

Zelda Europe Lösungen – Four Swords

www.zeldaeurope.de

PALAST DER VIER SCHWERTER

Dieser Dungeon wird erst freigeschaltet, wenn die Endgegner beider Spiele, sprich **A Link to the Past** und **Four Swords**, besiegt worden sind. Es ist sozusagen ein kleiner Zusatz für die **GBA Version**. Die Rede ist vom **Palast der 4 Schwerter**, der sich in A Link to the Past finden lässt. Im Anschluss haben wir eine Lösungshilfe erstellt, wie dieser Dungeon gemeistert werden kann.

Wie komme ich zum Palast der Vier Schwerter?

Nachdem du beide Spiele gemeistert hast, wird der Palast der 4 Schwerter für dich offen stehen. Dazu wird es eine kleine Öffnung auf der Ostseite der Pyramide in der Schattenwelt geben. Springe dann runter zur Leiter in der Nähe des Lochs und zahle 20 Rubine, um eintreten zu können.

Lösungsweg zum Palast der 4 Schwerter

Es ist deine Aufgabe, die **4 Fragmente des Schwerts der Vier zu finden**. Diese müssen anschließend kombiniert werden, um die letzte Kammer des Labyrinths betreten zu können. Von der Eingangshalle, eile stets weiter nach oben bis zur **zentralen Kammer**. Du wirst dort eine **magische Barriere** erkennen, die nur mithilfe des Schwerts der Vier gebrochen werden kann.

Gehe von hier aus nach links durch die Tür in den nächsten Raum. Sorge dafür, dass der Wasserstrom unterbrochen wird, indem du eine Fackel links anzündest. Dann schwimme schnell zur anderen Seite, da der Wasserstrom nach kurzer Zeit wieder aktiv werden wird. Vergiss dabei nicht unter den sich rotierenden Holzstamm zu tauchen. Im nächsten Raum wirst du einen alten, dir bekannten Feind wiedertreffen.

Greife dir erst einmal die kleinen Blasen um Arghus' Körper mit dem Enterhaken und bearbeite sie mit dem Schwert. Sobald alle Blasen besiegt sind, hetzt Arghus wild durch den Raum. Weich geschickt aus und greife ihn mit Schwert oder Enterhaken an. Seine Schwachstelle ist sein Auge. Ist er besiegt, eile in die nächste Kammer, in der du das **Grüne Fragment** findest. Nutze dann den Teleporter, um zur zentralen Hauptkammer zurück zu kehren.

Gehe jetzt nach rechts in die nächste Kammer. Alle Feinde in diesem Raum müssen besiegt werden, damit du den Zugang zur nächsten Kammer über dir öffnen kannst. Der Haken an der Sache: Der Boden bricht bald weg, jedoch nur außen am Rand des Raumes. Nutze entweder Pfeile oder deinen Enterhaken, um deine Feinde zu besiegen. Um den kurzen Abgrund zu überqueren, nimm die Pegasus-Stiefel und renne in die weißen Blöcke, damit sie dich abstoßen.

Im nächsten Raum, schieße einen Pfeil auf den Kristallschalter, um diesen umzulegen. Jetzt, wo die blauen Blöcke im Boden verschwunden sind, bewege die weißen Blöcke nach Südosten, um sie aus dem Weg zu schaffen. Dann besiege deine Gegner. Erschaffe dir einen Block mithilfe des Somariastab und werfe ihn auf den Kristallschalter. Sobald er davor landet, schwinde den Stab noch einmal, damit er sich in Flammen auflöst. Diese treffen den Schalter, der sich umlegt und die Roten Blöcke nach unten fahren lässt.

Im nächsten Raum triffst du wieder auf einen Alten Bekannten: Es ist der Helmasaur vom Schattenpalast. Zerschlage seine Maske mittels Bomben oder dem Hammer. Sobald die Maske auseinander bricht, schlage auf ihn mit dem Schwert ein. Wenn eine neue Maske wächst, zerstöre sie wieder und treffe das Monster diesmal mit Silberpfeilen. Sollte das Monster zwischendurch seine Minivarianten zu dir schicken, zerstöre sie ebenso mithilfe der Silberpfeile. In der nächsten Kammer kannst du dir das **Rote Fragment** aneignen. Nutze dann den Teleporter, um zur zentralen Hauptkammer zurück zu kehren.

Wie du sicher schon bemerkt hast, wird jedes Fragment von einem Endgegner aus einem der Dungeons aus der Schattenwelt bewacht. Nimm im Norden die Treppe links, um in den Keller vorzudringen. Eile hier über den Eisboden und besiege deine Gegner. Daraufhin wird eine Treppe erscheinen, die Richtung Süden führt. Gehe die Treppen hoch und weiter zur linken Tür, durch die du hindurch gehst.

Zelda Europe Lösungen – Four Swords

www.zeldaeurope.de

Um hier die Ecke im Südwesten dieses Raumes zu erreichen, lauf auf die Sternplattformen, dann greif mit dem Enterhaken nach dem Totenschädel im Süden. Schwinge dich hier weiter nach Westen. Nun laufe um den Abgrund herum zu der Ecke im Südwesten, dann lauf wieder über die Sternplattformen, sobald du den Totenschädel aufgehoben hast. Nun erschaff dir einen Block mithilfe des Somariastabs und platziere ihn auf den Schalter, dann schau nach rechts. Zerstöre von den beiden Totenschädeln den Unteren, dann schwing dich via Enterhaken zum Totenschädel auf der anderen Seite. Tritt auf die Sternplattformen nahe der Tür, dann schwing dich zum Schädel weiter nördlich, um hier weiterzugehen. Wirf den Schädel auf den Kristallschalter, um den blauen Block bei der Brücke herunterfahren zu lassen.

