

## DIE HELDENPRÜFUNG

Geschrieben von [ZeldaVeteran](#)

### VORWORT

Die **Heldenprüfung** gilt unter vielen Fans als eine der schwersten Herausforderungen in der Zelda-Reihe. Der hohe spielerische Anspruch wird vor allem durch die Kämpfe gegen unzählige Horden von Gegnern hervor gerufen, wo hingegen der Rätsel-Anteil in der Heldenprüfung nur ein Bruchteil der Schwierigkeit ausmacht. Im Folgenden möchte ich versuchen einen einfachen Weg durch die Heldenprüfung zu schildern, der dem Spieler ermöglicht, die Heldenprüfung mit ein paar Tricks einfach zu meistern.

Man schaltet die Prüfung frei, indem man (in der Four Swords Anniversary Edition) eine gesamt Bilanz von **30.000 Rubinen** verdient hat. In seinem Spielstand kann man immer sehen, wie viele Rubine man bereits gesammelt hat.

Die Heldenprüfung enthält **drei Türen**, wobei die erste noch ziemlich leicht, die zweite sehr schwer, und die letzte etwas leichter als ihr Vorgänger ist. Jede Tür hat **drei Ebenen**, wobei zwei in einer veränderten Umgebung der drei Hauptgebiete gehalten ist, und die dritte stets im veränderten Design von Vaatis Palast. Wenn man sie meistert erhält man als Belohnung die **Große Wirbelattacke**, welche euch einige Vorteile im Kampf verschaffen kann. Vorweg möchte ich gerne noch einmal darlegen was ihr grundsätzlich in der Helden-Prüfung beachten müsst, damit ihr sie meistern könnt:

1. *Immer ruhig bleiben. Wenn man zu hektisch wird, dann stirbt man schon nach kurzer Zeit im Kampf.*
2. *Items immer sinnvoll einsetzen. Wann immer ihr ein Item zur Verfügung habt, solltet ihr abwägen ob ihr es im Kampf gebrauchen könnt.*
3. *Jeden Rubin einsammeln. Mit Rubinen könnt ihr euch neue Einstiege kaufen. Wenn ihr viele Rubine habt, dann könnte ihr auch oft wieder einsteigen.*
4. *Alle Gegner mit Struktur besiegen. Einige Gegner behindern den Spieler mehr, als andere, weswegen diese zu erst verschwinden müssen.*

### WICHTIGE SPIELGRUNDLAGEN

#### Der Link Tausch

In FS AV kann man im Gegensatz zu der normalen Version von FS alle zwei Links steuern. Mithilfe der Schultertasten kann man zwischen den beiden Links hin-und her wechseln. Wenn man gerade mit dem grünen spielt und währenddessen eine Schultertaste drückt, dann lässt ihr den zweiten hinter euch „sitzen“.

Wenn ihr zwei Mal schnell hinter einander die Schultertaste drückt, dann wechselt ihr sofort zu dem zweiten Link. Dies sollte man effektiv beherrschen, da man so schneller und effizienter Truhen öffnen kann. Damit kann man ein paar Sekunden Zeit sparen. Auch wichtig ist diese Aktion wenn man Wege sparen will. Lasst einfach einen Link bei einer wichtigen Stelle sitzen und geht mit dem anderen woanders hin. (Natürlich nur dorthin, wo man keine zwei Links braucht.)

Wenn ihr dann wieder zu eurem Wegpunkt reisen wollt, wechselt einfach zu dem anderen Link und ruft denjenigen, der jetzt nicht da ist. Damit kann man auch etwas Zeit sparen. In der Heldenprüfung ist diese Fähigkeit besonders wichtig, da man mit ihr viele Kämpfe besser bewältigen könnt.

#### Die manuelle Bombendetonation

Wenn man die Bomben als Item besitzt und diese geworfen hat, kann man mithilfe des Y-Knopfes die geworfene Bombe sofort detonieren lassen. Damit kann man etwas Zeit beim Sprengen von rissigen Blöcken sparen, und Bomben in Gegner Horden gezielt zum Explodieren bringen, was in der Heldenprüfung sehr wichtig sein kann.

# Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.de)

## Die Sturzattacke

Wenn man den Greifenmantel als Item besitzt, kann man wenn man sich bei einem Sprung an der höchsten Stelle befindet und dort B drückt, die Sturzattacke ausführen. Link rast mit dem Schwert nach unten gerichtet gen Erdboden, was von einer Druckwelle rund um Link gefolgt wird. Diese kann viele Gegner auf einmal treffen, was gerade in der Heldenprüfung sehr nützlich sein kann, da in ihr viele Gegner vorkommen. Ein weiterer positiver Punkt von der Attacke ist, dass man während man in der Luft ist, nicht von Gegnern getroffen werden kann.

## **DIE HELDENPRÜFUNG - TÜR 1**

### **Tor 1, Ebene 1**

Zu anfangs nehmt euch die Bomben, die sich auf dem Item-Sockel gleich neben dem Startpunkt der Ebene befinden. In diesem Bereich müsst ihr einfach alle rissigen Steine vor den Truhen zerstören. Passt dabei aber auf, dass ihr nicht in die Löcher fällt, die sich unter einigem des Laubes verbergen. Vergesst dabei nicht die manuelle Detonation der Bomben.

Im folgenden Raum gibt es einen Gruppenschalter, bei dem nach der Aktivierung 16 normale Stalfosse erscheinen, die man einfach mit dem Schwert besiegen kann. Nachdem man alle Stalfosse bezwungen hat, gibt es einen Rubinregen im ganzen Raum, nachdem sich wiederum die verschlossene Tür öffnet.

Im nächsten Abteil müsst ihr 12 Oktoroks und 4 Bogen-Molblins mithilfe von Bomben bezwingen, da sich zwischen den Gegnern und dem Spieler eine Absperrung befindet. Das gute ist jedoch, dass sich alle Gegner auf Laub befinden, unter welchem sich Löcher befinden. Da die Oktoroks, sowie die Molblins Fernkampfattacken besitzen, sollte man die vorhandenen Büsche als Schutz verwenden, weswegen man nicht sofort alle Büsche zerschlagen sollte. Am besten geht ihr ganz nach rechts und zerschlägt die letzten zwei Büsche dort. Danach stellt ihr euch einfach hinter dem ersten von links, der noch da ist, nehmt eine Bombe in die Hand, geht aus der Deckung hervor und werft die Bombe auf die Seite der Gegner.

Mithilfe der manuellen Detonation könnt ihr sofort die Gegner in den Abgrund befördern. Nun könnt ihr euren Schutz, der die Büsche darstellen, wieder ein wenig verkleinern, dass ihr wieder an die nächsten Gegner ran kommt. Das macht ihr nun so lange bis sich alle Gegner im Abgrund befinden. Nachdem alle Gegner tot sind, verschwindet der Block ganz links des Abteils.

In dem nächsten Abschnitt müsst ihr wieder mit Bomben einige Gegner besiegen, genau genommen sind es wieder Stalfosse, die jetzt jedoch mit Knochen nach dem Spieler werfen. Man hat wieder einen Schutz durch die dort wachsenden Büsche, weswegen man sie dastehen lassen sollte. Am besten ladet ihr die Wirbelattacke ganz rechts bei den zwei Item-Sockeln auf, damit ihr nicht aus versehen mit dem Schwertstrahl einen ungewollten Busch zerschneidet. Nachdem ihr die Wirbelattacke aufgeladen habt geht ihr zu dem Busch in der Mitte von den fünf, und zerschneidet diesen, indem ihr einfach auf ihn zuläuft, da ihr ja das Schwert vor euch haltet. Danach solltet ihr wieder ein wenig weg gehen, damit ihr nicht ungewollt Büsche mit der Wirbelattacke zerstört.

