

**GAME BOY ADVANCE™**



THE LEGEND OF

**ZELDA™**

A LINK TO THE PAST™

*plus new / plus le nouveau*

**Four Swords**



**INSTRUCTION BOOKLET**

**SPIELANLEITUNG**

**MODE D'EMPLOI**

**HANDLEIDING**

# INHALT

## STEUERUNG

Grundlegende Steuerung für A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS	35
Vor dem Spiel	36
Wähle dein Abenteuer	37

## A LINK TO THE PAST

Die Legenden von Hyrule	38
Informationen auf dem Bildschirm	40
Links Aktionen	41
Labyrinth und Labyrinth-Karten	45
Energie und Magische Energie	46
Game Over und Speichern	47

## FOUR SWORDS

Die Legende des Schwertes der Vier	48
Vorbereitungen	50
Levelauswahl	52
Spielregeln	53
Das Spiel	54
Informationen auf dem Bildschirm	56
Aktionen	58
Items	61
Zusätzliche Informationen	61
Herstellen der Verbindung	62

# GRUNDLEGENDE STEUERUNG FÜR „A LINK TO THE PAST“ & „FOUR SWORDS“

Die hier erklärte Steuerung gilt sowohl für THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST als auch für THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS. Genauere Informationen zur Steuerung der beiden Spiele findest du in folgenden Kapiteln:

A LINK TO THE PAST - Seite 41

FOUR SWORDS - Seite 58

**L Taste**  
**Kartenbildschirm aufrufen**  
Genauere Details für A LINK TO THE PAST siehe Seite 44, für FOUR SWORDS siehe Seite 57.

**Steuerkreuz**  
**Geben**  
Drücke nach oben, unten, links, rechts oder in eine beliebige diagonale Richtung auf dem Steuerkreuz, um dich in eine von acht Richtungen zu bewegen.

**Schieben**  
Stelle dich vor einen Block oder eine Statue und drücke das Steuerkreuz in Richtung des Objektes, um es zu schieben.

**Nach unten springen**  
Stehst du im Freien oder in einem Labyrinth vor einer Kante, kannst du von dort aus nach unten springen, sofern dein Weg durch kein anderes Objekt blockiert wird. Drücke und halte das Steuerkreuz in Richtung der Kante gedrückt, um nach unten zu springen.

**Bewege den Cursor**

**R Taste**  
In A LINK TO THE PAST ist dieser Taste die Funktion „Aktion“ zugewiesen. Siehe Seite 41 für genauere Informationen.  
In FOUR SWORDS kann durch Drücken dieser Taste ein Objekt aufgehoben werden.

**A Knopf**  
**Item einsetzen**  
Drücke den A-Knopf, um das Item einzusetzen, das diesem Knopf zugewiesen wurde.

**Truben öffnen**  
Stelle dich vor eine Truhe und drücke den A-Knopf, um sie zu öffnen. Stehst du hinter oder neben einer Truhe, kann diese nicht geöffnet werden.

**Sprechen**  
Sprich mit einer Figur, die direkt vor dir steht.

**Auswahl bestätigen**  
**B Knopf**  
**Schwerthieb**  
Drücke den B-Knopf, um einen Schwerthieb auszuführen.

**Abbruch**  
**Wirbelatocke**  
Drücke und halte den B-Knopf gedrückt, um dein Schwert mit Energie aufzuladen. Lässt du danach den B-Knopf los, entfesselst du eine mächtige Wirbelatocke, die allen Gegnern in deiner näheren Umgebung Schaden zufügt.



# VOR DEM SPIEL

## Wähle eine Datei

Drücke START, wenn das NINTENDO- und das CAPCOM-Logo eingeblendet werden, um zum **Titelbildschirm** zu gelangen. Drückst du während der automatisch ablaufenden Demo nochmals START, gelangst du zum **Dateiauswahl-Bildschirm**. Bewege den Cursor zu der Datei, die du öffnen möchtest und drücke den A-Knopf.

## Wähle eine Sprache

Spielst du zum ersten Mal, wird vor dem Spielstart automatisch der **Sprachauswahl-Bildschirm** aufgerufen. Wähle eine der fünf verfügbaren Sprachen und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Möchtest du danach eine andere Sprache einstellen, drücke SELECT, während der **Dateiauswahl-Bildschirm** angezeigt wird. Auf diese Weise gelangst du zurück zum **Sprachauswahl-Bildschirm**.

## Wähle einen Namen

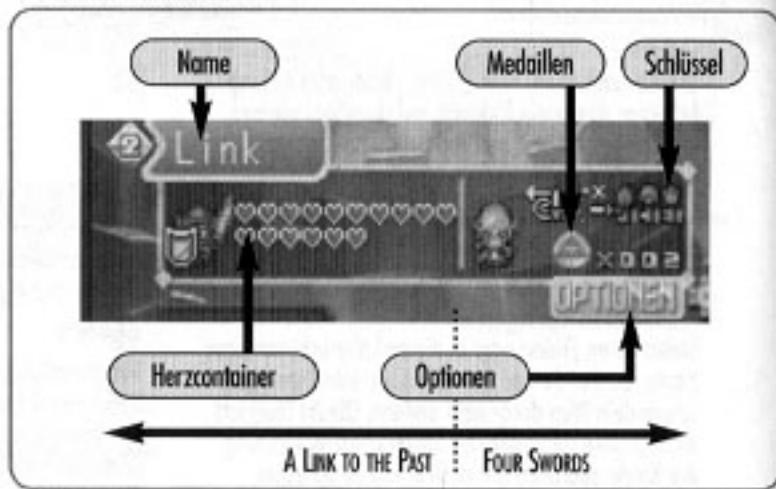
Um ein neues Spiel zu beginnen, wähle eine freie Datei und drücke den A-Knopf. Sobald der **Namenseingabe-Bildschirm** aufgerufen wird, kannst du einen Namen mit bis zu sechs Buchstaben eingeben. Wähle dazu mit Hilfe des Cursors einen Buchstaben aus und drücke den A-Knopf. Um den zuletzt eingegebenen Buchstaben wieder zu löschen, drücke den B-Knopf. Hast du deine Eingaben abgeschlossen, wähle die Option ENDE und drücke den A-Knopf.

## Kopieren einer Datei

Du kannst den Speicherstand einer Datei auf eine beliebige freie Datei kopieren. Wähle die Option KOPIEREN im **Dateiauswahl-Bildschirm** und drücke den A-Knopf. Wähle die Datei, die du kopieren möchtest und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Wähle danach eine freie Datei und drücke nochmals den A-Knopf. Möchtest du den Kopiervorgang abbrechen, wähle die Option ABBRUCH und drücke den A-Knopf.

Dateien, die bereits einen Spielstand enthalten, können nicht als Zieldatei ausgewählt werden.

## Datei-Informationen



## Löschen einer Datei

Es ist auch möglich, eine Datei zu löschen. Wähle dazu die Option **LÖSCHEN** auf dem **Dateiauswahl-Bildschirm** an und drücke den A-Knopf. Wähle die Datei, die du löschen möchtest und drücke nochmals den A-Knopf. Wenn du dir sicher bist, dass du die Datei wirklich löschen möchtest, wähle die Option **LÖSCHEN**. Wenn nicht, wähle die Option **ABBRUCH**. Möchtest du ein neues Spiel beginnen und alle drei Dateien sind belegt, musst du eine davon löschen.

