

Zelda Europe Lösungen – Four Swords

www.zeldaeurope.de

GEGNER-GUIDE

Geschrieben von [ZeldaVeteran](#)

Zelda: Four Swords hat zwar nicht eine so große Gegner-Palette wie so manch anderes Zelda Spiel vorzuweisen, doch ist es wichtig, nicht den Überblick zu verlieren. Deswegen folgt im Anschluss unser kleines Lexikon, in dem du nachlesen kannst, welche Taktiken sich für bestimmte Gegner eignen.

Bulbul

Der Bulbul ist einer der drei normalen Gegner, die ausschließlich in Four Swords auftreten. Er hat einen länglichen Roten Körper, welcher in der Mitte eine Art Herz besitzt. Dieses ist seine einzige Schwachstelle, weswegen sie von einer grünen Masse umgeben wird. Diese Masse muss man durch mehrmaliges schlagen mit dem Schwert zerstören, die sich jedoch schnell generiert. Eine gute Taktik gegen ihn ist, sich einfach in eine Ecke zu stellen, und immer wieder mit dem Schwert zu zuschlagen. Dies lohnt sich aber nur geringfügig, wenn sich noch andere Gegner im Kampf befinden, vor allem wenn es sich bei diesen um Morgenstern-Ritter handelt.

Wenn man gegen mehrere Bulbuls kämpfen muss, dann sollte man auf der Hut sein, dass man nicht von ihnen überrannt wird, da sie viele Herzen abziehen können. Wenn man gegen einzelne kämpft, dann sollte man nach jeden Treffer mit dem Schwert einen kleinen Schritt in seine Richtung gehen, da sich sonst die grüne Masse zu schnell regeneriert.

Chaser

Der Chaser ist ein unbesiegbarer Gegner, vor dem man sich hüten sollte. Chaser sind kleine Rote Kreisel mit einem Auge in der Mitte und mit vier Klingen an der Seite, der Link unaufhörlich verfolgt, solange er ihn sehen kann. Sein Blickfeld beschränkt sich aber nur auf eine vertikale und eine horizontale Linie, die von ihm aus gehen. Befindet sich ein Hindernis zwischen dem Chaser und Link, kann er Link ebenfalls nicht sehen.

Dubio

Der Dubios ist ein kleines schalen-ähnliches Monster, welches sich meist unter Grasbüscheln versteckt. Solange man nicht in sein Blickfeld gerät (wie beim Chaser) bleibt er versteckt, doch wenn er Link sieht, dann rennt er auf ihn zu. Man kann ihn mit einem Schwertschlag sofort besiegen, weswegen er nur in einer großen Anzahl problematisch werden könnte.

Eis-Pyromagus

Der Eis-Pyromagus ist ein ähnlicher Gegner wie der normale Pyromagus. Er ist ein blauer Magier und beschießt Link mit zwei Eisbällen, die er in einem ca. 45° Winkel abschießt, was bedeutet, dass wenn man sich genau vor ihm befindet, nicht getroffen werden kann. Da sie in der Regel immer in einer Gruppe auftreten muss man vorsichtig sein, dass man nicht doch von einem Eis-Ball getroffen wird, der Link bei einem Treffer einfriert, und er sich so nicht mehr bewegen kann. Wenn man eingefroren ist, muss man schnell A,B,X,Y drücken, um sich zu befreien.

Sobald der Eis-Pyromagus die Eis-Bälle abgefeuert hat, teleportiert er sich zu einem anderen Punkt. Eine gute Taktik ist es, die zwei Links weit auseinander zu stellen, und ständig hin- und her zu wechseln. Das hat den Effekt, dass die Pyromagi immer den Link anvisieren, den man gerade spielt, weswegen sie oft vor dem anderen Link erscheinen. Danach einfach wieder wechseln und angreifen.

Eisenmaske

Die Eisenmaske ist ein kleines rundliches rotes Geschöpf, was eigentlich nicht gefährlich wäre, hätte es da nicht die spitze Eisenmaske auf. Mit ihr trauen sie sich wie wild in geraden Bahnen zu laufen. Ihre einzige Schwachstelle ist ihr Hinterteil, was nicht von der Maske geschützt wird. Sollte man gerade nicht die Magnethandschuhe besitzen, muss man sie aufwendig von hinten besiegen, was sich als sehr zeitaufwendig entpuppen kann. Hierbei lohnt es sich an bestimmten Wegstellen der Eisenmasken zu warten bis sie kommen, und sie anschließend zu besiegen. Wenn sie gerade von dem Spieler weglaufen, dann kann man sie auch mit dem Bogen abschießen.

Zelda Europe Lösungen – Four Swords

www.zeldaeurope.de

Der Flederbeißer

Der Flederbeißer ist eine einfache Fledermaus, die in der Heldenprüfung sehr aggressiv sein kann. Man kann sie einfach mit dem Schwert besiegen.

Ghini

Der Ghini ist ein geisterhaftes Wesen, welches bei Körperkontakt um Link schwingt und ihn allmählich verletzt. Mithilfe des Link-Wechsels kann man dieser Umklammerung ganz einfach entkommen. Man kann den Ghini einfach mit dem Schwert besiegen. Was auffällig ist, dass er einen sehr großen Rückstoß erfährt, wenn man ihn trifft, was oft bewirkt, dass das Item was er fallen lässt, unerreichbar ist.

Giftwurm

Der Giftwurm ist eine grüne Schlange, die wenn Link in seinem Blickfeld ist (siehe Chaser), auf ihn zu rast und ihn mit einem direkten Treffer verletzen will. Dem kann man einfach mit dem Schwert entgegen wirken.