Von der dort entstandenen Nische kann man nun schön Bomben nach den beiden Stalfossen werfen, um diese schnell zu besiegen. Nachdem ihr eine Bombe geworfen habt, könnt ihr ganz einfach nach unten bzw. oben gehen, um euch vor den fliegenden Knochen zu schützen. Nachdem ihr die zwei Stalfosse bezwungen habt, öffnet sich der weitere Weg. Diese Taktik kann man auch bei den anderen Stalfossen anwenden. Nachdem auch diese tot sind, öffnet sich der Weg in den nächsten Bereich.

In diesem befinden sich nur zwei Klingenfallen, an denen man vorbei kommen muss. Danach gibt es zwei Truhen, in denen sich jeweils ein Herz befindet.

Nachdem ihr den Gruppenschalter aktiviert habt, kommt ihr in einen Bereich, in dem sich unzählige Büsche und Gras befinden. Außerdem gibt es in diesem "Biotop" noch zwei Chaser und einige Dubios. Hier würde ich empfehlen, dass ihr alle Büsche zerschneidet, da ihr hier viele Power-Up's abgreifen könnt. Nachdem alle Gegner tot sind, verschwindet der Block am Ende des Bereiches und es erscheinen vier Truhen in denen sich ein paar Rubine befinden.

## Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Im folgenden Abschnitt müsst ihr gegen drei Lanzen-Molblins kämpfen, die sich jedoch auf einer Plattform befinden, die nicht mit eurem Untergrund verbunden ist. Da es sich um Lanzen-Molblins handelt, kann man diese ganz einfach mit Bomben besiegen, da sie keine Fernkampfattacken besitzen. Nachdem die Molblins besiegt sind aktiviert sofort den Schalter und läuft auf die Plattform, da nun zwei Lanzen-Molblins und ein Morgenstern-Ritter erscheinen. Diese kann man wieder ganz einfach mit Bomben besiegen. Danach müsst ihr die Treppe hoch gehen, um weiter zu kommen.

Geht nach der Treppe zu erst nach rechts und danach lang nach links, da rechts noch zwei Truhen mit Rubinen stehen. Nun nehmt den Greifenmantel und fliegt mit ihm auf die andere Seite des Abgrundes. Aktiviert den Gruppenschalter, nehmt euch einen Bogen und springt nach unten.

Dort erwarten euch Stalfosse, die jetzt springen können. Es gibt auch noch einen Lilafarbenen Stalfoss, der springen und mit Knochen werfen kann. Des Weiteren kann man ihn nur besiegen wenn man ihn in einen Abgrund befördert. Am besten ihr versucht am Anfang das Laub zu zerschlagen, welches sich oben und unten befindet. Passt bei diesem Unterfangen jedoch auf, dass ihr euch nicht so oft von den Stalfossen treffen lassen lasst. Nun könnt ihr nämlich ganz einfach die Stalfosse mithilfe des Schwertes in den Abgrund befördern. Versuch sie einfach mit dem Schwert zu schlagen und steht dabei nach oben oder unten gerichtet, damit sie in die Löcher springen.

Nachdem alle Gegner bezwungen sind kommen nur sechs Lila-Stalfosse, die ihr nur besiegen könnt, wenn ihr sie in den Abgrund springen lasst. Wendet einfach die Taktik von gerade eben an, damit sie schnell bezwungen sind. Danach kommt noch ein Rubinregen. Anschließend verschwindet der Block, der den Weg blockiert habt.

Geht nun die Treppe nach oben und öffnet die zwei Truhen, in denen sich jeweils ein Herz befindet, das ihr für den nächsten Kampf gut gebrauchen könnt. Nachdem ihr den Gruppenschalter aktiviert ist, spring einfach nach unten, wo euch vier Gibdos und zwei Lanzen-Molblins befinden. Bei diesem Kampf kann man gut die acht Blöcke, die dort stehen verwenden. Bei ihnen kann man gut Schutz suchen, wenn man sie verschoben hat. Passt aber auf die Klängenfallen an der Seite auf, die euch nur attackieren, wenn ihr euch an der Seite des Abschnittes befindeten.

Im nächsten Abteil müsst ihr zehn Dubios besiegen, die erst erscheinen wenn ihr den Gruppenschalter aktiviert habt. Ich würde euch raten zuerst alle Büsche zu zerschlagen, damit ihr die Dubios besser ausfindig machen könnt. Nachdem diese nun auch Geschichte sind, erscheinen noch zwei Bulbuls, gefolgt von zwei Morgenstern-Rittern, die ihr mit einer einfachen Taktik besiegen könnt (siehe Morgenstern-Ritter). Wenn diese auch tot sind, dann gibt es auch hier einen Rubinregen.

Im letzten Abteil dieser Ebene gibt es acht Truhen, die ihr erst mithilfe eines versteckten Schalters erscheinen lassen müsst. Dieser befindet sich unter dem mittleren Busch der elf Stück, die sich rechts neben dem Ende befinden. **ZERSCHLAGT ABER UNTER KEINEN UMSTÄNDEN DES HIER LIEGENDE LAUB!** Da sich unter diesem Löcher befinden, die die Truhen für den Spieler unzugänglich machen, dürft ihr sie wirklich nicht zerschlagen. Ihr könnt zum Schluss noch wahlweise nach rechts auf die 25-Insel, wo sich noch ein paar Rubine im Gras befinden.

### Tor 1, Ebene 2

Nehmt euch den Bumerang und begeben euch nach Süden durch die Büsche. Passt dabei aber auf, dass ihr nicht von den sich darin befindlichen Dubios getroffen werdet. Verschiebt den Stein, der den Platz zu dem Feld verdeckt, von dem ihr den Schalter treffen könnt, und aktiviert diesen mit dem Bumerang.

Geht danach noch kurz in den Norden um sich dort den Inhalt von vier Truhen zu holen. Geht danach in den Süden und schiebt einen der zwei großen Steine weg und aktiviert den dort befindlichen Gruppenschalter. Dieser bewirkt, dass um euch herum unzählige Giftwürmer erscheinen, die ihr ganz einfach mit dem Schwert bezwingen könnt, wodurch anschließend eine fliegende Plattform erscheint.

Auf dieser müsst ihr umherfahren und mit dem Bumerang einen Schalter aktivieren, der in abgetrennten Bereichen kleine Schleime erscheinen lässt. Diese muss man einfach mit dem Bumerang besiegen. Im Süd-Westen gibt es einen kleinen Vorsprung, auf dem man zwei Truhen mit Herzen vorfindet, auf dem ihr müsst um auf die dritte schwebende Plattform zu gelangen. Von dort könnt ihr die letzten Schleime besiegen, womit ihr auch an den kleinen Schlüssel gelangt, mit dem ihr in den nächsten Bereich gelangt.

# Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

In diesem müsst ihr euch den Bogen nehmen und könnt wahlweise noch die Büsche an den Seiten zerschlagen, die öfters mal ein paar Rubine preisgeben. Anschließend müsst ihr mithilfe des Bogens die drei Bombuis zerschließen, womit der Weg zum nächsten Kampf geöffnet wird. Dort erwarten euch zwei Flugschleime, die ihr einfach besiegen könnt, indem ihr sie mit dem Schwert schlagt und anschließend werft. Lasst den Link mit dem Bogen stehen und geht mit dem anderen zu der verschlossenen Türe im Nord-Westen. Schießt mit dem Bogen auf die zwei Augen-Schalter und wechselt schnell zu dem anderen Link, mit dem ihr über die Brücke die Treppe rauf gehen müsst.