Erstelle einen Block mithilfe des Somariastabs und wirf ihn zum Schalter. Nun mache dich auf den Weg und eile links zur oberen Ecke dieser Kammer, um dort dann den Somariastab ein zweites Mal zu schwingen. Der Schalter legt sich um. Nun gehe weiter, um Bekanntschaft mit einem weiteren Gegner zu machen: Mothula – unsere liebenswürdige Riesenmotte, wird gleich zu anfangs zwei Kopien von sich erstellen.

Es gibt keinen Weg, diese Kopien von der Echten zu unterscheiden, solange sie nicht getroffen werden. Triffst du auf eine Kopie, so verwandelt es sich in einen Schwarm von Bienen. Vielleicht solltest du den Magischen Umhang benutzen? Besiege die Riesenmotte (die Echte) mithilfe deines Schwertes oder dem Feuerstab. Solltest du beide Kopien erledigen, wird die Motte neue herstellen. Nach deinem Kampf erwartet dich das **Blaue Fragment**. Nutze dann den Teleporter, um zur zentralen Hauptkammer zurück zu kehren.

Nimm nun die letzte Treppe oben rechts. Es folgt ein dunkler Raum: Zünde die Fackeln an, um einen Weg zu erkennen – und die Raubschleime gleich dazu. Gehe nach rechts und laufe im Uhrzeigersinn um die Mauer in der Mitte. Gehe weiter nach unten und laufe im Uhrzeigersinn, bis du die rechte Tür erreichst.

Im nächsten Raum, feuere einen Silberpfeil auf die Totenschädel im Osten, um einen Schalter aufzudecken. Erstelle einen Block mit dem Somariastab und wirf ihn auf den Schalter. Die Tür öffnet sich. Schieße oben links den Schädel ab und schwing dich zum Block dahinter. Im nächsten Raum musst du alle Feinde besiegen. Dann mache Gebrauch von deinem Enterhaken und ziele auf den Block. Stell dich nördlich von ihm hin, dann eile in ihn hinein, damit du über den Abgrund geworfen wirst.

Du triffst auf den letzten Wächter: Blind, der Dieb aus dem Dorf der Verdammten. Er tarnt sich als dein Onkel. Wie bereits zuvor wird er sich kurz darauf in seine echte Form verwandeln. Treff ihn mit deinem Schwert. Sein Kopf wird kurz drauf herum schweben und Feuer spucken. Versuch weiter auf seinen Körper einzuschlagen. Schnell werden drei Köpfe herumfliegen, konzentriere dich also weiterhin auf seinen umher zappelnden Körper, bis auch er besiegt ist. Das letzte **Violette Fragment** gehört dir.

Das Schwert ist nun komplett: Gehe zurück in die Haupthalle mithilfe des Teleporters und eile nun nach oben. Zwei Stalfos Ritter kommen dir entgegen, aber diesen kannst du ausweichen. Zerstöre die **Barriere** mittels des Schwerts der Vier und passiere diese. Ein **unsichtbarer Weg** wird nun vor dir und der nächsten Tür liegen. Lauf einfach geradeaus, um auf die andere Seite zu gelangen. Hier wartet schon gleich der Endgegner des Dungeons auf dich:

Endgegner des Palasts der Vier: Die 4 Schattenlinks

Zu Beginn des Kampfes wird das Schwert der Vier sich von dir lösen und in seine 4 Fragmente zerbrechen, worauf 4 Abbilder von dir geschaffen werden. Es ist deine Aufgabe, diese zu besiegen:

Grüner Link: Attackiere ihn mit deiner Wirbelattacke, sooft und wie es dir möglich ist. Versuche ihn von der Seite oder seinen Rücken zu treffen, da sein Schild deine Angriffe blockt. Sein Lieblingsangriff: Mit den Pegasus-stiefeln in dich hinein zu rennen. Versuch ihn zu treffen, wenn er gegen die Wand kracht.

Roter Link: Dieser Typ rennt einmal in dich rein und besitzt eine Hurrikan Schwert Attacke. (Vollende die Holzfällerquest in A Link to the Past, um diese Schwerttechnik zu erlernen). Benutze eine Wirbelattacke, wenn er mit der Hurrikanattacke auf dich zukommt und ebenso eine, wenn er gegen eine Wand gerannt ist. Die Wirbelattacke kann dich in den meisten Fällen vor der Hurrikanattacke bewahren.

Zelda Europe Lösungen – Four Swords

www.zeldaeuropa.de

Blauer Link: Sobald du ihn einmal mit der Wirbelattacke getroffen hast, löst er sich in Luft auf. Versuche ihn mit normalen, schnellen Schwerthieben anzugreifen. Oder zwinge ihn dazu, mit der Wirbelattacke zu verschwinden und schlag mit dem Schwert auf ihn ein, sobald er wieder auftaucht. Dieser Gegner mag es, hochzuspringen und von oben dich mit einem Schwertangriff zu attackieren. Weiche dieser Attacke aus und er ist für einen kurzen Moment verwundbar.

Violetter Link: Dieses Abbild besitzt alle Attacken der anderen drei Schattenlinks. Zudem kann er Feuerstrahlen mit seinem Schwert abgeben. Versuch so schnell wie möglich das Schwert gegen ihn zu schwingen. Meistens braucht man eine Partie Glück. Er ist verwundbar, wenn er gerade seinen Sprungangriff beendet hat oder Feuer mit seinem Schwert schießt. Denk dran, eine Wirbelattacke auszuführen, sollte dein Abbild zum Hurrikan Angriff übergehen.

Sobald die 4 Schattenlinks besiegt sind, wird das Schwert der Vier sich wieder zusammensetzen und du hast den Palast gemeistert. Genieße nun den **neuen Abspann**, mit dem du entlohnt wirst.