

GEGENSTÄNDE

1. Schwert der Vier

Das Schwert der Vier ist ein verzaubertes und mächtiges Schwert. Der Windmagier Vaati war einst im Schwert der Vier gefangen, bis er fliehen konnte und Prinzessin Zelda entführte. Link nutzte die Macht des Schwerts der Vier, um sich in vier Helden zu teilen und die entführte Prinzessin zu retten.

2. Greifenmantel

Die magische Kraft des Greifenmantels ermöglicht es seinem Träger mühelos für einen kurzen Augenblick durch die Lüfte zu gleiten. Je nachdem, wie lange du den A-Knopf gedrückt hältst, desto weiter gleitet Link.

3. Zwergenkappe

Diese zauberhafte Kopfbedeckung schrumpft ihren Träger auf die Größe eines Insekts, damit er durch schmale Lücken passt und Bereich betreten kann, die dem großen Link nicht zugänglich sind. Nutze sie geschickt, um auf den meisten Eisflächen nicht auszurutschen.

4. Hylia-Schild

Es wird von einem Symbol des Triforce geschmückt und ist in ganz Hyrule eine Art Sehenswürdigkeit. Nutze den Schild, um dich vor deinen Feinden zu verteidigen. Manche Gegner wirst du ohne Schild nicht besiegen können (Panzerschildkröten).

5. Pegasuschuhe

Sie ermöglichen es ihrem Träger, fast vier Mal so schnell zu laufen wie normalerweise. Laufe damit steile Abhänge hoch, transportiere deine Freunde oder stürze dich in deine Feinde. Letzteres soll angeblich gut wirken.

6. Rubine

Alle gesammelten Rubine aller Spieler werden in einen Topf geworfen. Es gibt drei verschiedene Farben von Rubinen und zwei verschiedene Größen. Der Wert eines Rubins hängt von seiner Größe und Farbe ab. Grüne Rubine sind jeweils einen wert, ein blauer Rubin fünf, Rote zwanzig. Besonders wertvoll sind die große Rubine - ein großer Grüner ist fünfzig Rubine wert, ein großer Blauer einhundert, und ein großer Roter zweihundert.

7. Rubinsplitter

Rubinsplitter sind einzeln wertlos. Wenn du aber vier von ihnen sammelst, ergeben sie einen goldenen Rubin, der sagenhafte 500 Rubine wert ist. Du findest Rubinsplitter im hohen Gras oder in Schatztruhen.

8. Schwarzer Rubin

Sammel auf keinen Fall diesen schwarzen Rubin ein: Eine Berührung mit diesem kostet dich hundert Rubine, die aus deiner Tasche auf den Boden fallen. Mit etwas Glück kannst du sie jedoch wieder rasch einsammeln.

Zelda Europe Lösungen – Four Swords

www.zeldaeurope.de

9. Rubin-Alb

Hat er dich einmal erwischt, stiehlt er dir für eine Zeitlang Rubine. Allerdings kann so Rubingeist auch ganz nützlich sein, wenn du deinen Mitspielern schaden willst: Wenn du von einem besessen bist, kannst du ihn auf einen anderen Spieler per Berührung übertragen.

10. Pfeil & Bogen

Nimmst du den Bogen zur Hand, drücke den A-Knopf um einen Pfeil zu spannen und lass A los, um den Pfeil abzuschießen. Wenn du den A-Knopf länger gedrückt hältst, bist du in der Lage, einen stärkeren Schuss abzusenden, als normalerweise. Du erkennst diesen Pfeil an einem kurzem Leuchten.

11. Bomben

Was gibt es lustigeres als Bomben? Richtig, immer wieder gibt es störende Hindernisse, die beseitigt werden müssen. Mit dem Bomben geht das schnell. Einmal platziert, halte Abstand, um dich nicht selbst zu verletzen.

12. Bumerang

Verwende den Bumerang, um deine Feinde aus sicherer Entfernung anzugreifen. Besonders nützlich wird der Bumerang, wenn du dir Rubine oder Herzen greifen möchtest, die von deiner Position nur schwer zu erreichen sind. Auch der ein oder andere Feind wird bei Berührung mit dem Bumerang für kurze Zeit eingefroren.

13. Magnet-Handschuhe

Dieser Gegenstand wird dir helfen, dich oder deine Freunde über Abgründe und Hindernisse zu transportieren. Mit den Magnethandschuhen kannst du die Positive und Negative Ladung nutzen, dich treiben zu lassen oder von einem magnetischen Block anziehen zu lassen. Bei jedem Knopfdruck wird der Handschuh seine Polarität umkehren. Tragen deine Freunde ebenfalls Handschuhe, kannst du diese zu dir ziehen oder abstoßen.

14. Schlüssel

Schlüssel erlauben Link, geschlossene Türen zu öffnen. Es gibt viele Plätze, die durch geschlossene Türen blockiert werden. Schlüssel lassen sich entweder in Truhen oder bei Feinden finden.

15. Heroen-Schlüssel

Es gibt insgesamt drei Schlüssel, die du von den Großen Feen erhalten kannst. Wenn du alle drei bei dir trägst, kannst du in den Palast von Vaati vordringen und den bösen Windmagier herausfordern, um Prinzessin Zelda zu retten.

16. Herz

Ein kleines Herz wird ein Herz in deiner Lebensanzeige auffrischen. Nimm es dir, auch wenn du es nicht brauchst. Es kann unter Umständen ärgerlich für deine Mitspieler werden, wenn sie Herzen suchen.

Zelda Europe Lösungen – Four Swords

www.zeldaeurope.de

17. Herz-Container

Ein Herz-Container wird deine Lebensanzeige um ein ganzes Herz erweitern. Toll oder? Dummerweise bleiben dir die eroberten Herzcontainer nur während eines Dungeonbesuchs erhalten. Pro Level erhältst du einen Herz-Container.

18. Kleine Fee

Findest du eine kleine Fee, füllt sie dir gleich eine ganze Reihe von Herzen deiner Lebensanzeige wieder auf und macht dich wieder fit für den nächsten Kampf. Feen lassen sich oft im hohen Gras finden.

19. Medaille des Mutes

Der Spieler, der die meisten Rubine am Ende eines Dungeons gesammelt hat, wird die Medaille des Mutes erhalten. Du kannst die Anzahl der gesammelten Medaillen einsehen, sobald du deinen Speicherspeicherstand aufrufst. 10 Medaillen eröffnen dir in der GBA-Version eine neue Quest in Zelda: A Link to the Past.

20. Klingenkerne

Klingenkerne sind machtvolle Samen, die deine Angriffskraft erhöhen, bis dein Held stirbt. Insgesamt kannst du zweimal deine Angriffskraft stärken.

21. Panzerkerne

Panzerkerne sind machtvolle Samen, die deine Verteidigungskraft erhöhen, bis dein Held stirbt. Insgesamt kannst du zweimal deine Verteidigungskraft stärken.

22. Pegasuskerne

Pegasuskerne sind machtvolle Samen, die deine Geschwindigkeit erhöhen, bis dein Held stirbt. Insgesamt kannst du zweimal deine Geschwindigkeit stärken.