Oben angekommen aktiviert einfach den Schalter und besiegt den mit dem Bogen. Im Norden findet man zwei Bogen- und zwei Bumerang Sockel vor, wobei man den Bumerang benötigt um den Schalter zu aktivieren. Werft ihn einfach nach oben und geht anschließend genau unter den Schalter. Der Bumerang wird den Schalter treffen. Öffnet noch die vier Truhen, die ein paar Rubine und Herzen beinhalten.

Geht nun den oberen Weg im Westen um eine Truhe mit Rubinen zu öffnen. Jetzt habt ihr die Wahl ob ihr lieber den Weg in den Süden oder indem Westen gehen wollt. Geht am besten zuerst in den Westen, da dieser viel leichter zu meistern ist als der im Süden. Dort erwarten euch nämlich nur zwei Stalfosse, die schnell bezwungen sind. Öffnet noch die vier Truhen im Westen um an den ersten von zwei Schlüsseln zu gelangen. Schlagt nun den Weg im Süden ein.

Aktiviert die beiden Augen-Schalter, um die zwei Bogen-Moblins in den Abgründe zu schicken. Nun könnt ihr nach oben und müsst den mithilfe des Bogens zu besiegen. Danach erwartet euch ein Kampf gegen vier Bogen-Moblins und vier Stalfosse, den ihr auslöst indem ihr den Gruppenschalter aktiviert. Im Westen gibt es eine Truhe, die eine Fee beinhaltet, die ihr verwenden könnt um euch vollständig zu heilen. Nachdem der Kampf beendet ist, verschwinden die Blöcke, die auch einen kleinen Schlüssel frei legt.

Geht danach wieder in den Norden und schließt die beiden Schloss-Blöcke auf und aktiviert den sich dahinter befindlichen Gruppenschalter, der eine steuerbare Plattform erscheinen lässt. Mit dieser müsst ihr euch durch viele abgegrenzten Bereiche mit Bogen-Moblins navigieren. Dies kann sich unter gewissen Umständen als ziemlich umständlich erweisen, da wenn ihr runter fallen solltet wieder von vorn anfangen müsst. Rüstet einen Link mit dem Bumerang und einen mit dem Bogen aus und navigiert die Plattform vorsichtig zum ersten Moblin. Paralyisiert ihn mit dem Bogen und tötet ihn mit dem Bogen. Diese Taktik könnt ihr bei so gut wie allen Moblins anwenden, wenn ihr denn vorsichtig genug seid.

Bei den unteren zweien im Westen könnt ihr einfach mit der Plattform rechts daneben fahren und die Mobiles mit dem Bogen unter Dauerbeschuss nehmen. Nach kurzer Zeit sind sie tot, und ihr könnt einfach die beiden oben besiegen. Wahlweise könnt ihr auch radikal alle Moblins mit dem Schwert besiegen, indem ihr mit der Plattform an sie ranfährt.

Nun kommt noch der letzte Kampf dieser Ebene. Ihr beginnt ihn wenn ihr den Gruppenschalter aktiviert. Zuerst kommen vier Stalfosse, die ihr einfach mit dem Schwert besiegen könnt. Anschließend erscheinen acht Helm-Schleime, die ihr alle mit dem Schwert paralisieren solltet, bevor ihr sie umher werft. Danach erscheinen vier Bulbuls und ein Morgenstern-Ritter, die schnell dafür sorgen können, dass ihr bei ihnen ein paar Leben lässt. Stellt einen Link in die untere rechte Ecke und einen in die obere linke und drückt dauerhaft "B". Wenn der Morgenstern-Ritter zu nah kommt, wechselt einfach den Link.

Wenn alle vier Bulbuls tot sind, könnt ihr einfach den Ritter besiegen und ihr habt die Ebene geschafft.

## Tor 1, Ebene 3

Nehmt euch die Pegasus-Stiefel und rennt die Schräge gleich links rauf. Anschließend müsst ihr einfach wieder nach links rennen, bis ihr in den nächsten Raum mit dem Gruppenschalter kommt. Bei seiner Aktivierung erscheinen um euch unzählige Schleime, gegen die ihr einfach mit dem Schwert entgegenwirken könnt. Dennoch solltet ihr aufpassen, dass ihr nicht doch von ein- oder zwei getroffen werdet, da sie in so einer Gruppe sehr aufdringlich werden können.

Oben rechts in diesem Raum befindet sich noch eine Schräge, hinter der ihr vier Kisten mit jeweils einem Herz findet. Diese solltet ihr natürlich nur benutzen, wenn ihr bereits Herzen verloren habt. Anschließend müsst ihr in den nächsten Raum, der sich im Norden befindet, in dem man eine lange Strecke vorfindet, die ständig unter Beschuss von Luftströmungen und Feuerbällen durch magische Fackeln ist. Rennt einfach mithilfe den Stiefeln nach Norden und entzündet die zwei Fackeln, wodurch vier Moldorms erscheinen.

## Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Statt den direkten Kampf mit ihnen zu suchen, empfiehlt es sich einfach oben zu warten, bis sich einige Gegner nähern, damit man diese einfach besiegen kann, ohne dass man von den seitlichen Einflüssen behindert werden kann.

Nachdem auch dieser Kampf bestanden ist, könnt ihr eure verlorenen Leben in den Büschen im nächsten Raum auffüllen. Geht nun durch den gesamten Raum entlang, bis ihr euch den Bogen von einem Item-Sockel nehmen könnt. Nehmt ihn euch mit dem zweiten Link, sodass ihr Bogen und Pegasus-Stiefel besitzt. Lasst den Link mit den Stiefeln unten vor dem Abgrund stehen und schießt mit dem anderen Link in den zweiten Augenschalter von unten, die ihr auf der Wand zu eurer rechten Seite findet. Dieser aktiviert eine Brücke mit der ihr auf die Insel in der Mitte kommt.

Natürlich müsst ihr diesen Schritt mit dem anderen Link machen. Dies müsst ihr nun noch drei Mal machen, bis ihr schließlich am Ende des Raumes angekommen seid. Die Augenkombination ist: zweites Auge von unten, oberes Auge, unteres Auge, zweites Auge von oben. Auf der vierten Brücke müsst ihr mit den Stiefeln rennen, damit ihr rechtzeitig zu der Schräge kommt.

Im folgenden Abschnitt muss man sich gegen eine Horde von Gibdos beweisen, was ziemlich nervig sein könnte. Eine Möglichkeit wäre es die Mumien auf einer gewissen Distanz mit Pfeilen zu beschießen, was jedoch eine lange Zeit in Anspruch nimmt. Ihr könnt auch den Nahkampf suchen, indem ihr euch immer etwas diagonal von den Gibdos stellt. Hier kann man auch schön mit Wirbelattacken arbeiten. Eine weitere Möglichkeit wäre es noch die Mumien bis ganz nach rechts zu locken und dann hinter den vier Truhen Schutz zu suchen. So kann man sie "über" die Truhen her töten. Welchen Weg auch immer ihr wählt, passt immer darauf auf, dass ihr nicht von einer fliegenden Bandage getroffen werdet, da damit fast immer auch Schaden in Verbindung steht. In den vier Truhen findet ihr Herzen, die euch eine gewisse Heilung bieten.