**Eine gelöschte Datei kann nicht wieder hergestellt werden! Sei also besonders vorsichtig, wenn du eine Datei löschst!**

### Optionen

Drücke auf dem Steuerkreuz nach rechts, um die Textgeschwindigkeit und die Helligkeit einzustellen. Es stehen drei Textgeschwindigkeiten zur Verfügung: **LANGSAM**, **NORMAL** und **SCHNELL**. Auch gibt es drei Einstellungen für die Helligkeit: **DUNKEL**, **NORMAL** und **HELL**. Diese Einstellungen können jederzeit im **Dateiauswahl-Bildschirm** neu eingestellt werden. Wähle die Einstellungen, die deinem Geschmack entsprechen.

## WÄHLE DEIN ABENTEUER

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes auf dem **Spielauswahl-Bildschirm** die Tafel mit dem Namen des Spiels, das du spielen möchtest aus. Drücke danach den A-Knopf.



### A LINK TO THE PAST:

- Ein Spiel für einen Spieler.
- Siehe Seite 38 – 47 für weitere Details.



### FOUR SWORDS:

- Ein Spiel für zwei bis vier Spieler.
- Siehe Seite 48 – 61 für weitere Details.



## DIE LEGENDEN VON HYRULE

ÄONEN IST ES HER, ALS DIE GÖTTINNEN DER KRAFT, DES MUTES UND DER WEISHEIT BESCHLOSSEN, HINABZUSTEIGEN IN DIE WELT DES CHAOS. SIE ERSCHUFEN DIE WELT, WIE WIR SIE HEUTE KENNEN. ZURÜCK LIESSEN SIE EIN GOLDENES SYMBOL IHRER STÄRKE, BEKANNT ALS DAS TRIFORCE, WELCHES SIE IRGENDWO IM SO GENANNTEN GOLDENEN LAND VERBARGEN.

NACH UNZÄHLIGEN JAHREN WURDE EINE PASSAGE ENTDECKT, DIE VON UNSEREM SCHÖNEN HYRULE INS GOLDENE LAND FÜHRTE, WO DAS MYSTISCHE TRIFORCE NOCH IMMER IM VERBORGENEN RUHTE. VIELE ZOGEN AUS, UM DORT NACH SCHÄTZEN UND REICHTÜMERN ZU SUCHE, DOCH KEINER DER ABENTEURER WARD JEMALS WIEDER GESEHEN. EINZIG WESEN ERFÜLLT VON BOSHEIT DRANGEN AUS DEM GOLDENEN LAND NACH HYRULE VOR.



DER KÖNIG VON HYRULE RIEF DIE SIEBEN WEISEN ZU SICH, UM MIT IHNEN EINEN WEG ZU FINDEN, DEN EINGANG ZUM GOLDENEN LAND FÜR IMMER ZU VERSIEGELN. SO HOFFTE ER, SEIN KÖNIGREICH VOR DEM DROHENDEN BÖSEN SCHÜTZEN ZU KÖNNEN. TATSÄCHLICH GELANG DIES DEN WEISEN UND SO HIELT DER FRIEDEN WIEDER EINZUG IN HYRULE.

DOCH SEIT AGAHNIM, EIN GEHEIMNISVOLLER MAGIER, BERÜHMT FÜR DEN SIEG ÜBER EINE VERHEERENDE FEUERSBRUNST UNBEKANNTEN URSPRUNGS, DEN ER VOR EINIGEN JAHREN ERRINGEN KONNTE, IN ERSCHEINUNG TRAT, HABEN SICH IN HYRULE MERKWÜRDIGE DINGE ZUGETRAGEN.

UND DANN...

...DRINGT EINES NACHTS DIE STIMME EINES MÄDCHENS IN DEINE GEDANKEN UND ERWECKT DICH AUS DEM SCHLAF. „HILF MIR... MEIN NAME IST ZELDA...

ICH BIN IM VERLIES DES SCHLOSSES...”

NICHT WISSEND, OB DIE STIMME DEM TRAUM ODER DER WIRKLICHKEIT ENTSPRANG, VERLÄSST DU DIE SICHERHEIT DEINES ZUHAUSES UND TRITTS NACH DRAUSSEN IN DEN REGEN UND DIE UNHEILVOLLE DUNKELHEIT... UND ‚THE LEGEND OF ZELDA‘ BEGINNT.

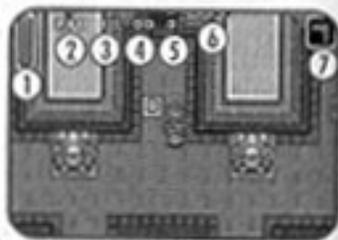


# INFORMATIONEN AUF DEM BILDSCHIRM

## Der Hauptbildschirm

Bewege Link über diesen Bildschirm und hilf ihm, sein Abenteuer zu bestehen.

- Magieanzeige:** Zeigt deine zur Verfügung stehende Menge an Magischer Energie an. (Siehe Seite 46)
- Rubine:** Gibt die Anzahl der Rubine (die Währung in Hyrule) an, die du bei dir trägst. Rubine sind – abhängig von ihrer Farbe – unterschiedlich viel wert.
- Bomben:** Gibt die Anzahl der Bomben an, die du mit dir führst. Zu Beginn kannst du maximal zehn Stück auf einmal tragen.
- Pfeile:** Gibt die Anzahl der Pfeile an, die du mit dir führst. Zu Beginn kannst du maximal 30 Stück auf einmal tragen.
- Kleine Schlüssel:** Diese Schlüssel werden in Labyrinthen benötigt. Außerhalb von Labyrinthen werden sie nicht angezeigt. (Siehe Seite 45)
- Energieanzeige:** Wirst du verwundet, nimmt diese Leiste ab. Sollte sie völlig geleert werden, endet das Spiel. (Siehe Seite 47)
- Item-Anzeige:** Zeigt das Item, mit welchem du momentan ausgerüstet bist. (Siehe Seite 43)



## Das Menü

Drücke SELECT, um diesen Bildschirm aufzurufen.

- Item-Fenster:** Sämtliche Items, die du durch Drücken des A-Knopfes einsetzen kannst, werden in diesem Fenster dargestellt. Innerhalb dieses Fensters kannst du das Item auswählen, das du benutzen (oder ein anderes damit ersetzen) möchtest. Bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes, wähle ein Item aus und kehre durch Drücken von SELECT oder des B-Knopfes zum Hauptbildschirm zurück.
- Item:** Das ausgewählte Item wird in grünen Klammern angezeigt.
- Action-Fenster:** Hier wird das Item angezeigt, das durch Drücken des A-Knopfes eingesetzt wird.
- Spezielle Items:** Besiegt du am Ende eines Labyrinths den jeweiligen Wächter, erhältst du Anhänger oder andere spezielle Items.
- Waffen und Ausrüstung:** Dies sind die Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die du angelegt hast. (Siehe Seite 42)
- Labyrinth-Items u. Herzcontainer:** Findest du Karten, Kompass oder Herzcontainer, werden diese Items hier angezeigt. In diesem Fenster werden Herzcontainer nur dann angezeigt, wenn du dich außerhalb von Labyrinthen oder Gebäuden befindest. (Siehe S. 45)



# LINKS-AKTIONEN



## Steuerkreuz-Aktionen

- **Gehen:** Drücke in eine von acht Richtungen, um zu gehen.
- **Noch unten springen:** Findest du eine Kante, kannst du von ihr aus noch unten springen, sofern dir kein anderes Objekt den Weg versperrt.
- **Schieben:** Manche Objekte in Labyrinthen können verschoben werden.