Gibdo

Der Gibdo ist eine Mumie, die auf den ersten Blick recht träge wirkt. Doch wenn Link in das Blickfeld (siehe Chaser) eines Gibdos kommt, schießt dieser eine Bandage ab, die Link bei einem Treffer fest hält. Daraufhin rennt er auf Link zu, um ihn so zu verletzen. Er ist schnell, kann schießen und hat keinen Rückstoß bei einem Treffer. Das macht ihn zu einem gefährlichen Gegner, vor allem wenn er in einer Gruppe auftritt. Man sollte nicht den direkten Kampf suchen, sondern vielmehr auf Distanz bleiben, wenn möglich sogar versuchen ihn mit dem Bogen zu besiegen. Außerdem sollte man sich immer nach Deckung umsehen, wo man sich vor ihm ein wenig verstecken kann.

Klingenfalle

Die Klingenfalle ist ein mit Klingen gespickter Kreis, der Link, wenn sich dieser in ihrem Blickfeld befindet, auf ihn zurast, aber nur solange bis er auf eine Wand/Hindernis trifft. Anschließend geht er langsam wieder zu seinem ursprünglichen Standpunkt zurück und wartet bis sich wieder Link in seinem Blickfeld befindet. Man kann die Klingenfalle nicht besiegen!

Käfer-Stachi

Der Käfer-Stachi ist ein blaues Wesen, welches einen Panzer mit Stacheln besitzt. Wenn sich Link in seinem Blickfeld befindet rast er schnell auf ihn zu, was schnell zu einem Treffer führen kann. Mithilfe des Schildes muss man ihn auf den Rücken drehen, in dem man einfach abblockt.

Wenn man gerade kein Schild besitzt, muss man ihn in ein Loch befördern, was ziemlich lange dauern könnte. Wenn man einen Käfer-Stachi mit dem Schwert schlägt hat dieser einen sehr großen Rückstoß was beim stoßen in den Abgrund sehr nützlich ist.

Moblin

Der Moblin ist ein schweine-ähnliches Wesen auf zwei Beinen, was entweder mit einem Bogen oder mit einer Lanze ausgerüstet ist. Bei Sichtkontakt wollen sie Link mit allen Mitteln angreifen. Die Lanzen-Moblins rennen mit der Lanze auf Link zu, womit sie sich eine gewisse Distanz aufbauen.

Man sollte auf jeden Fall bei einem Kampf gegen ihn Ruhe bewahren. Wenn man ein hilfreiches Item besitzt, sollte man keine Hemmungen haben dieses auch einzusetzen. Eine gute Möglichkeit den Moblin mit dem Schwert zu besiegen, ist sich leicht links unter ihm hinzustellen, und ihn mit dem Schwert anzugreifen. Der Bogen-Moblin schießt zwei Pfeile kurz hinter einander auf Link, wonach er kurzzeitig keine Tätigkeit ausführt. In dieser Zeit ist es stets am günstigsten den Moblin zu besiegen.

Morgenstern-Ritter

Der Morgenstern-Ritter ist ein mächtiger Ritter mit einem riesigen Morgenstern, den er eine lange Zeit in einem Kreis um sich schwingt. Wenn Link in die Reichweite von diesem gelangt, dann wirft der Ritter den stählernen Ball nach ihn und ihr verliert eine Menge an Leben. Gerade wenn sie mehrfach verkommen kann es brenzlich werden, da man sich vor zwei Radien von Morgensternen in Acht nehmen muss.

Die Taktik gegen ihn ist eigentlich recht simpel. Man muss, wenn er mit dem Morgenstern nach euch wirft, einfach ausweichen, und ihn anschließend mit dem Schwert attackieren. Bomben sowie die Sturzattacke erweisen sich auch als sehr wirkungsvoll.

Zelda Europe Lösungen – Four Swords

www.zeldaeurope.de

Pyromagus

Der Pyromagus ist ein mächtiger Feuermagier, der Feuerbälle schießen und sich teleportieren kann. Anders wie der Eis-Pyromagus feuert er seine Feuerbälle in einer geraden Linie im 0° Winkel ab. Das bedeutet also, dass man sich nie genau vor ihn stellen sollte. Nachdem er einen Feuerball abgefeuert hat teleportiert er sich zu einem anderen Punkt, um von dort aus wieder Link zu beschießen. Eine gute Taktik wäre, eine Wirbelattacke aufzuladen, die man aktiviert sobald sich der Magier vor Link teleportieren sollte. Man kann wahlweise auch die Taktik vom Eis-Pyromagus anwenden, die sich vor allem bei mehreren Pyromagi rentiert.

Schattengarde

Die Schattengarde ist ein mächtiger Gegner, der nur in der Heldenprüfung auftritt und deswegen ziemlich hartnäckig sein muss. Auf den ersten Blick scheint er wie ein ganz gewöhnlicher Ritter zu sein, was sich aber schlagartig ändert, wenn ihr mit ihm in einen Kampf verwickelt seid. Er versucht euch die ganze Zeit lang mit dem Schwert zu attackieren, wobei er seine Verteidigung vernachlässigt. Und genau hier liegt seine Schwäche. Eine einfache, aber zeitaufwändige Taktik wäre es, sich in einer Ecke zu verstecken und dauerhaft "B" zu drücken, was sich vor allem bei einer Vielzahl von Schattengarden empfiehlt. Ansonsten muss man immer wenn er seine Verteidigung, als bei einem Schlag, aufgibt zuschlagen.

Stalfos

Neben den Springenden und den Knochen werfenden Versionen, gibt es auch noch welche, die beides können. Eine gute Taktik wäre es, eine Wirbelattacke aufzuladen und einem springendem Stalfos auszuweichen, wonach man sie auch gleich ausführen sollte. Ein dauerhaftes Zuschlagen mit dem Schwert, sowie die Sturzattacke erweisen sich ebenfalls als sehr nützlich.