Sobald alle Gibdos tot sind, könnt ihr den nächsten Abschnitt betreten, in dem man eine Eisfläche und vier Truhen mit gemischten Inhalt vorfindet. Nehmt euch am Ende des Weges die Bomben und sprengt mit ihnen die bröckelige Wand gleich im Süden auf. Gleich rechts neben dem Durchgang ist eine Schräge, hinter der ihr zwei Truhen mit insgesamt 40 Rubinen findet.

Sobald ihr den Gruppenschalter im Süden aktiviert habt erscheinen drei Lanzen-Moblins und ein Bulbul, wobei ihr als erstes den Bulbul besiegen sollt, da er am meisten stören kann. Nachdem er weg ist, könnt ihr einfach in die rechte obere Ecke gehen und von dort aus mit einem Dauer-Schwertschlag die Mobles bezwingen. Nun erscheinen vier Schattengarden, die man ebenfalls aufwendig in der Ecke töten kann. Ansonsten empfehle ich die Standard-Taktik für Schattengarden (siehe Schattengarden im Gegner Guide).

Wahlweise könnt ihr mittels dem Link-Tauschs auch einen Link in der oberen rechten Ecke und den zweiten in der unteren rechten Ecke platzieren, wodurch ihr durch ständigen Wechsel oft den Rücken der Garden angreifen könnt, wodurch der Kampf ungemein beschleunigt wird. Die zwei Schleime können euch leicht behindern, weswegen sie ebenfalls schnell verschwinden müssen.

Nachdem auch dieser Kampf überstanden ist, erscheint eine Truhe mit einem Schlüssel und ihr müsst nun wider den Weg zurück laufen. Geht einfach den Weg entlang und schlagt dabei ab-und zu mit dem Schwert um die anliegenden Bodenplatten zu zerstören.

Geht immer weiter bis ihr zu Pegasus-Stiefeln kommt, und nehmt diese auf. Mithilfe von den Stiefeln könnt ihr mehr oder weniger die lange Stecke zurücklegen, die ständig von Luft, Feuerbällen und Bodenplatten unter Beschuss liegt. Im nächsten Raum müsst ihr rechts die Schräge hoch und den Bogen nehmen, mit dem man die Augenschalter aktivieren kann. Nachdem alle aktiviert sind, könnt ihr einfach auf die andere Seite und die verschlossene Tür mit einem Schlüssel öffnen. Jetzt kommt die letzte schwere Stelle, in der man die Stein-Wand zerschlagen muss, wobei man aber die ganze Zeit über von Steinplatten von hinten angegriffen wird. Nachdem ihr auch dies geschafft habe, erwarten euch noch eine Schar Rubin-Feen, die bei einem Treffer Rubine verlieren. Danach ist die erste Tür abgeschlossen.

## DIE HELDENPRÜFUNG - TÜR 2

### Tor 2, Ebene 1

Geht zu Anfangs durch den Zwergendurchgang, mithilfe der Zwergen-Mütze und schiebt den sich dahinter befindlichen Block nach unten, um den nächsten Zwergendurchgang frei zu legen. Öffnet auch noch gleich die zwei Truhen, in denen sich ein paar Rubine befinden.

## Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Bleibt im nächsten Raum ein Zwerg, da ihr in dieser Form auf dem Eis-Boden nicht rutscht. Geht zuerst durch den oberen Zwergendurchgang und holt euch mit dem zweiten Link die Bomben und öffnet die Truhe. Geht nun durch den zweiten Zwergendurchgang und tauscht die Zwergenmütze gegen einen Bogen.

Öffnet gleich die Truhe und schiebt den rechten Block zu Seite. Mit den Bomben könnt ihr nun die Wand aufsprengen und mit dem Bogen die Augenstatue zerstören. Dieser Kampf könnte jedoch etwas problematisch werden, da er sich auf rutschigen abspielt und ihr so nur geringfügige Kontrolle über Link habt. Um dies wett zu machen könnt ihr wunderbar die Bodenplatten auf dem Eis nutzen.

Nach der Augenstatue erscheinen acht Arachnos, die ihr einfach mit dem Schwert bezwingen könnt. Ein abschließender Rubinregen lässt eure Rubinzahl nach oben schnellen. Tauscht euren Bogen gegen eine Zwergenmütze und überquert den Abgrund, indem ihr zuerst auf die rechte kleine Plattform tritt. Wechselt immer die Plattform, sobald eure jetzige auf eine andere trifft. Falls ihr Herzen verloren habt, könnt ihr diese mit den in den Truhen befindlichen Herzen auffüllen.

Geht nun über die Überführung weiter, doch gebt auf die Klinglefalle acht. Nun kommt ihr zu vier Stalfossen, die ihr einfach mit der Stalfos-Taktik besiegen könnt. Mit dem erhaltenen Schlüssel könnt ihr den oberen rechten Schlüsselblock zu öffnen. Geht weiter, tötet die Stalfosse, geht nach unten und anschließend nach rechts. Dort befinden sich wieder vier Stalfosse, gegen die es sich wieder lohnt die Wirbelattacke einzusetzen. Zerstört mit den Bomben die bröckeligen Stellen im Norden und im Osten und öffnet die sich im Osten befindliche Truhe. Geht nun wieder durch den linken Zwergendurchgang zu der Augenstatue und öffnet den Schlüsselblock, um an den Itemsockel mit dem Schild zu kommen.

Tauscht die Bomben gegen den Schild und geht nun mit dem Link mit der Zwergenmütze wieder in den Raum mit den zwei bröckeligen Stellen. Ihr könnt auch einfach auf der Abtrennung zwischen den Räumen zu den Raum mit den Käfer-Stachis gehen. Auf dem Weg dorthin könnt ihr in Truhen noch ein paar Herzen und Rubine bekommen. Tötet diese mit dem Link mit dem Schild. Stellt euch zunächst mit dem Schild in eine Ecke und dreht erst einmal alle Käfer-Stachis um, die ihr anschließend mit dem Schwert besiegen könnt.

Nachdem alle vier Gegner besiegt wurden, dann könnt ihr oben rechts euren Schild gegen einen Bogen tauschen. Geht nun in den linken Raum und aktiviert den Augenschalter um in den Raum mit der Augenstatue zu kommen, die ihr auch gleich besiegen solltet.

Öffnet die drei erschienen Truhen und ihr könnt nun im rechte Raum weiter gehen. Stellt euch auf den Gruppenschalter und geht weiter nach rechts. Hier müsst ihr immer jeweils einen Schalter aktivieren, der eine Plattform erscheinen lässt und auf dieser zum nächsten Abschnitt fahren. Vergesst nicht euch als Zwerg fortzubewegen, damit ihr nicht auf dem Eis rutscht. Geht immer weiter, auch über die kleinen Plattformen.

Danach trifft ihr auf zwei Eis-Pyromagi, die ihr mit der normalen Taktik besiegen könnt. (siehe Eis-Pyromagus im Gegner Guide) Nach dem Kampf kommt auch noch ein Rubinregen. Springt nun nach unten, aktiviert den Gruppenschalter und besiegt die beiden Augenstatuen mithilfe des Bogens.

Geht nun mit dem Link mit der Zwergenmütze auf die andere Seite und lasst den anderen Link einfach stehen. Besiegt die beiden Moldorms und wechselt wieder zum anderen Link, mit dem ihr nun alle erschienen Schleime besiegt. Die beiden erschienen Truhen beinhalten jeweils eine Fee, die euch eine gute Heilung bietet. Nehmt die Bomben und zersprengt mit diesen den porösen Block im Norden.