## R-Taste-Aktionen

- **Sprechen/Lesen:** Stelle dich vor eine Person und drücke die R-Taste oder den A-Knopf, um mit ihr zu sprechen. Auf diese Weise kannst du auch Schilder oder Bücher lesen. Durch Drücken von A- oder B-Knopf, L- oder R-Taste kannst du den Text weiterblättern.
- **Heben und werfen:** Grasbüschel und viele andere Objekte lassen sich aufheben, indem du dich davor stellst und die R-Taste drückst. Drückst du die R-Taste nochmals, wirfst du den aufgehobenen Gegenstand weg. Nachdem du den **KRAFTHANDSCHUH** gefunden hast, kannst du auch schwerere Objekte hochheben. (Siehe Seite 42)
- **Truhen öffnen:** Stelle dich vor eine Truhe und drücke die R-Taste oder den A-Knopf.
- **Greifen und Ziehen:** Stelle dich mit Hilfe des Steuerkreuzes neben ein Objekt und drücke die R-Taste, um es zu greifen. Drücke nun das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung, um das Objekt zu ziehen.
- **Laufen:** Nachdem du die **PEGASUS-STIEFEL** gefunden hast, erhältst du die Möglichkeit, schnell wie der Wind zu laufen! Drücke und halte dazu die R-Taste gedrückt. (Siehe Seite 42)
- **Schwimmen:** Nachdem du **ZORAS FLOSSEN** erhalten hast, erhältst du die Möglichkeit zu schwimmen. (Siehe Seite 42) Durch Drücken des B-Knopfs kannst du für kurze Zeit untertauchen.

## Schwinge dein Schwert

- **Wirbelattacke:** Drücke und halte den B-Knopf für ca. zwei Sekunden gedrückt. Lässt du ihn danach los, entfesselst du eine Wirbelattacke, die allen Gegnern in deiner näheren Umgebung Schaden zufügt.
- **Ausfall:** Nachdem du die PEGASUS-STIEFEL gefunden hast, kannst du mit gezogenem Schwert auf deine Gegner zustürzen.
- **Energie-Attacke:** Hat dein Schwert zumindest den zweiten Level erreicht und ist deine Energieanzeige voll, schleuderst du bei jedem Angriff einen Energiewirbel von der Spitze deines Schwertes.

**HINWEIS:** Solange kein Knopf gedrückt wird, hält Link automatisch seinen Schild hoch, um sich vor Pfeilen oder anderen Attacken zu schützen. (Sein Schild schützt ihn nicht vor Schwert-Angriffen.)

## Ausrüstung

Überprüfe deine Ausrüstung im Menü.



- **SCHWERT:** Es gibt vier Kraftstufen (Level), die dein Schwert erreichen kann. Mit jedem Level, den dein Schwert erlangt, erhöht sich der Schaden, den du damit verursachst.
- **SCHILD:** Es gibt drei Level, die dein Schild erreichen kann. Mit jedem Level erhöht sich seine Abwehrkraft.
- **RÜSTUNG:** Zusätzlich zur grünen Rüstung gibt es auch eine blaue und eine rote. Trägst du eine Rüstung, verringert sich der Schaden, den du im Kampf erleidest.
- **PEGASUS-STIEFEL:** Mit ihrer Hilfe kann ihr Träger besonders schnell laufen.
- **KRAFTHANDSCHUH:** Mit seiner Hilfe kann sein Träger schwere Objekte heben.
- **ZORAS FLOSSEN:** Diese Flossen erlauben es dem Träger zu schwimmen.
- **MONDPERLE:** Dieses Juwel schützt seinen Träger davor, in etwas anderes verwandelt zu werden.



## A-Knopf-Aktionen

Drücke den A-Knopf, um die Items, die du während deines Abenteuers findest, einzusetzen.

**HINWEIS:** Manche Items verbrauchen während des Einsatzes Magische Energie.



### Haupt-Items

- **BUMERANG:** Triffst du damit einen Gegner, wird dieser kurzzeitig gelähmt. Mit Hilfe des Bumerangs gelangst du auch an Rubine oder andere Items, die sich außerhalb deiner Reichweite befinden.
- **BOMBEN:** Du kannst bis zu zwei Bomben gleichzeitig legen. Sie können danach auch aufgehoben und geworfen werden.
- **FLASCHE:** In leeren Flaschen können verschiedene Dinge aufbewahrt werden, um sie bei Bedarf zu benutzen. Du kannst bis zu vier Flaschen finden. Wähle die Flasche, die du benutzen möchtest, im Item-Fenster.
- **BUCH MUDORA:** Benutze es, wenn du antike Schriftzeichen findest.
- **BOGEN:** Eine wahrhaft mächtige Waffe. Er ist allerdings nur von Nutzen, wenn du auch über Pfeile verfügst.
- **ENTERHAKEN:** Mit Hilfe der Kette, die an dem Haken befestigt ist, gelangst du zu ansonsten unerreichbaren Orten. Der Enterhaken kann auch als Waffe eingesetzt werden.

Es gibt noch viele weitere Items. Manche von ihnen können nur in Labyrinthen eingesetzt werden. (Siehe Seite 45)

### Der Einsatz von speziellen Items

- **FLÖTE:** Spielst du die Flöte, kannst du sofort an weit entfernte Orte reisen. Wähle einen der fixen Zielpunkte aus und drücke den A-Knopf, um die Reise anzutreten.
- **BYRNA-STAB UND ZAUBERUMHANG:** Drücke den A-Knopf, um diese magischen Items einzusetzen. Um sie wieder zu deaktivieren, musst du den A-Knopf nochmals drücken. Sollte dir während des Einsatzes eines dieser Gegenstände die Magische Energie ausgehen, werden sie automatisch deaktiviert.



### Vom Gebrauch der Karte (Oberwelt- und Labyrinth-Karte)

**Örtliche Karte:** Befindet sich Link auf der Oberwelt, wird seine Position auf der Karte angezeigt. Ebenso erscheint auch ein Symbol über dem Ort, den er als nächstes besuchen sollte. Mit Hilfe des Steuerkreuzes lässt sich die Karte bewegen.



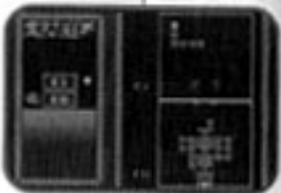
**Gesamtkarte:** Drücke die L-Taste, während die örtliche Karte eingeblendet wird. Auf diese Weise kannst du zur Gesamtkarte von Hyrule umschalten.

**HINWEIS:** Durch Drücken der R-Taste kannst du zwischen der örtlichen und der Gesamtkarte hin- und herschalten.



**Labyrinth-Karte:** Diese Karte wird nur angezeigt, wenn du dich innerhalb eines Labyrinths befindest. Sie zeigt dir, aus wie vielen Stockwerken ein Labyrinth besteht und wie diese aufgeteilt sind. (Siehe Seite 45) Deine momentane Position wird durch ein blinkendes Symbol angezeigt.

