf dem anderen Ende des Abgrunds die beiden

Eissäulen auf. Nutzt dann die Trampoline, geht weiter rechts und nutzt am Ende die Triforce-Plattform.

Abschnitt 2

Geht hoch und ihr müsst euch einem Kampf stellen: Mehrere Steinhörnchen warten auf euch. Nutzt die Eisplatten, um sie ggf. hinunterfallen zu lassen. (Zur Erinnerung: In versteinerte Form mit dem Hammer zuschlagen!) Sind sie besiegt, fährt oben eine Plattform aus und ihr könnt zur Triforce-Plattform eilen.

Abschnitt 3

Geht hinauf und schlägt sowohl vor euch den Zaun als auch links oben den einzelnen Holzpflock hinunter. Nun können die Schneekugeln von links die Bahn entlang laufen und dabei den Frostatem der Fallen zeitweise blockieren, sodass ihr an diesen rechts vorbei könnt. Springt am Ende das Trampolin hinauf, geht hinauf und meistert links den Hindernis-Parcours, indem ihr die Schneekugel wieder nutzt, um an den Froststrahlen vorbei zu kommen. Weiter links geht es die Treppe hinauf, bildet ein 3er-Totem und holt euch links vom Vorsprung einen roten Rubin aus der Truhe. Erledigt dann die Flatterer (achtet auf den Eisflatterer!). Der Handschuhträger stellt sich an den Rand und entzündet via Feuerball beide erloschenen Fackeln, sodass eine Brücke ausfährt. Geht hinauf zur Triforce-Plattform, um euch dem Endgegner des Eistempels zu stellen.

Abschnitt 4

Geht den Weg nach oben hinab, um euch Eis-Volvagia zu stellen. Sie verschwindet zunächst in ihre Höhlen, um von dort aus euch anzuvisieren und frontal anzugreifen. Ihr erkennt ihre Richtung anhand von Eisnebel, der sich dort auftut, wo sie zuschnappt. Weicht ihr also aus und haut mit dem Hammer auf ihren Kopf. Nach wenigen Schlägen bekommt die Felsmaske auf ihrem Haupt einen Riss und die Eisschlange kommt aus den Höhlen hervor. Sie überzieht das Gelände mit Eis, um euch die Bewegung zu erschweren. Jetzt zieht sie ihre Kreise – eure Aufgabe ist es nun, die Maske eures Feindes weiter mit dem Hammer einzuschlagen – nutzt dabei die blauen Kristalle auf ihrem Rücken, um euch schnell neuen Magievorrat zu holen. Sobald die Maske endgültig zerbricht und der schimmernde Opal auf ihrer Stirn erscheint, haut mit dem Schwert auf diesen. Eis-Volvagia dreht dabei jetzt schneller ihre Kreise und hebt ab und zu ihren Kopf in die Höhe. Lasst euch nicht treffen und schlägt weiter auf sie ein. Wenn sie rot aufleuchtet, sind nicht mehr viele Treffer von Nöten. Ist Eis-Volvagia besiegt, gibt es paar Rubine zur Belohnung, ehe ihr den Eistempel per Triforce-Plattform verlassen könnt.