

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS ORIENTIERUNGSHILFE

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)

A Link Between Worlds ist das nicht-linearste Zelda-Spiel bislang mit gigantischen Freiheiten. In Hyrule habt ihr zunächst die Wahl, ob ihr zuerst das Haus des Windes oder Heras Turm spielen wollt. In Lorule habt ihr dann die Wahl zwischen insgesamt sieben Dungeons, wovon nur einer zunächst noch unzugänglich ist. Solltet ihr nun nicht wissen, wo ihr am Besten anfangt, haben wir hier eine kleine Orientierungshilfe für euch:

Achtung, Spoiler!

Die folgende Liste enthält Informationen über alle Dungeons und deren Items!!

Dungeon	Benötigt	Empfohlen	Belohnung
Ost-Palast	Bogen	-	Wandbild
Haus des Windes	Tornadostab	Bumerang	-
Heras Turm	Hammer	-	-
Schloss Hyrule	-	Bumerang, Bogen	-
Diebesversteck	-	Bomben	Master-Erz, Sandstab
Sumpfpalast	Enterhaken	Super-Enterhaken, Bomben	Blaues Gewand
Skelettwald	-	Bomben	Master-Erz
Palast der Dunkelheit	Bomben	Super-Bomben	Master-Erz
Wüstentempel	Sandstab	Super-Sandstab, Bomben	Titanenhandschuh
Lorule Friedhof (Mini)	Titanenhandschuh	-	Master-Erz
Schildkrötenfelsen	Eisstab	Super-Eisstab, Blaues Gewand	Hylia-Schild
Eisruinen	Feuerstab	Super-Feuerstab, Hylia-Schild, Blaues Gewand, Bomben	Ausdauer-Schritztrolche
Schloss Lorule	Bomben, Enterhaken	-	Rotes Gewand

Diese Liste zeigt euch, welche Gegenstände ihr für einen Dungeon benötigt, aber auch was wir zusätzlich dazu empfehlen, weil es euch das Leben im Dungeon etwas leichter machen könnte. Generell empfiehlt es sich immer, den Gegenstand, den ihr im nächsten Dungeon benötigt, zu kaufen und dann bei Mutter Maimai aufzurüsten. Kaufen solltet ihr den Gegenstand, damit ihr nicht extra zu Ravios Laden zurück müsst, solltet ihr sterben. Und das anschließende Aufrüsten empfiehlt sich, weil die stärkeren Effekte meist eine große Wirkung erzielen. Im Wüstentempel beispielsweise entfällt durch den Super-Sandstab sämtlicher Zeitdruck.

Und Bomben sind generell immer nützlich. Oft werden diese durch fliegenden Bombenaugen ersetzt, habt ihr aber Bomben dabei, könnt ihr euch den mühseligen Umgang mit diesen Kreaturen sparen.

Interessant dürfte aber auch für euch sein, welche Gegenstände oder Fähigkeiten ihr als Belohnung in dem jeweiligen Dungeon finden könnt. Eventuell wollt ihr eure Route ja danach planen, welche neuen Gegenstände ihr zuerst wollt?

Eine gute Wahl für den Anfang in Lorule sind das Diebesversteck und der Sumpfpalast. Das Blaue Gewand aus dem Sumpfpalast versorgt euch mit der nötigen Abwehr und im Diebesversteck kann man gleich zwei Gegenstände auf einmal absahnen: ein Master-Erz und der Sandstab. Mit dem Sandstab könnt ihr dann endlich den Wüstentempel erreichen. Dort findet ihr nämlich den Titanenhandschuh, der euch viele Wege in beiden Welten eröffnet, wodurch ihr einige weitere Herzteile und die letzten Maimais einsammeln könnt.

Mit dem Titanhandschuh kommt ihr auch gleich an ein weiteres Stück Master-Erz auf dem Friedhof von Lorule heran, um euer Master-Schwert aufrüsten zu können. Dazu müsst ihr nur einen einfachen Minidungeon überstehen. Zwei weitere Brocken Master-Erz bekommt ihr im Skelettwald und im Palast der Dunkelheit, die sich gut in der Mitte anordnen lassen.

Der **Schwierigkeitsgrad** der Dungeons orientiert sich nämlich an den Preisen der Gegenstände, die ihr für den Dungeon benötigt. Feuerstab und Eisstab sind am teuersten mit je 1200 Rubinen, d.h. der Schildkrötenfelsen und die Eisruinen sind am schwersten. Letztere haben dabei aber deutlich die Nase vorn, auch ist der Hylia-Schild in den Eisruinen in sehr nützlich. Daher empfehlen wir, die Eisruinen als Letztes anzugehen.

Und wer eine Herausforderung sucht, macht am Besten einfach das komplette Gegenteil. Wählt die Eisruinen als Erstes und meidet es, eure Gegenstände vorher aufzurüsten. Die optionalen Belohnungen wie die Blaue Rüstung wollt ihr vielleicht sogar komplett meiden.