**HINWEIS:** Es gibt einige Orte, wie zum Beispiel innerhalb von Häusern, an denen keine Karte aufgerufen werden kann.

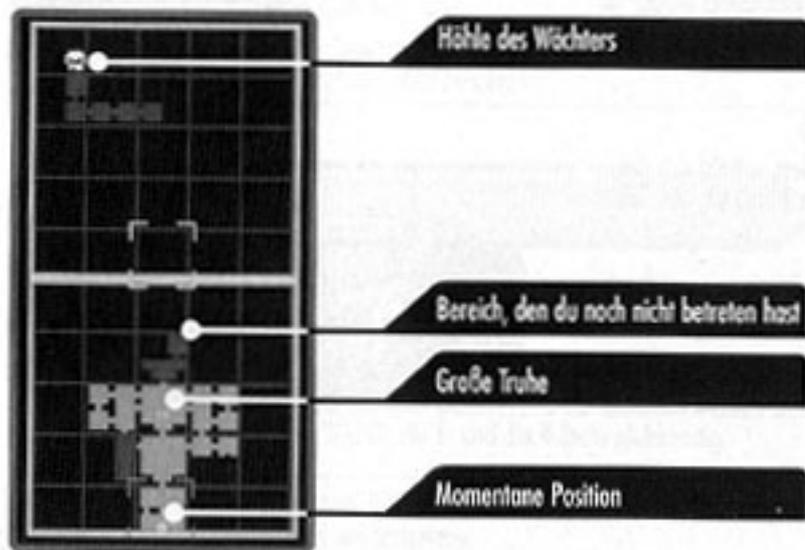


# LABYRINTH UND LABYRINTH-KARTEN

## Labyrinth-Items

Bei Karten, Kompassen und Großen Schlüsseln handelt es sich um Items, die nur in Labyrinthen gefunden werden können.

- **Karte:** Auf der Karte werden selbst Räume angezeigt, die du noch nicht betreten hast.
- **Kompass:** Der Kompass gibt auf der Karte an, wo sich die Höhle des Wächters und die Schatztruhen befinden.
- **Großer Schlüssel:** Manche Truhen und Türen lassen sich nur mit einem Großen Schlüssel öffnen.



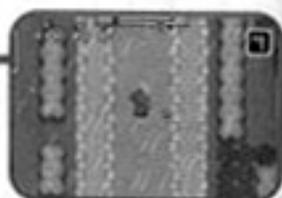
**HINWEIS:** In diesem Spiel bezieht sich der Begriff LABYRINTH auf das Innere von Schlössern und Schreinen.

**HINWEIS:** Im Schloss von Hyrule gibt es keinen Wächter, daher wirst du dort auch keinen großen Schlüssel finden.

# ENERGIE UND MAGISCHE ENERGIE

## Wiederherstellen von Energie

Verlorene Energie kann durch das Aufsammeln von Herzen wiederhergestellt werden. Findest du eine kleine Fee, füllt sie deine Energieleiste gleich um sieben Herzen auf.



## Wiederherstellen von Magischer Energie

Magische Energie kann durch das Aufsammeln von MAGIEFLASCHEN wiederhergestellt werden. Eine große Flasche füllt die gesamte Magische Energie wieder auf, eine kleine nur um ein Achtel.

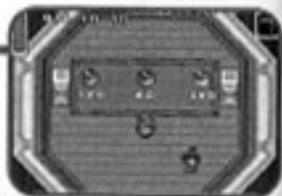
## Magische Tränke

Diese können im MAGIESHOP erstanden werden. Du kannst sie allerdings nur dann kaufen, wenn du über eine leere Flasche verfügst.

**GRÜNER TRANK:** Er stellt deine Magische Energie vollständig wieder her.

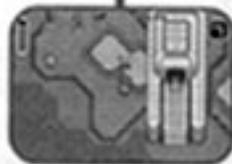
**ROTER TRANK:** Er stellt deine Energie vollständig wieder her.

**BLAUER TRANK:** Er stellt sowohl deine Energie als auch deine Magische Energie vollständig wieder her.



## Herzcontainer und Herzteile

Wann immer du einen Herzcontainer findest, erhöht sich deine Energieanzeige um ein Herz. Sammle vier Herzteile, um dafür einen Herzcontainer zu erhalten.



## GAME OVER UND SPEICHERN

### Game Over

Das Spiel endet, wenn deine Energieleiste geleert ist.

**SPEICHERN UND WEITER:** Wählst du diese Option, werden alle deine bisher gefundenen Items und dein Fortschritt gespeichert. Danach wird das Spiel fortgesetzt. Setzt du das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fort, startest du an einem festgelegten Startpunkt.

**SPEICHERN UND ENDE:** Alle deine bisher gefundenen Items und dein Fortschritt werden gespeichert. Danach kehrst du zum **Titelbildschirm** zurück. Setzt du das Spiel fort, startest du an einem festgelegten Startpunkt.

**NICHT SPEICHERN UND WEITER:** Wähle diese Option, wenn du deinen zuvor gespeicherten Spielstand nicht überschreiben willst.

**HINWEIS:** Setzt du ein Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fort, entspricht dein Startpunkt nicht notwendigerweise dem Ort, an dem du zuletzt gespeichert hast.

**HINWEIS:** Verfügt deine Energieanzeige bereits über mehr als vier Herzen, wird sie nicht vollständig aufgefüllt sein, wenn du noch einem **GAME OVER** das Spiel fortsetzt.

### Speichern

Drücke **START**, um das Spiel zu pausieren. Wähle danach eine der folgenden drei Optionen:

**FORTSETZEN:** Das Spiel wird wieder fortgesetzt.

**SPEICHERN:** Diese Option erlaubt es dir, das Spiel zu speichern.

**STANDBY:** In diesem Modus wird das Spiel pausiert und die Batterien werden weniger stark belastet. Möchtest du wieder zum Spiel zurückkehren, drücke **SELECT**, die **L**- und die **R**-Taste gleichzeitig.

**HINWEIS:** Schaltest du den **GAME BOY ADVANCE** aus, nachdem der **Standby-Modus** aktiviert wurde, musst du dein Spiel vom letzten Speicherstand aus fortsetzen.

## DIE LEGENDE DES SCHWERTES DER VIER



© 2002, 2003 Nintendo.

VOR LANGER ZEIT ERSCHIEN IM KÖNIGREICH VON HYRULE EIN WINDMAGIER NAMENS VAATI. ER HATTE DIE GABE, DEM WIND KRAFT SEINES WILLENS ZU GEBIETEN UND BENUTZTE DIESE SCHRECKLICHE MACHT, UM VIELE DÖRFER IN HYRULE IN ANGST UND SCHRECKEN ZU VERSETZEN. WÄHREND SEINER

ÜBERFÄLLE AUF DIE FRIEDLICHEN DÖRFER ENTFÜHRTE VAATI JEDES HÜBSCHE MÄDCHEN, DESSEN ER HABHAFT WERDEN KONNTE.

