

*****=====*****

DIE LEGENDE VON

ZELDA

PARALLELWELTEN :

EINE VERBINDUNG ZUR VERGANGENHEIT

TRANSFORMIERT

*****=====*****

|-----| | Umfassende häufig gestellte Fragen | |-----
-----| | Von Nephelim und Tompa mit Beiträgen von SePH | | Version 2.0 | 25. Februar 2007 | |-----

Parallel Worlds ist ein Hack von Zelda: a Link to the Past (nur die ursprüngliche SNES-Version) und läuft als gepatchte Version des ursprünglichen Zelda: a Link to the Past SNES-ROM.

Siehe Abschnitt A unten für weitere Informationen.

Wenn Sie etwas Bestimmtes suchen, verwenden Sie die STRG-F-Suchfunktion.

Dieses Dokument kann mit WordPad gelesen werden. WordPad wird in jeder Standardinstallation mit Windows geliefert, aber um das DOC zu öffnen, wäre es am einfachsten, WordPad zu öffnen, aber dann müssen Sie den Dateityp in DOC oder alle ändern, es ist zuerst auf RTF eingestellt. Dann müssen Sie auf Ansicht->Optionen klicken und die Registerkarte Word wird geöffnet. Deaktivieren Sie den Zeilenumbruch.

Beachten Sie, dass diese FAQ Gameplay- und allgemeine Spoiler enthält! Um solche Spoiler möglicherweise zu vermeiden, verwenden Sie das Inhaltsverzeichnis und die Suchfunktion, um genau das zu finden, was Sie suchen. Spoiler sind gekennzeichnet, aber dennoch schwer zu übersehen.

~~i) Versionsgeschichte~~

Version 1.0 - Erstveröffentlichung. Fehlende Fragen aus den Dungeons der Dunklen Welt (Gameplay-Fragen.)

Veröffentlicht am 5. Februar 2007.

Version 1.1 - Rechtschreibprüfung (und einige Grammatikprüfungen) durchgeführt. Tompas Name

korrigiert. Weitere Korrekturen und einige kleinere Ergänzungen.

Karten & Walkthroughs und Cheat Codes & Exploitable Glitches Abschnitte hinzugefügt. Karten eingebettet. Icy

World Dungeon FAQ begonnen.

Abschlussinfo Poliert.

Veröffentlicht am 10. Februar 2007.

Nach geringfügiger Bearbeitung erneut veröffentlicht am 12. Februar 2007.

Version 2.0 – Wichtige Änderungen und Aktualisierungen.

Anleitung für Herzstücke hinzugefügt. Weitere Karten hinzugefügt (Parallelturm).

SePH's Guardhouse Walkthrough hinzugefügt.

Änderungen der Neuveröffentlichung von Version 1.1 vollständig implementiert.

Weitere Updates & Korrekturen. Formatierung neu gemacht und abgeschlossen.

Veröffentlicht am 25. Februar 2007.

~~ii) Was steht in diesem Handbuch?~~

Dies ist eine umfassende FAQ für das Spiel Parallel Worlds. Dieses Handbuch ist insofern umfassend, als es, wenn es vollständig ist, alle häufigen Informationen enthält

Fragen zum Spiel gestellt.

Es enthält eine vollständige Liste der Dinge im Spiel sowie eine vollständige Liste der Herzstücke und Behälter. Boss-Taktiken und -Statistiken werden schließlich hinzugefügt.

Diese Anleitung wurde ursprünglich nach GameFAQs-Standards (79 Zeichen pro Zeile) formatiert, da sie ursprünglich für diese Seite gedacht war. Da sie die Gültigkeit dieses Spiels und damit der FAQ ablehnen, werden nun Bilder eingebettet, und ihre veralteten Formatierungsstandards werden im Verlauf dieses Leitfadens langsam aufgegeben.

Beachten Sie auch, dass diese Anleitung für Version 1.0 und Version 1.1 des Spiels gilt. Wenn Version 2.0 veröffentlicht wird, wird dieser Leitfaden aktualisiert und darauf hingewiesen. Die alte Version des Leitfadens bleibt für diejenigen verfügbar, die die Originalversionen spielen möchten.

Mit Erlaubnis von SePH ist sein Guardhouse Walkthrough ab Version 2.0 nun Teil dieses Handbuchs. Jetzt helfen wir auch Ihnen beim Einstieg!

~~iii) Was nicht in diesem Handbuch enthalten ist~~

Dieser Leitfaden wird Ihre Hand nicht während des gesamten Spiels halten.