Gebt auch die Klinglefalle acht und geht weiter nach rechts. Geht wieder soweit zurück bis ihr zu der nun geöffneten Tür kommt und aktiviert den Gruppenschalter, der zuerst drei Bogen-Moblins erscheinen lässt. Diese kann man wunderbar mit dem Bogen besiegen, wodurch man jedoch auf die fallengelassenen Rubine verzichten muss. Aktiviert nicht den Augenschalter und besiegt alle neu erschienen Gegner mit dem Schwert, auch die Gibdos. Wenn diese nicht erreichbar sind, dann kann man sich auch mit dem Bogen verletzen.

Geht nun weiter und heilt euch Mithilfe der in der Truhe befindlichen Fee für den finalen Kampf der Ebene. Schiebt den Block weg und aktiviert den sich unten befindlichen Augenschalter. Stellt euch nun auf den Gruppenschalter und geht nun ständig im Kreis und werft währenddessen Bomben in die Mitte, die ihr auch gleich mit der manuellen Detonation zum explodieren bringen könnt. Den Bulbul könnt ihr einfach mit der gegen ihn vorhanden Taktik besiegen (Siehe Bulbul im Gegner Guide).

Als Nächstes müsst ihr zuerst die Stalfosse besiegen, bevor ihr die Augenstatuen beschießen solltet. Nach dem Kampf gibt es noch einen Rubinregen. Nun habt ihr die erste Ebene geschafft.

# Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## Tor 2, Ebene 2

Öffnet zunächst die beiden Truhen am Spawn, in denen sich ein paar Rubine befinden. Um sich auf dem Eis besser fortzubewegen, kann man problemlos sein Schild vor sich halten, damit man mehr Grip erhält. Außerdem hat man so auch Schutz vor den Bogen-Moblins. Aktiviert den folgenden Gruppenschalter, der vier Käfer-Stachis erscheinen lässt, wo ihr die beiden linken mit dem Schwert sofort nach Beginn in dem Abgrund befördern könnt. Die anderen beiden solltet ihr lieber mithilfe des Schildes besiegen. Des Weiteren verhindert der Schild, dass euch die Stachis runter werfen können.

Den folgenden Übergang könnt ihr in einer kurzen Zeit mit dem Schild nach Osten gerichtet überqueren, wobei ihr die Mobiles und die Truhe ignorieren solltet. An der anderen Seite angekommen, könnt ihr mit einer großen Portion Glück 90% der Ebene überspringen, vorausgesetzt ihr findet in den Grasbüschen gleich rechts eine Bombe, mit der ihr die Wand im Süden von diesen zerstören könnt. Ihr könnt bei Bedarf auch solange die Ebene neu starten bis ihr eine Bombe findet.

Geht nun weiter bis ihr zu der großen 25 kommt, bei der ihr vier Schalter aktivieren müsst, wobei aber Teile der Platten aus denen sie besteht, von unterschiedlichen Links gesehen werden kann. Durch werfen eines abgelegten Links könnt ihr einfach und schnell alle Schalter aktivieren und schlussendlich noch den Schlüssel holen. Holt euch noch die Truhe im Südwesten, und geht mit dem Schlüssel nach Osten. Dort erwarten euch 5 Käfer-Stachis und ein Moldorm, wo es sich lohnt zuerst die Stachis auszuschalten.

Hierbei muss man immer aufpassen, dass man nicht an die Stacheln kommt, die sich oben und unten befinden. Der Schild bietet ein guten mobilen Schutz, der bei dem Kampf sehr vorteilhaft ist. Nachdem die fünf Gegner am Erdboden gleichgemacht wurden, kann man vier Truhen mit jeweils einem Herz ausfindig machen, die sehr nützlich sind. Als nächstes trefft ihr auf vier Schalter, die ihr alle zu selben Zeit aktivieren müsst, indem ihr auch zwei Stauten benutzt. Tauscht nun einen Schild gegen einen Bumerang und aktiviert im Norden einen Schalter, der eine Brücke erscheinen lässt.

Nehmt den Inhalt der vier Truhen an euch und geht wieder in den Süden, wo euch wieder ein paar Schalter erwarten. Aktiviert den unteren Schalter, gefolgt von dem Schalter im Osten. Passt dabei auf, dass ihr nicht von Flederbeißern in den Abgrund gestoßen werdet, die nach einer Aktivierung erscheinen. Werft nun den Link mit dem Bumerang auf die andere Seite und aktiviert den Schalter mithilfe eben diesem Items. Der westliche Schalter beschert euch einen Rubinregen, wo ihr euren Rubinvorrat ein wenig aufstocken könnt, wobei der östliche Schalter eine Brücke erscheinen lässt.

Von der Eis-Fläche im Westen kann man noch optional in einen weiteren Bereich vordringen, in dem man sechs Truhen und zwei Bogen-Moblins vorfindet, die man am besten mithilfe des Bumerang betäuben sollte und anschließend mit dem Schwert besiegen sollte. Danach folgt eine Art Parcours mit Magnetblöcken, den man mit den Magnethandschuhen bewältigen muss, wo der Weg im Eigentlichen recht klar sein sollte.

Es gibt aber eine farbige Bodenplatte, die nur ein bestimmter Link sehen kann. Darauf sollte man achten. Jetzt kommt ein wirklich kniffliger Kampf gegen 4 Eisenmasken und 4 Bogen-Moblins, die erscheinen sobald man den Gruppenschalter aktiviert hat. Vom Zentrum der Fläche sollte man zuerst einmal mithilfe der Magnethandschuhe die Eisenmasken der Eisenmasken herunter ziehen, damit man diese mit dem Schwert bezwingen kann. Sobald dies geschehen ist, kann man sich wunderbar gegen die Bogen-Moblins erheben, und dabei hinter dem Schild Deckung suchen.

Sobald auch diese besiegt wurden, erscheinen vier Eis-Pyromagi und ein Morgenstern-Ritter, wo man zuerst den Morgenstern-Ritter mit der dazugehörigen Taktik besiegen sollte, bevor man sich an die Pyromanie macht. Platziert einfach einen Link auf der rechten und einen auf der linken Seite und wechselt ständig die Kontrolle damit ihr die Eis-Pyromagi bezwingen könnt, ohne viel an Herzen zu verlieren. (siehe Eis-Pyromagi-Taktik im Gegner Guide) Sobald der Kampf beendet wurde, könnt ihr weiter gehen und eure Leben mit den Herzen in den Büschen wieder auffüllen. Durch abwechselndes Benutzen der Magnethandschuhe kann man die beiden Links bis in die Mitte bringen.

Nun erwartet euch noch der letzte Kampf der Ebene, bei dem ihr ebenfalls sehr vorsichtig agieren müsst. Aktiviert den Gruppenschalter und geht nach oben links in die Nische, wo ihr mit den Magnethandschuhen die Essenmarken abziehen könnt. Versucht mit einem dauerhaften drücken des B-Knopfes die ganzen Mobiles zu töten, wobei es nicht schlimm ist wenn ihr ein oder zwei mal sterbt.

Nun erscheinen noch Stalfosse und Schattengarden, wobei ihr eure beiden Link jeweils oben links in der Nische und unten recht platzieren solltet, damit ihr die Schattengarden nach oben locken könnt, während ihr in Ruhe die Stalfosse besiegen könnt. Nun könnt ihr die Schattengarden mit der Schattengarden-Taktik besiegen und ihr habt die Ebene geschafft.

# Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## Tor 2, Ebene 3

Dies ist die schwerste Ebene der Heldenprüfung. Tauscht einen Schild gegen einen Bumerang und aktiviert den ersten Gruppenschalter. Zuerst müsst ihr euch gegen zwei Pyromani behaupten, bei denen der Bumerang gute Dienste erweisen wird. Sobald diese bezwungen sind, erscheinen einige Bogen-Moblins, bei denen ihr die Büsche als Schutz verwenden könnt. Deswegen: Zerschlagt nicht die Büsche!