VIELE RITTER AUS DEM SCHLOSS UND ANDERE TAPFERE MÄNNER ZOGEN AUS, UM DEM MAGIER EINHALT ZU GEBIETEN UND DIE MÄDCHEN ZU RETTEN. DOCH JEDER VON IHNEN UNTERLAG VAATIS FÜRCHTERLICHEN KRÄFTEN. GERADE ALS DIE MENSCHEN BEGANNEN ALLE HOFFNUNG FAHREN ZU LASSEN, TRAT EIN JUNGE IN ERSCHEINUNG, MIT NICHTS WEITER BEWAFFNET ALS EINEM EINFACHEN SCHWERT.

ALS DER JUNGE HÖRTE, WAS GESCHEHEN WAR, SAGTE ER NUR: „ICH WERDE DIESEN MAGIER BEZWINGEN!“ MUTIGEN SCHRITTES BETRAT ER VAATIS PALAST, VERSIEGELTE DEN HEXENMEISTER AUF MAGISCHE WEISE IM INNEREN SEINER KLINGE UND BRACHTE DIE ENTFÜHRTEN MÄDCHEN WIEDER IN IHRE DÖRFER ZURÜCK. DANACH VERSCHWAND DER JUNGE IN DEN TIEFEN DES WALDES UND WARD NIE WIEDER GESEHEN.

DIE DORFBEWOHNER WOLLTEN VON DEN BEFREITEN MÄDCHEN ERFAHREN, WIE EIN SO JUNGER BURSCHE ES GESCHAFFT HAT, SIE ALLE ZU RETTEN UND DEN MAGIER ZU BESIEGEN, WO DOCH KEINER DER ANDEREN MUTIGEN RECKEN ERFOLG ZU HABEN SCHIEN. DIE MÄDCHEN BERICHTETEN, DASS DER JUNGE MIT NUR EINEM STREICH SEINES SCHWERTES SEINEN KÖRPER IN VIER TEILE BRACH UND DASS SICH JEDES TEIL IN EIN GENAUES ABBILD DES JUNGEN VERWANDELTE. DIESE VIER JUNGEN ARBEITETEN FORTAN ZUSAMMEN, UM DIE MACHT DES MAGIERS ZU BRECHEN. ZWAR SCHENKTE DIE DORFBEWOHNER DIESER GESCHICHTE KEINEN GLAUBEN, DENNOCH NANNTEN SIE DIE KLINGE DES JUNGEN NUR NOCH „DAS SCHWERT DER VIER“. ALS SICH DIE GERÜCHTE ÜBER DIE MACHT DIESER WAFFE, EINE PERSON ZU VERVIERFACHEN, ÜBER DAS LAND VERBREITETEN, ERRICHTETEN DIE MENSCHEN EINEN SCHREIN, UM DAS SCHWERT ZU SCHÜTZEN.

PRINZESSIN ZELDA VON HYRULE WAR EIN WUNDERSCHÖNES JUNGES MÄDCHEN, GEBOREN MIT DER GEHEIMNISVOLLEN GABE, DAS HERANNAHEN DER KRÄFTE DES BÖSEN VORAUSZUAHNEN. AUS DIESEM GRUND WURDE IHR DIE GEHEILIGTE PFLICHT AUFERLEGT, DEN SCHREIN DES SCHWERTES DER VIER UND DIE KLINGE SELBST ZU BESCHÜTZEN. EINES TAGES ÜBERKAM ZELDA IM SCHLOSS VON HYRULE DIE AHNUNG, DASS SICH UNGEWÖHNLICHE DINGE IM SCHREIN DES SCHWERTES DER VIER ZUTRAGEN WÜRDEN. SIE BAT EINEN JUNGEN NAMENS LINK, DEM SIE MEHR VERTRAUEN SCHENKTE ALS IRGENDJEMANDEM SONST, SIE ZU BEGLEITEN, UM DIE VORFÄLLE IM SCHREIN ZU UNTERSUCHEN...

# VORBEREITUNGEN

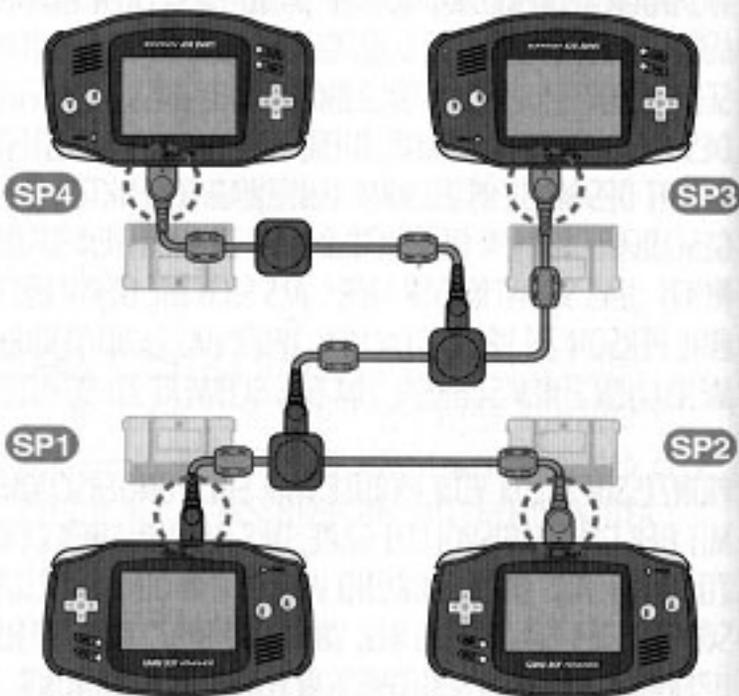
## THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler.

Erforderliche Bestandteile:

- Game Boy Advance-Systeme – 1 pro Spieler
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/  
FOUR SWORDS-Module – 1 Modul pro Spieler
- Game Boy Advance Game Link™-Kabel  
2 Spieler – 1 Kabel  
3 Spieler – 2 Kabel  
4 Spieler – 3 Kabel

Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance Game Link-Kabel ordnungsgemäß eingesteckt sind (siehe Seite 62 – 63) und dass alle Game Boy Advance-Systeme eingeschaltet sind.

- Beginnst du **Four Swords**, bevor das Kabel eingesteckt ist, drücke den **B-Knopf**, um zum **Spielauswahl-Bildschirm** zurückzukehren.





Wähle auf dem  
Spielauswahl-Bildschirm  
die Tafel für Four Swords aus.



Danach beginnt die Einleitung.  
Drücke START, um sie abzubrechen.

Dieser Abschnitt behandelt ausschließlich die Steuerung von Spieler 1. Bei allen anderen Spielern erscheint die Meldung **BITTE WARTEN** auf den Bildschirmen. Zu diesem Zeitpunkt können sie keine Eingaben tätigen.



Drücke START nach der Einleitung.  
Auf dem folgenden Bildschirm wird  
durch ein Symbol angezeigt,  
welcher Spieler bereit ist.



Sobald alle Spieler bereit sind, drücke  
den A-Knopf, um das Spiel zu  
beginnen.

# LEVEL AUSWAHL

## Levelauswahl-Bildschirm

### Todesberg

Lava und Ascheregen dringen unablässig aus dem Bauch dieses Vulkans hervor. Kämpfe dich durch sein Inneres und weiche Geysiren und Flüssen geschmolzener Lava aus.

