

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DER COLOR DUNGEON

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

In **Link's Awakening DX** gibt es ein weiteres zusätzliches Labyrinth: Es ist das **Farblabyrinth**, bekannt auch als **Color Dungeon**. Du kannst diesen Dungeon jederzeit aufsuchen, sobald du die **Pegasusstiefel** besitzt.

Wie komme ich zum Farblabyrinth?

Sobald du die Pegasusstiefel hast, gehe ins **Mövendorf** und dort zur Bibliothek. Hier siehst du ein Buch, das oben auf einem Bücherregal liegt. Remple es an und es fällt hinab. Lies es und das Buch nennt dir einen geheimnisvollen Ort, der sich unter dem Friedhof von Cocolint befindet. Dazu nennt dir das Buch eine Reihenfolge. Schreibe sie dir auf und eile zum Friedhof.

Der **Friedhof von Cocolint** unterteilt sich in vier Abschnitte; uns interessiert der Abschnitt unten rechts. Hier befinden sich 5 Grabsteine. Zunächst vertreibe erst einmal die Geister, damit du in Ruhe dich daran machen kannst, die **Grabsteine zu verschieben**:

1. Grabstein unten rechts – nach unten.
2. Grabstein unten links – nach links.
3. Grabstein oben links – nach oben.
4. Grabstein oben in der Mitte – nach rechts.
5. Grabstein oben rechts – nach oben.

Es erscheint beim letzten Grabstein ein Geheimgang. Gehe diesen hinab und du erreichst das Farblabyrinth!

Das Farblabyrinth - Lösungsweg

In der Eingangshalle sprich zunächst mit den beiden Skeletten und nenne ihnen jeweils die Farbe ihrer Kleidung. Daraufhin lassen sie dich passieren. Gehe nach oben, falls du Zauberpulver brauchst, kannst du hier welches unter den Krügen finden. Erledige die Gegner, die aus dem Boden zu dir kommen - bleibe in Bewegung, damit sie nicht direkt unter dir auftauchen. Dann eile nach rechts.

In dieser Kammer befinden sich vier Augenschalter, zwei rote und zwei blaue. Wenn du einen Schalter mit dem Schwert betätigst, wechseln er und seine benachbarten Schalter die Farbe von Rot zu Blau und umgekehrt. Ziel ist es, alle Schalter blau zu färben. In dem Falle ist dies simpel. Schlag die beiden anfangs roten Schalter mit dem Schwert. Sind alle Statuen blau, erscheint eine Truhe, in der du den **Kompass** findest. Wenn du Lust hast, lege an die untere Wand eine Bombe: Ein geheimer Durchgang führt dich dort zu einer Kammer mit paar Rubinen.

Vom Raum mit dem Kompass geht es nach rechts: Die bunten Fliesen lassen dich springen, sobald du über sie läufst. Jedoch ist ihre Sprungkraft begrenzt: Zu Beginn sind sie grün, danach werden sie gelb, dann rot und anschließend verschwinden sie. Gehe nach rechts in den nächsten Raum. Hier sind zwei Gegner (grün, rot) und zwei Löcher. Triffst du deine Feinde mit dem Schwert, werden sie für kurze Zeit zu Kugeln. Mithilfe des Kraftarmbands kannst du sie hochheben. Jeder Gegner muss in das Loch seiner Farbe

geworfen werden; dafür gibt es eine Truhe mit dem **Steinschnabel** für die Eulenstatuen. Eile nach Süden.

Erledige hier vier weitere Gegner, damit sich die Türen entriegeln. Eile nach links. Springe über die bunten Platten und schnappe dir den **kleinen Schlüssel** aus der Truhe. Gehe nach oben durch die Drehtür, dann springe in der folgenden Kammer wieder nach rechts. Du bist wieder an der Stelle, wo du vorhin den Steinschnabel gefunden hast. Gehe nach oben, springe über die bunten Platten und wieder nach oben. Auch in dieser Kammer befinden sich 4 Augenschalter, nur dass diesmal auch die Farbe Gelb möglich ist. Schlage zunächst die Statue unten rechts, dann zweimal die Statue oben links. Du erhältst einen **kleinen Schlüssel**. Gehe nach rechts, erledige ein weiteres Mal die Monster und schließe oben die Tür auf. Du triffst auf einen Zwischenboss.