Im drauf folgenden Raum müsst ihr gegen unzählige Stalfos antreten, wobei euch zwei Ventilatoren behindern werden. Sucht hinter den Büschen Schutz und tötet die Stalfos auf der rechten Seite, indem ihr durch die Mitte hinter die Ventilatoren lauft, und sie mit dem Schwert bearbeitet. Beeilt euch bei diesem Kampf, damit ihr noch rechtzeitig in den Osten kommt, und dort auf sechs Truhen stößt.

Geht in den Norden, verschiebt den auf dem Weg liegenden Block und schlagt euch einen Weg durch den darüber liegenden Bereich. Bleibt hier einfach immer auf der rechten Seite, blockiert die Ventilatoren mit den daneben liegenden Blöcke und werft den zweiten Link über den Abgrund. So spart ihr wertvolle Zeit und ihr vermeidet die Klingenfallen. Aktiviert den Gruppenschalter und bekämpft die darauf folgenden Ghinis, die danach erscheinen. Dies kann einfach mit dem Schwert passieren, und wenn man mal von einem festgehalten wird, dann hilft ein einfacher Link-Tausch. Danach erscheinen zwei Eis-Pyromagi, die ihr ebenfalls mithilfe des Link-Tausches besiegen könnt. Platziert jeweils einen in der Mitte und einen auf der rechten Seite und bekämpft die Pyromanie durch stetiges Wechseln von hinten.

Tauscht euren Bumerang gegen einen Greifenmantel und geht zurück und anschließend nach Westen. Davor könnt ihr noch eine Abstecher auf die beiden Gitter, die sich auf der Ebene befinden, machen, indem ihr durch das Dreh-Quadrat auf sie drauf springt. Aktiviert nun den Gruppenschalter im Westen, welcher vier Bogen-Moblins und vier Stalfosse erscheinen lässt, welche sich alle recht gut mit dem Schwert und der Sturzattacke besiegen lassen.

Danach gibt es einen Rubin-Regen, wobei jedoch Boden-Platten auf euch zu fliegen. Außerdem gehen zwei neue Ventilatoren an, und die zwei alten aus. Bei den folgenden Stalfossen und dem Bulbul lohnt sich die Sturzattacke ebenfalls, da ihr durch die Druckwelle den Bulbul von euch fern hält, und die Stalfosse besiegen könnt. Den Bulbul könnt ihr am Ende in eines der Seiten-Löcher stoßen. Die nun erscheinenden Gibdos solltet ihr wieder mit der Sturzattacke besiegen. Auch das Schwert sollte man ab- und zu benutzen.

Der folgende Bereich ist auf Anhieb ein sehr schwerer Brocken. Ihr müsst alle Gegner in dem Bereich besiegen, die neben den sichtbaren Stalfossen auch noch lauter Dubios beinhalten. Ihr könnt mit dem Mantel über die Abgründe springen, und mithilfe der Sturzattacke viele Stalfosse besiegen. Hinter den Büschen, unter denen sich keine Dubios befinden, kann man gut Schutz suchen, und mit seinem Schwert gut die Knochen abwehren. Bei diesem Bereich ist es nicht schlimm, wenn ihr ein bis zweimal sterbt.

Holt euch den Schlüssel und geht wieder in die Mitte der Ebene, wo sich zwei Schlüsselblöcke befinden. Aktiviert den Gruppenschalter und tauscht euren Mantel gegen die Bomben. Mit denen könnt ihr die beiden Stalfosse unten besiegen, nach denen im oberen Bereich weitere Gegner erscheinen. Diese lassen sich auch sehr einfach mit den Bomben besiegen. Außerdem erscheinen auf eurer Plattform einige Dubios, die ihr einfach mit dem Schwert besiegen könnt.

Nachdem alle diese Gegner besiegt sind, erscheinen auch wieder auf eurer Plattform weitere Dubios, ein Morgenstern-Ritter, und einige Pyromagi. Tötet als ersten den Morgenstern-Ritter und die Dubios, und erst danach die Pyromagi. Der Ritter lässt sich relativ gut mit der dazu gehörigen Taktik besiegen. Jetzt noch die Zauberer bezwingen. Bei all das kann euch die Sturzattacke helfen, da ihr bei der Ausführung auch Schutz habt. Nun habt ihr auch diese Ebene geschafft.

## DIE HELDENPRÜFUNG - TÜR 3

### Tor 3, Ebene 1

Nehmt euch zu Beginn den Greifenmantel für beide Links, mit dem ihr gleich in den Osten auf das andere Stück Land springen müsst. Lasst hier einen Link auf dem Schalter stehen,, wobei ihr mit dem anderen auf die so entstandene Brücke gehen könnt, und so mithilfe des Greifenmantels auf den Absatz mit dem Gruppenschalter springen könnt. Öffnet noch die Truhe im Süden und aktiviert den Gruppenschalter.



## Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Nun gilt es einen Parcours aus lauter kleinen Absätzen zu bewältigen, wobei ihr den Greifenmantel benutzen müsst. Neben dem Doppelsprung sollte man auch den Einzelsprung, sowie einen schrägen Sprung machen. Öffnet auch alle Truhen, da ihr so an viele Rubine gelangt, die ihr später noch gut gebrauchen könnt. Hinten angekommen müsst ihr noch einen Block nach unten verschieben, damit ihr weiter gehen könnt.

Bevor ihr nun den Gruppenschalter aktiviert, solltet ihr zunächst alle Flammen-Büsche auf dem Boden zerschlagen, da sie sonst im folgenden Kampf stören könnten. Wenn dies geschehen ist, dann könnt ihr den Schalter aktivieren und die zwei Bulbuls, sowie die Schleime, dürften kein großes Problem darstellen. Arbeitet bei ihnen ausnahmslos mit dem Schwert, da die Sturattacke euch schnell ins Verderben stürzt.

Nach diesen Gegnern kommen noch drei Moldorm und ein paar Oktoroks, die mit dem Schwert auch kein Problem darstellen. Sobald ihr auch diese Gegner bezwungen habt, erscheint ein Schlüssel, mit dem ihr den Schlüsselblock entfernen könnt. Im nächsten Abschnitt gilt es, zahlreiche Stalfosse zu besiegen, die jedoch erst erscheinen, sobald man den ersten in der Mitte bezwungen hat.

Geht einfach wieder zum Anfang des Abschnittes und arbeitet euch langsam vor. Anfliegende Knochen können dabei mit dem Schwert abgewehrt werden. Holt euch den erschienen Schlüssel und öffnet den nächsten Schlüsselblock. Springt nun nach unten und begeben euch mithilfe der Plattform nach Westen. Die beiden rechten großen Steine könnt ihr problemlos nach links werfen, wobei ihr jedoch die beiden linken nach rechts werfen solltet. So vermeidet ihr, dass kostbare Rubine in die Lava fallen.

Nachdem ihr den Gruppenschalter betätigt habt, gilt es wieder einen Parcours zu meistern, bei dem es jetzt sehr ratsam ist, schräge Sprünge zu vollführen. Wenn euch ein Sprung zu schwer ist, dann reicht es auch aus wenn ihr den angesteuerten Absatz nur streift: Ihr erscheint auf denjenigen wieder, wenn ihr in die Lava fallt. Doch macht das nicht zu oft: Eure Herzen sind nur begrenzt.