### Meer der Blätter

Von denen, welche die dunklen Wälder betreten haben, wurden nur wenige wieder gesehen. Bahne dir deinen Weg durchs hohe Gras und verschiebe Felsblöcke, um zahlreiche Rubine zu finden.

### Talus-Höhle

Nur die Mutigsten wagen es, diese klaffende Höhle zu betreten, welche hoch auf den steilen, zerklüfteten Berghängen zu finden ist. Die eisbedeckten Pfade sind trügerisch! Sei also besonders vorsichtig!

### Quell des Wissens

Dies ist ein Übungslevel für Neulinge unter den Abenteurern. Befrage die Feen entlang des Weges. Sie werden dir hilfreiche Tipps geben, wie du dein Abenteuer meistern kannst.

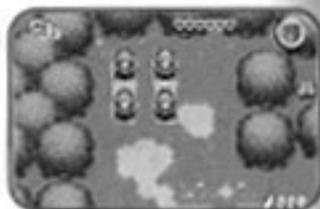
### Levelnamen

- Drücke nach oben, unten, links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um einen Level auszuwählen. Drücke danach den A-Knopf oder START, um das Abenteuer zu beginnen.
- Nur Spieler 1 darf einen Level auswählen. In der Zwischenzeit erscheint auf den Bildschirmen der anderen Spieler die Meldung **BITTE WARTEN**, bis ein Level ausgewählt wurde.

# SPIELREGELN

## Das Ziel deines Abenteuers: Rette Prinzessin Zelda!

Um die entführte Prinzessin Zelda zu befreien, musst du viele Rubine sammeln. Sammle so viele du nur kannst, während du gleichzeitig mit den anderen Spielern kooperierst, um das Abenteuer zu bestehen.



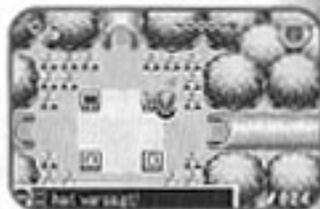
### Rubine

Sämtliche Rubine, die von den Spielern gesammelt werden, werden in einem gemeinsamen Geldbeutel aufbewahrt.



### Kampfunfähigkeit

Verlierst du alle deine Herzen, bist du kampfunfähig. In diesem Zustand kannst du dich nicht bewegen, es sei denn, du bezahlst eine Strafe in Rubinen. Jeder weitere Versuch das Spiel fortzusetzen, erhöht den Strafbetrag, den du bezahlen musst!



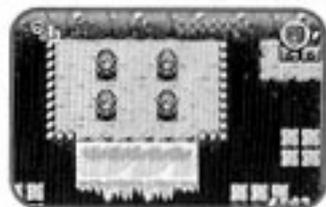
### Game Over

Bist du zu oft kampfunfähig, wirst du bald keine Rubine mehr haben, um das Spiel weiter fortzusetzen. Wenn dies geschieht, endet das Spiel für alle.

**GAME OVER**

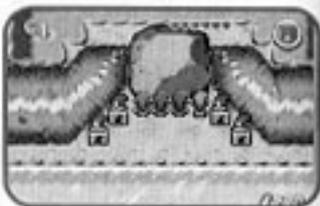
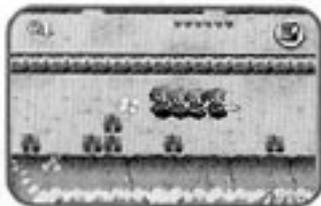
# DAS SPIEL

## Wähle einen Level



**Start!**

## Kooperiere...



Am Ende jedes Levels begegnet dir ein Wächter. Suche nach seinem Schwachpunkt und arbeite mit deinen Gefährten zusammen, um den Sieg über ihn zu erringen!

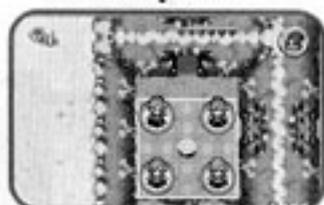


Nach dem Sieg über einen Wächter erscheint eine Große Fee. Abhängig von deiner erbrachten Leistung könnte sie dir unter Umständen einen Schlüssel überreichen.

**...und siege!**



**Warpfeld**



**Benutze die Warpfelder, um zum nächsten Bereich zu gelangen!**

## **Die drei Schlüssel**

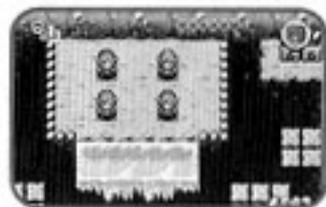
Es gibt insgesamt drei Schlüssel, die du von den Großen Feen erhalten kannst. Hast du alle drei erhalten, kannst du VAATIS PALAST betreten.

## **Die Medaille des Mutes**

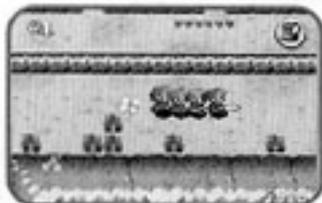
Der Spieler, der sich in einem Level am besten behauptet hat, erhält die MEDAILLE DES MUTES. Die Anzahl der bereits erhaltenen Medaillen wird neben deinem Speicherstand angezeigt.

# DAS SPIEL

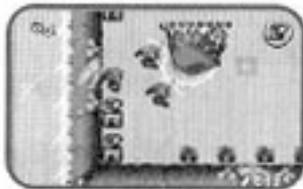
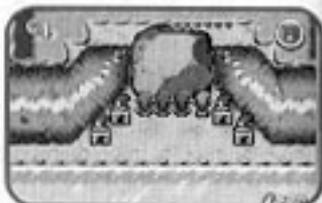
## Wähle einen Level



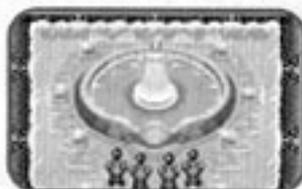
**Start!**



**Kooperiere...**

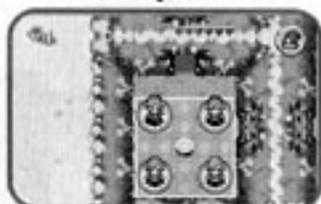


Am Ende jedes Levels begegnet dir ein Wächter. Suche nach seinem Schwachpunkt und arbeite mit deinen Gefährten zusammen, um den Sieg über ihn zu erringen!



Nach dem Sieg über einen Wächter erscheint eine Große Fee. Abhängig von deiner erbrachten Leistung könnte sie dir unter Umständen einen Schlüssel überreichen.

**...und siege!**



**Warpfeld**

**Benutze die Warpfelder, um zum nächsten Bereich zu gelangen!**

## **Die drei Schlüssel**

Es gibt insgesamt drei Schlüssel, die du von den Großen Feen erhalten kannst. Hast du alle drei erhalten, kannst du VAATIS PALAST betreten.

## **Die Medaille des Mutes**

Der Spieler, der sich in einem Level am besten behauptet hat, erhält die MEDAILLE DES MUTES. Die Anzahl der bereits erhaltenen Medaillen wird neben deinem Speicherstand angezeigt.