Zwischenboss: Riesenschleim

Er behauptet, dass Schwerter gegen ihn nutzlos wären, und tatsächlich wirst du nur zurückgeworfen. Aber genau wie bei seinen kleinen Brüdern, wirkt hier Zauberpulver Wunder. Streue einfach das Pulver auf deinen Gegner, dann schlage mit dem Schwert zu. Wiederhole das Spiel solange, bis das Monster besiegt ist.

Eile nach links: Schiebe den oberen und den unteren Steinblock nach links, den Mittleren nach oben. In der Truhe findest du den **Großen Schlüssel**.

Kehre zurück zu der Stelle, wo du die beiden Kugelgegner in die Löcher werfen musstest (rechts, unten, links, unten, unten). Gehe nach links, schließe hier die Tür auf. Du triffst einen weiteren Miniboss.

Zwischenboss: Fels-Hinox

Im Prinzip ist er einfach: Du musst ihn mit dem Schwert bearbeiten. Pass auf die Stacheln im Boden auf, dazu weiche den Steinen aus, die der Golem nach dir wirft. Manchmal springt er in die Luft und lässt beim Aufprall den Boden erzittern, um dich zu paralysieren. Halte für diesen Fall die Greifenfeder parat. Um ihn schnell und gefahrlos zu besiegen, bewirf ihn einfach mit Bomben. Ist er erledigt, gehe nach links.

In dieser Kammer befinden sich wieder springende Farbplatten. Springe zur oberen linken Ecke und hebe die Vase auf, darunter ist ein Bodenschalter, der die Türen öffnet. Gehe nach oben und erledige die Schleimblobs. Für deinen Sieg erscheint eine Truhe mit der **Karte**. Gehe nach rechts und ein weiteres Mal darfst du die Kugelgegner in die richtigen Löcher werfen. Sind alle vier an ihren Platz, erhältst du einen **kleinen Schlüssel**.

Gehe wieder nach links und nach unten. Gehe diesmal nach links und du erreichst eine Kammer mit neun Augenschaltern. Ein weiteres Mal ist es deine Aufgabe, sie allesamt Blau zu färben: Schlage zuerst die rote Statue in der Mitte der oberen Reihe und wiederhole das in der unteren Reihe. Dann schlage die rechte Statue der mittleren Reihe und zum Schluss die Statue in der Mitte links. Gehe durch die Tür nach oben. Hier sind nur paar Schleimblobs, daher öffne die verschlossene Tür links. Aktiviere den Kristallschalter links unten, damit du oben die Tür öffnen kannst, um zum Endgegner zu gelangen.

Endboss: Der Farb-Oktorok

Im Prinzip musst du nur eins machen: Möglichst schnell mit dem Schwert auf diesen Gegner eindreschen. Zu Beginn ist dein Gegner Blau, bei deinen Angriffen wechselt er zu Grün, dann zu Gelb und zu Rot. Lässt du dir zu viel Zeit bei deinen Angriffen, regeneriert er sich wieder und wechselt zu seiner Ausgangsfarbe (Blau). Schlage ohne Pause auf ihn ein und er ist rasch besiegt.

Gehe nach rechts und du triffst eine **Große Fee**. Sie möchte dir die **Macht der Farbe** verleihen – in Form einer Rüstung natürlich. Dabei kannst du wählen: Die Rote Rüstung verdoppelt deine Angriffskraft (wie ein Teil der Macht), die Blaue Rüstung verdoppelt deine Verteidigung (wie ein Götterhorn). Nimm die Rüstung deiner Wahl und die Fee bringt dich zurück zum Friedhof. Bist du der Meinung, du hättest lieber die andere Rüstung genommen, kannst du jederzeit wieder in das Farblabyrinth gehen und zur Großen Fee zurückkehren. Sie wird deine Farbe ändern.

Bedenke jedoch: Die **Grüne Rüstung** kannst du nicht mehr zurückbekommen.

Falls du dich nicht entscheiden kannst: wir empfehlen die rote Rüstung. Diese bietet nicht nur den Vorteil des doppelten Schadens, sondern stößt auch deine Gegner weiter weg - und Angriff ist bekanntlich die beste Verteidigung. Außerdem erscheint das Götterhorn wesentlich öfter als das Teil der Macht, wodurch die blaue Rüstung auch öfter redundant ist.