Ich werde eventuell eine grundlegende, aber vollständige Komplettlösung schreiben, die Tompas Videos und Karten verwendet, aber es wird immer noch nicht dazu gedacht sein, Sie während des gesamten Spiels an der Hand zu halten. Wenn Sie ein Spiel suchen, bei dem Sie eine solche Unterstützung erhalten können, ist dieses Spiel wahrscheinlich nicht das Richtige für Sie.

~~~~ INHALTSVERZEICHNIS ~~~~

~~A) Was ist Parallelwelten?~~

- 1) Allgemeine Informationen 2)
- Homepage & Links von Parallel World (wo Sie sie bekommen können.)
- 3) Was brauche ich, um dieses Spiel zu spielen?
- 4) Was ist der Schwierigkeitsgrad? Ist dieses Spiel für mich?
- 5) Erwartete und angekündigte Updates

~~B) Allgemeines Gameplay & Overworld-Hilfe~~

- 1) Gibt es irgendetwas, das ich wirklich wissen muss, um in dieses Spiel einzusteigen?
- 2) Warum funktionieren Dungeonkarten nicht?
- 3) Was ist das neue Geheimnis mit dem X-Button?
- 4) Warum kann ich die große Truhe oder Tür nicht öffnen, ich habe den großen Schlüssel?
- 5) Gibt es etwas, das man übersehen kann?
- 6) Wo ist der blaue und rote Bumerang?
- 7) Hat das Wachhaus einen Schatz?
- 8) Wo ist Bombos?
 - a) Was ist der angebliche Spezialeffekt, den ich bekam, als ich Bombos und Quake bekam?
- 9) Ist die Schaufel in diesem Spiel?
- 10) Ich habe einen weißen Fleck in meinem Inventar!
- 11) Was ist eine vollständige Artikelliste und wo kann sie bezogen werden?
 - a) Dungeon-Gegenstände
 - b) Andere Gegenstände c)

Was sind die Bedingungen, um die Superbombe im Bombenshop erscheinen zu lassen?
- 12) Wo sind die Upgrade-Teiche? Was kann ich upgraden?
- 13) Was ist eine vollständige Liste der Dinge, die aktualisiert werden können, und auf welche Ebenen?

- 14) Das Schwert der Stufe 3 ist nicht stärker als das Schwert der Stufe 2, und meine Tuniken nicht
Scheint besser zu sein!
- 15) Was ist die Kombination für Lost Woods und Endless Beach?
- 16) Was brauche ich, um den Parallel Tower zu besteigen? a) Was sind die
Parallelturn-Hinweise? b) Was beinhaltet das „Optionale schwere
Puzzle“? c) Wie oft muss ich den Parallelturn erklimmen? d) Wo sind die
kleinen Schlüssel des Parallelturns?
- 17) Gibt es einen Grund, warum ich alle Kristalle sammeln muss?
- 18) Wie viele Herzstücke gibt es in diesem Spiel?
- 19) Wie viele Tabletten gibt es?
- 20) Was ist das Geheimnis der Tabletten?
- 21) Gibt es eine zweite Quest? Was ist der Unterschied?
- 22) Wie kann ich auf die 2. Quest zugreifen?

~~C) Spezifische Dungeon- und andere Hilfen (einschließlich Boss-Taktiken)~~

C.1) Erste Welt

- 1) Guardhouse & Nayru's Bay Hilfe
a) Das Wachhaus ist so schwer! Was kann ich tun, um es einfacher zu machen?
Sind Änderungen für zukünftige Versionen geplant? b) Wie komme ich nach Sharashala? c)
Wo finde ich König Zora und die Zora-Schuppe (Flipper)? d) Wo ist der erste Juwelen-Dungeon?
e) Was bedeutet der Hinweis auf etwas Festes, das Sie verwenden können? f) Die Armos-Ritter sind unmöglich!
- 2) Dins Katakomben Hilfe a) Ich habe den
Boss besiegt und keinen Schatz bekommen. Was gibt? b) Ich kann nicht genug kleine Schlüssel finden! c)
Ich kann die große Truhe nicht finden!
- 3) Farore's Isle Hilfe
a) Wie komme ich nach Farore's Isle? b) Gibt es irgendetwas,
um all dieses Backtracking zu verhindern, einschließlich
Vertausche die Blöcke, damit ich die große Truhe bekomme? c) Wie kann ich den
Boss töten? Mein Schwert richtet keinen Schaden an!
- 4) Hilfe zur Wasserfallhöhle a) Was ist
der Sinn dieses Ortes? Was ist hier drin?