Im nächsten Abschnitt müsst ihr wieder gegen zahlreiche Stalfosse antreten, nachdem ihr einen Gruppenschalter am Ende des Abschnittes betätigt. Gleich neben ihm befinden sich sechs Truhen mit vier Herzen und 40 Rubine. Geht nun wieder Stück für Stück vor und besiegt die Stalfosse hinter einander.

Mit dem Schwert kann man wider die Knochen abwehren. Passt diesmal jedoch vor den Feuerbällen aus den Fackel auf. Arbeitet euch von unten nach oben, damit ihr anschließend den Rubin-Regen, der am Anfang des Abschnittes erscheint voll auskosten könnt. Doch wenn er vorbei ist, dann erscheint ein Morgenstern-Ritter und zwei Pyromagi, wobei ihr den Ritter zuerst besiegen solltet. Auch nach dem Kampf beginnt ein Rubin-Regen, den ihr nicht verpassen solltet. Nehmt euch den Schlüssel und geht weiter.

Nach der Aktivierung des Gruppenschalters erscheinen zwei Bulbuls und ein paar Moldorms, die ihr auch wieder mit dem Schwert bezwingen solltet. In diesem Abschnitt müsst ihr alle vier Schalter von Rot auf Blau umstellen, damit ihr weiter kommt. Dabei müsst ihr auf der Gitter-25, die sich über den gesamten Bereich erstreckt entlang laufen, damit ihr auch alle Schalter finden könnt.

Sobald der letzte Schalter betätigt wurde, erscheinen auf der 25 etliche Gegnerhorden, bestehend aus Stalfossen und Morgenstern-Rittern. In diesem Kampf ist es nicht schlimm wenn ihr ein paar Leben lasst, doch mehr als drei sollten es nicht sein! Versucht immer Sturzattacken in die Gegner hinein zu machen, da ihr so ein wenig Schutz durch die Höhe beim Sprung habt, und einen recht großen Angriffsradius besitzt. Bei den Morgenstern-Rittern empfiehlt sich die dazugehörige Taktik. Wenn alle Gegner tot sind, dann erscheint ein Schlüssel, der euch den Weg zur nächsten Ebene öffnet.

### Tor 3, Ebene 2

Öffnet zuerst die sechs Truhen, die neben ein paar Rubinen auch vier Geschwindigkeits-Upgrades enthalten, wodurch ihr euch schneller bewegt, was in dem folgenden Bereich sehr wichtig ist. Springt von dem Anfangspunkt herunter und geht bis in die Mitte, wobei ihr euch vor den Gaswolken in Acht nehmen solltet, da diese sehr viel Schaden machen können. Hier gilt: Vorsicht gilt vor Schnelligkeit!

Aktiviert den Gruppenschalter auf der linken Seite, und besiegt den Schleim, der dadurch erscheint. Danach erscheinen noch weitere Schleime, die ihr auch einfach mit dem Schwert besiegen könnt. Nehmt den Schlüssel und öffnet die obere linke Tür, wobei es eigentlich egal ist, welche Tür ihr als ersten aufschließt.

# Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

In dem folgenden Raum musst ihr über Sprungplatten bis auf die gegenüberliegende Seite gelangen. Probiert einfach ein wenig herum und dieses Rätsel dürfte kein Problem sein. Geht nun weiter in den nächsten Raum, wo ihr vier Truhen vorfindet, die neben ein paar Rubinen auch Herzen enthalten.

Geht immer weiter nach Süden und tauscht mit einem Link den Schild gegen einen Bumerang. Springt nun recht herunter und ihr könnt wieder einen Schlüssel in der Mitte des Hauptraumes finden, mit welchem ihr die nächste Tür aufschließen könnt. Passt dabei aber auf die neu erschienenen Stalfosse auf, wo ihr am besten mit dem Schwert die Knochen abwehren könnt, und ihr sie direkt mit dem Schwert besiegen könnt. Der erhaltene Bumerang kann euch dabei auch unterstützen.

Öffnet nun die Tür, die sich direkt unter der davor geöffneten Tür befindet. Am Ende des Ganges hinter der Tür findet ihr eine Truhe mit einer Fee, die euch komplett heilt. Aktiviert den Gruppenschalter, wodurch eineiige Schleime und zwei Moldorms erscheinen. Bei diesem Kampf könnt ihr Schutz unter den Steinwänden finden, und von dort aus mit dem Schwert agieren. Passt auf die Flamme auf, die aus dem Feuer kommt, wenn ihr auf die roten Fliesen tretet, und euch versucht anzugreifen.

Im Laufe des Kampfes erscheinen noch Arachnos, weitere Schleime und Pyromagi, bei denen man sich eher in Bewegung befinden sollte, als das man sich wieder hinter der Wand versteckt. Man kann auch gut den Link-Tausch anwenden, wobei man sie jeweils in die linke untere und die rechte obere Ecke stellen solltet. Danach findet ihr drei Truhen und wieder einen Gruppenschalter, den ihr gleich aktivieren solltet. Geht wieder in die Mitte des Hauptraumes und holt euch den dort erschienenen Schlüssel.

Öffnet nun die Tür, die sich unter der vorherigen befindet. Aktiviert den Gruppenschalter, und bewegt euch mit dem Schild vor euch zu den Gegnern, die ihr, wenn ihr nah genug dran seid, mit dem Schwert besiegen könnt. Mit dem Bumerang könnt ihr die zwei rechtlichen Stalfosse paralisieren und anschließend besiegen. Tauscht noch den Bumerang gegen die Bomben und geht wieder zurück in die Mitte des Hauptraumes.

Öffnet nun die rechte obere Tür, hinter der euch mal wieder ein Gruppenschalter erwartet. Der folgende Kampf kann schon einmal für etwas Frust sorgen: Neben ein paar Stalfossen und einem Pyromagus muss man sich auch noch gegen zwei Flammen behaupten, die aus der Lava kommen, wenn man die roten Fliesen, die sich um die Löcher befinden, berührt. Das Problem ist sehr deutlich: Man wird brennen! Kommt unter keinen Umständen auf die roten Fliesen. Versucht in dem Kampf nicht zu hektisch zu werden. Danach trifft ihr wieder auf vier Truhen, die neben Geschwindigkeits-Upgrades auch ein paar Rubine enthalten.

Geht wieder in die Mitte, holt dort den Schlüssel und öffnet die nächste Tür, die sich unter der vorherigen befindet. Aktiviert den Schalter, tauscht die Bomben gegen einen Mantel und geht nach Süden, wo ihr die erscheinenden Rubine sammeln solltet. Passt auch hier auf die Roten Fliesen auf! Springt über die Lava auf die kleinen Landstücke bis ihr die andere Seite erreicht, aktiviert den Gruppenschalter und holt euch wieder einen Schlüssel aus der Mitte.

Öffnet nun die letzte Tür, aktiviert wieder den Schalter und geht nach Süden. Öffnet alle Truhen, wobei ihr aber auf die Feuer-Stellen und Bodenrisse aufpassen müsst. Tauscht den Mantel gegen einen Bumerang und springt wieder in den Hauptraum, wenn gerade kein Gas aus dem Boden strömt.

Geht in die Mitte, nehmt euch den Schlüssel und aktiviert den Schalter, wodurch Blöcke erscheinen, die euch in der Mitte einsperren, wodurch ihr mithilfe der Bomben die Stalfosse besiegen müsst. Nachdem dies geschehen ist, erscheinen weitere Stalfosse und Arachnos in der Mitte und außerhalb. Töte auch die letzteren mit den Bomben und die anderen mit dem Schwert. Danach erscheinen Moldorms, bei denen ihr euch in den Ecken neben den Fackeln verstecken könnt.