# INFORMATIONEN AUF DEM BILDSCHIRM

## Der Hauptbildschirm

### Level

Eine Liste der Level und ihrer Symbole findest du auf Seite 52.



### Ebenen

Die momentane Ebene sowie die gesamte Anzahl der Ebenen.

### Gesammelte Rubine

Die Gesamtanzahl aller Rubine, die von allen Spielern gesammelt wurden. (Sämtliche gesammelten Rubine werden in einem gemeinsamen Beutel aufbewahrt.)

### Energieanzeige

Die Ausdauer des Spielers. Wenn alle Herzcontainer geleert sind, wird der Spieler kampfunfähig.

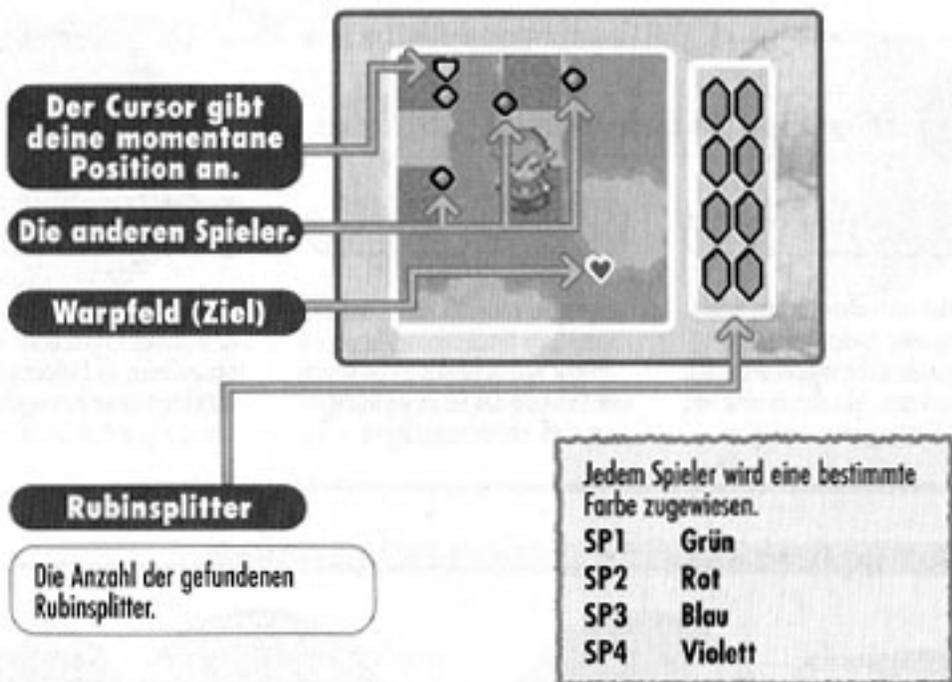
### Ausgerüstetes Item

Das Item, das du momentan ausgerüstet hast. (Siehe Seite 60)



## ● Kartenbildschirm

Drücke während des Spiels die L-Taste, um den **Kartenbildschirm** aufzurufen.



## ● Pause-Bildschirm

Jeder Spieler kann jederzeit **START** drücken. Danach stehen diesem Spieler zwei Optionen zur Verfügung:

- **FORTSETZEN:** Das Spiel wird fortgesetzt.
- **BEENDEN:** Das Spiel wird beendet und der **Levelauswahl-Bildschirm** wird aufgerufen.



# AKTIONEN

## Steuerkreuz-Aktionen



Bewege Link mit Hilfe des Steuerkreuzes auf dem Bildschirm.

### Gehen

Drücke nach oben, unten, links, rechts oder in eine beliebige diagonale Richtung auf dem Steuerkreuz, um dich in eine von acht Richtungen zu bewegen.

### Nach unten springen

Stehst du vor einer Kante und es steht kein Hindernis im Weg, drücke und halte das Steuerkreuz in Richtung der Kante gedrückt, um noch unten zu springen.

### Schieben

Stelle dich vor einen Block oder eine Statue und drücke das Steuerkreuz in Richtung des Objekts, um es zu verschieben.

## A-Knopf-Aktionen

**A**

Folgende Aktionen kannst du durch Drücken des A-Knopfs ausführen:



### Sprechen

Sprich mit Figuren, die sich direkt vor dir befinden. Du kannst auch durch Drücken der R-Taste mit ihnen sprechen.

## R-Taste-Aktionen

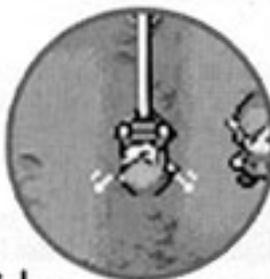
**R**

Drücke die R-Taste, um ein Objekt zu greifen.



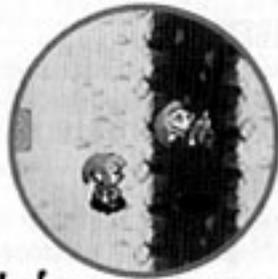
### Heben

Du kannst Grasbüschel, Töpfe und Felsen heben. Drücke das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung, um dich zu bewegen, während du etwas trägst.



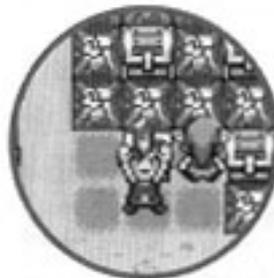
### Ziehen

Während du ein Objekt greifst, musst du das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drücken, um es zu ziehen.



### Werfen

Drücke den A-Knopf, um ein Objekt zu werfen, das du trägst.



### Schatztruhen öffnen

Stelle dich vor eine Schatztruhe und drücke den A-Knopf, um sie zu öffnen. Truhen können nicht von der Seite oder von hinten geöffnet werden.



### Schwimmen

Während du dich im Wasser befindest, kannst du durch Drücken des A-Knopfes schwimmen. Drückst du den B-Knopf, kannst du für kurze Zeit untertauchen.

## Items in Aktion

Du kannst immer nur mit einem einzigen Item ausgerüstet sein. Um ein anderes Item auszurüsten, stelle dich vor einen Item-Sockel und drücke den A-Knopf.

### **BOMBEN**

Setze Bomben ein, um Gegnern Schaden zuzufügen und rissige Wände einzureißen. Drücke den A-Knopf, um eine Bombe scharf zu machen. Drücke den A-Knopf ein zweites Mal, um sie zu werfen. Nachdem die Bombe auf dem Boden liegt, kann sie durch nochmaliges Drücken des A-Knopfes ferngezündet werden.

### **BUMERANG**

Setze diese Waffe ein, um Gegner aus einiger Entfernung anzugreifen. Du kannst ihn auch dazu benutzen, schwer erreichbare Rubine und Herzen einzusammeln. Einige Gegner können durch einen Treffer sogar kurzzeitig gelähmt werden...

### **ZWERGENKAPPE**

Trägst du diese Kappe, wirst du winzig klein. Manche Bereiche können nur erreicht werden, wenn die Spieler entsprechend winzig sind.

### **GREIFENMANTEL**

Dieser magische Umhang ermöglicht es dir zu springen. Drücke während des Sprungs nochmals den A-Knopf, um noch ein Stückchen weiter zu schweben.

### **PFEIL UND BOGEN**

Drücke den A-Knopf, um einen Pfeil auf die Sehne zu legen. Lässt du den A-Knopf wieder los, wird dieser Pfeil abgefeuert. Je länger du den A-Knopf gedrückt hältst, desto mehr Kraft wird gesammelt. Dadurch wird die Schusskraft des Bogens erheblich verstärkt!

### **MAGNETHANDSCHUH**

Mit Hilfe dieses Items kannst du dich an einen Magnetblock heranziehen oder dich von ihm abstoßen. Mit jedem Drücken des A-Knopfs wechselt die Polarität des Magnethandschuhs. Dieses Item kann auch dazu benutzt werden, andere Spieler heranzuziehen.

### **PEGASUS-STIEFEL**

Dieses legendäre Schuhwerk ermöglicht es dir, äußerst schnell zu laufen und sogar rutschige Hänge zu erklimmen.

### **SCHILD**

Benutze den Schild, um gegnerische Angriffe abzuwehren. Manche Gegner können ohne Einsatz des Schildes nicht bezwungen werden.

**Es gibt noch viele andere Items, die hier nicht aufgeführt sind.  
Gib dein Bestes, um sie alle zu finden.**



## RUBINE

Rubine gibt es in drei Farben und zwei Größen. Der Wert eines Rubins hängt von beiden Faktoren ab.

Grün 1 Rubin

Größt Grün 50 Rubine

Blau 5 Rubine

Größt Blau 100 Rubine

Rot 20 Rubine

Größt Rot 200 Rubine

## RUBINSPLITTER

Alleine sind sie wertlos. Sammelst du jedoch acht Stück, setzen sie sich zu einem unglaublich wertvollen Edelstein zusammen!

## SCHWARZER RUBIN

Fass ihn bloß nicht an, ansonsten fallen viele Rubine aus deinem Beutel und werden auf dem Boden verstreut!

## HERZ

Eines dieser Herzen füllt deine Energieanzeige um ein Herz auf.

## FEE

Schnappst du dir eine Fee, wird deine Energieanzeige um sieben Herzen aufgefüllt.



### KLINGEN- KERNE

Diese mächtvollen Samen erhöhen deine Angriffskraft, wenn du sie aufsammelst.



### PANZER- KERNE

Ein mystischer Samen, der deine Verteidigung erhöht.



### PEGASUS- KERNE

Samle diese Samen, um deine Geschwindigkeit zu erhöhen.

## ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

### RUBIN-FIEBER

Bei voller Energieanzeige aller Spieler sind sämtliche Rubine doppelt so viel wert!

### HERZCONTAINER

Findest du einen Herzcontainer, erhöht sich deine Energieanzeige um ein Herz. Jedoch gilt diese Erweiterung nur für den nächsten Level.

### RUBIN-ALB

Vermeide unbedingt jeden Kontakt mit diesem geisterhaften Dieb! Sollte er dich zu fassen kriegen, stiehlt er langsam aber sicher deine Rubine, solange er dich in seinem Griff hat. Du verlierst auch Rubine, wenn er dich nur kurz berührt. Wenn dich ein Rubin-Alb heimsucht, solltest du versuchen, ihn an einen Mitstreiter „weiterzureichen“, indem du ihn oder sie berührst.



# HERSTELLEN DER VERBINDUNG

## Multi-Modul-Spiel

Hier findest du alle Informationen die du brauchst, um mehrere Game Boy Advance-Systeme und mehrere THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST-Module miteinander zu verbinden.

### Erforderliche Bestandteile:

- Game Boy Advance-Systeme: 1 pro Spieler
- Spielmodule: 1 Modul pro Spieler
- Game Boy Advance Game Link-Kabel: 2 Spieler – 1 Kabel  
3 Spieler – 2 Kabel  
4 Spieler – 3 Kabel

### Erforderliche Schritte:

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge den Anweisungen von Seite 51.

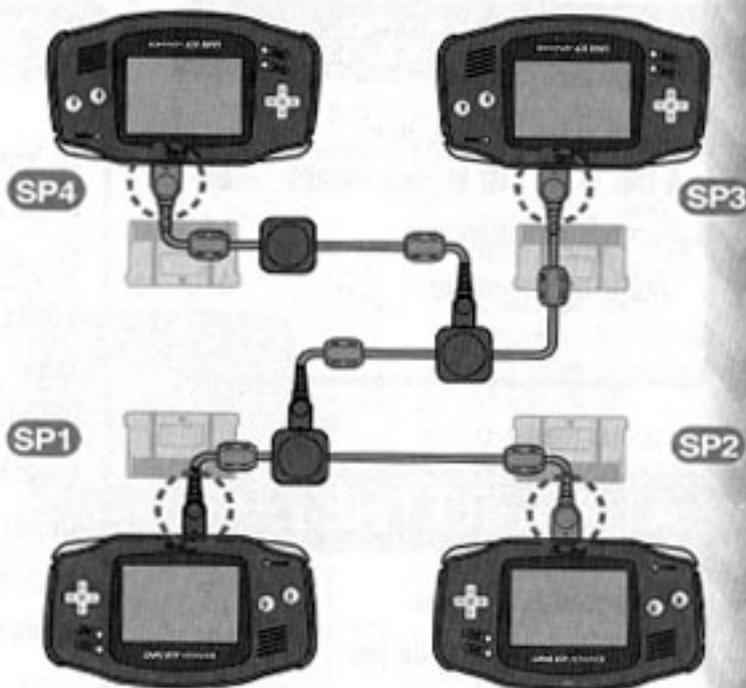
**HINWEIS:** Spielen nur zwei oder drei Spieler, verbinde keine Game Boy Advance-Systeme, die nicht benötigt werden. Der Spieler, der den kleinen lilafarbenen Stecker in seinen Game Boy Advance steckt, ist Spieler 1. Das Diagramm rechts gibt Aufschluss über die korrekte Verbindungsherstellung von Game Boy Advance-Systemen mit Hilfe der Game Boy Advance Game Link-Kabel. (Beachte, dass der kleine Stecker lilafarben ist, der größere hingegen grau.)

## Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

### Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du kein originales Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn ein Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn ein Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn ein Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden worden sind.



**UK and Ireland:**

Nintendo UK, 188 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3GA, U.K., Nintendo Service Centre: 0870 60 60 247

**Deutschland:**

Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim, <http://www.nintendo.de>  
Konsumentenberatung: 0180-5005806, Spieleberatung: 0190-000000

**Österreich:**

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H., Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim, Tel.: A-0662-88921-30

**Schweiz/Suisse:**

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Tel.: CH-061-3199818, Hotline: CH-061-3199836

**France:**

Nintendo France SARL, Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise, 95031 Cergy Pontoise Cedex  
[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr), tel.: 08 92 68 77 55 ou 3615 NINTENDO (34 cpm)

**Belgium, Luxembourg:**

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B-2000 Antwerpen, [www.nintendo.be](http://www.nintendo.be)  
Nintendo Helpdesk: 0900-10800 (45 cpm)

**Nederland:**

Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, [www.nintendo.nl](http://www.nintendo.nl)  
Technische Dienst: 030-6097166, Nintendo Helpdesk: 0909-NINTENDO of 0909-0490444 (45cpm)



PRINTED IN GERMANY  
IMPRIME EN ALLEMAGNE