Natürlich könnt ihr auch den direkten Kampf suchen. Tötet die weiter erscheinenden Stalfosse mit den Bomben. Jetzt gilt es noch gegen drei Bulbuls und zwei Morgenstern-Ritter zu kämpfen, wobei ihr die Bulbuls aus einer Ecke heraus töten könnt, und die Ritter mit der dazugehörigen Taktik. Danach gibt es einen Rubinregen. Geht danach nach Norden und die Ebene ist geschafft.

## Tor 3, Ebene 3

Nehmt euch einen Greifenmantel, zerschneidet die Büsche und geht nach Süden. Aktiviert den kommenden Gruppenschalter, welcher Gegner erscheinen lässt. Statt sie direkt zu besiegen lohnt es die Bomben zu zerstören. Dies könnt ihr mithilfe des Schwertstrahls oder des Bumerangs machen.

## Zelda Europe Lösungen – Four Swords

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Passt auf die fliegenden Bodenplatten auf, die euch den Schwertstrahl verhindern können. Wartet noch bis alle Bodenplatten verschwunden sind, und geht dann weiter. Tauscht euren Bumerang/Mantel gegen die Bomben, öffnet die beiden Truhen und springt nach unten. Mithilfe der Bomben könnt ihr die Gegner auf der anderen Seite problemlos töten, doch passt auf, da nachdem allen Bodenplatten verschwunden sind, der Weg zu den Gegnern aufgeht, und sie euch angreifen können. Geht ohne das Item zu wechseln weiter.

Werft nun Bomben auf die Eckpunkte, wo die Eisenmasken immer anhalten um ihre Richtung zu ändern. Ihr könnt diesen Bereich auch mit dem Bogen absolvieren, indem ihr einen Pfeil immer auf das Hinterteil einer Eisenmaske schießt. Öffnet noch die beiden Truhen und geht weiter.

Geht an der linken Seite den Weg herauf, damit ihr nicht von den Klingenfallen getroffen werdet. Aktiviert den Gruppenschalter und bleibt auch darauf stehen, wodurch ihr vermeidet dass ihr von den Klingenfallen getroffen werden könnt. nun müsst ihr euch gegen zwei Pyromagi behaupten. Wenn ihr Bomben in den Süden werft, könnt ihr sie durch die manuelle Bomben-Detonation schnell und sicher töten. Wenn ihr den Bogen habt, könnt ihr sie auch mit Pfeilen beschießen. Passt jedoch auf, wenn sie neben oder über euch erscheinen. Bei erstem könnt ihr sie auch mit dem Schwert bearbeiten.

Im Süden sind nun noch ein paar Truhen erschienen. Geht nach Norden und sammelt alle erscheinenden Rubine ein, geht nach Osten und tauscht eure Items so, dass ihr einmal einen Bogen und einmal die Bomben habt. Springt in den nächsten Bereich, zerschlagt die Büsche, die euch von den Bulbuls trennen und tötet sie auch von diesem Punkt aus. Geht auf keinem Fall schon in die Mitte, da an den beiden Seiten sich überall Dubios unter den Büschen befinden. Diese sollte man alle nacheinander und mit Ruhe besiegen, indem man sich diagonal von unten nähert.

Wenn alle Dubios besieht wurden, versteckt ihr euch zwischen dem rechten und dem daneben befindlichen Block, die sich im Norden befinden. Von dort aus könnt ihr problemlos die Gibdos und Giftwürmer mithilfe von Bomben und Pfeilen besiegen, die jetzt erschienen sind. Natürlich könnt ihr euch für einen Angriff auch ein wenig aus eurer Deckung begeben. Sollte sich ein Gibdo mal in eurer Versteck verirren, solltet ihr in mit schnellen Schwertschlägen bearbeiten.

Nehmt euch den Schlüssel, öffnet die Tür, nehmt euch den Inhalt den beiden Truhen und springt im Süden in den nächsten Raum. Wenn ihr den rechten oberen Schalter drückt, erscheint eine Schattengarde, die ihr mit den Bomben töten könnt, da nur begrenzt Platz zur Verfügung steht. Nehmt den Schlüssel, öffnet den Schlüsselblock und geht nach Süden. Öffnet die beiden Truhen und geht nach Osten, wo sich ein Schlüssel und zwei Schlüsselblöcke befinden. Hier ist es egal wo lang ihr geht.

In dieser Lösung geht man als erstes nach Norden. Aktiviert den Gruppenschalter und zerschlagt auf der Brücke die anfliegenden Bodenplatten. Jetzt erscheinen drei Eis-Pyromagi, wobei ihr erst die beiden Augenschalter mit dem Bogen aktivieren müsst, damit sich die Ventilatoren aufhören zu drehen. Platziert nun einen Link rechts und links im Raum, und tötet sie mithilfe des Link-Tausches und mit dem Schwert. Vergesst nicht den Schlüssel mitzunehmen, und geht zum den anderen Schlüsselblock.

Geht in den Süden und tauscht euren Bogen gegen den Schild, indem den Bloch nach unten schiebt. Mit Bomben könnt ihr die rissigen Blöcke zerstören und mit dem Schild den Käfer-Stachi besiegen. Nachdem er bezwungen ist, erscheinen noch weiter Gegner, wobei ihr die Stalfosse mit den Bombays töten könnt, und den Stachi mit dem Schild. Nehmt den Schlüssel und geht in dem Hauptgang weiter nach Süden.

Nachdem ihr den Gruppenschalter aktiviert habt, erscheinen Moldorms, Giftwürmer und ein Käfer-Stachi, wobei ihr die ersten beiden einfach mit dem Schwert besiegen könnt und den Stach wieder mit dem Schild. Im nächsten Raum müsst ihr gegen unzählige Moblins und Giftwürmer kämpfen, bei denen Bomben und dauerhaftes Schwert schwingen gute Dienste erweisen. Hier ist es nicht schlimm wenn ihr mal sterbt.

Nun kommt der letzte Kampf. Tauscht euren Schild gegen einen Bogen und aktiviert den Gruppenschalter am oberen Ende des Ganges. Nun könnt ihr den Augen-Schalter an der obren Wand aktivieren, wodurch alle Eygores zum Leben erweckt werden. Steht dabei an der unteren Wand des Raumes, und geht sofort nach der Aktivierung nach oben. Geht immer wieder im Kreis und schießt nebenbei mit Pfeilen in die Augen.

Nun beginnt der schwierige Teil des Kampfes: Eine riesige Horde Morgenstern-Ritter und Schattengarde. Tauscht schnell euren Bogen gegen das Schild und platziert einen Link ganz oben und ganz unten im Raum, auch wenn ihr dabei ein Leben verliert. Mit dem Schild könnt ihr euch vor den Gegnern verteidigen und mit den Bomben könnt ihr die Gegner verletzen. Immer wenn sie zu nah sind, dann wechselt zu dem andren Link und macht wieder so weiter bis ihr wieder wechseln müsst.

## **Zelda Europe Lösungen – Four Swords**

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

Auch hier ist es egal wenn ihr ein paar mal sterbt. Ihr könnt wenn die Taktik nicht so recht klappen will, auch ein wenig mit dem Schwert kämpfen. Selbst wenn ihr zum Schluss nur noch 100 Rubine habt, ist das nicht schlimm: Hauptsache ihr seid durch. Sammelt bevor ihr die Truhen öffnet noch die roten Rubine durch den Rubinregen ein, geht in den nächsten Raum, aktiviert den Gruppenschalter und schlägt die Rubin-Feen.

**Nun habt ihr sie geschafft: Die Heldenprüfung. Herzlichen Glückwunsch!**