- 5) Hallen der Schmerzhilfe
a) Wie komme ich hierher? b) Wie
komme ich hierher? c) Was gibt es hier zu gewinnen und
wo ist es?

(Für Parallel Tower siehe Icy World & B16)

C.2) Eisige Welt

1. Allgemeines
a) Was ist die empfohlene Reihenfolge, um die Dungeons zu machen? b) Was ist
erforderlich, um jeden Dungeon abzuschließen? c) Gibt es irgendetwas, das mich dazu
zwingt, jeden Kristall zu erhalten?
- 2) Impas Wege a) Gibt
es irgendwelche Hinweise, wie man hier durchkommt? b) Der Boss lässt den Kristall nicht fallen!
- 3) Darunias Höhle a) Wo ist sie?
b) Wo ist der Große
Truhenschlüssel?

c) Wo ist der Schlüssel zur großen Tür? d) Wo ist die große Truhe? e) Wo ist das Tablet? f) Ich stecke fest und brauche einen kleinen Schlüssel. Wo ist es?! g) Wo ist der Ausgang? h) Gibt es ein Geheimnis in diesem Labyrinth?

4) Sarias Gärten a) Wo ist es?
b) Mir fehlen kleine Schlüssel!

5) Rutos Festung
a) Brauche ich den Feuerstab, um diesen Dungeon zu beenden? b) Keine der Fackeln bleibt angezündet! Ich stecke mit Nowhere to Go fest! c) Ich stecke nach einem Hookshot-Raum im Raum mit 4 Zungenstatuen fest! d) Muss ich Kholdstare töten, um an dieser unsichtbaren Wand vorbeizukommen?

6) Raurus Ruinen
a) Wo ist es? b) Wo ist der Schlüssel zur großen Tür?

7) Naboorus Loch
a) Wo ist es? b) Gibt es eine Hilfe im Spiel, um hier durchzukommen?

8) Shieks Versteck a) Wo ist es? b) Ich kann den Boss nicht finden! c) Kann ich es in der 2. Quest spielen?

9) Parallelturm (Icy und 1st World)
a) Was bedeutet der Hinweis „Die heilige Wiese finden“? (Beide Welten) b) Ich stecke in dem Raum fest mit dem Hinweis zu „Bring Boots, Bombs & Potions!“ (Beide Welten) c) Wie komme ich im „Optional Hard Puzzle“ an der Mauer vorbei?

~~D) Karten & Video Walkthroughs~~

- 1) Vollständige Video- und Nicht-Dungeon-Walkthrough-Links
- 2) First World Dungeon Maps & Play Video Walkthrough Links
 - a) Wachhaus b) Nayrus Bucht c) Dins Katakomben d) Insel Farore

(Für Parallel Tower siehe Icy World)

- 3) Icy World Dungeon Map & Play Video Walkthrough Links
 - a) Impas Wege b) Darunias Höhle c) Sarias Gärten d) Rutos Festung e) Raurus Ruinen f) Naboorus Loch g) Shieks Versteck h) Parallelturm (Icy und 1. Welt)

- 4) Verschiedene Bilder
 - a) „Perfektes“ Inventar b) Wasserfallhöhlen-Herzstücke

~~E) Guardhouse Walkthrough~~ (von SePH)

- 1) Hyrule-Feld- und Höhlensystem
- 2) Sich in das Wachhaus schleichen
- 3) Die Flucht aus dem Wachhaus

~~F) Herzstückliste & FAQ~~

- 1) Vollständige Herzstückliste

~~G) Cheat-Codes und ausnutzbare Glitches~~

- 1) Cheat-Codes
- 2) Ausnutzbare Glitches a) Levitation

~~H) Danksagungen, weitere Informationen und Kontaktinformationen~~

- 1) Credits & Danke
- 2) Schlussworte & Kontaktinformationen
- 3) Wichtige Urheberrechtsinformationen und Vertriebs- und Hostingrechte

~~I) Ihre eigenen Notizen~~

~~~~~ A) Was sind Parallelwelten? ~~~~~

---

### 1. Allgemeine Information

Parallel Worlds ist ein Hack von Link to the Past und bietet ein völlig neues Spiel, sogar Sprites und andere Bilder wurden überarbeitet, ebenso wie der Inventarbildschirm.

Es ist das Produkt von 3-5 Jahren Arbeit, einschließlich der Verwendung von Hyrule Magic (ein Programm zum Hacken eines Links zur Vergangenheit) und (ASM) Hard-Hacking des ROM, wo Hyrule Magic zu kurz kam und weit über a hinausging einfache "Umstellung".

Es ist ein völlig neues Spiel, das eine modifizierte Version der ursprünglichen Link to the Past-Engine verwendet - am Ende ist es verfügbar und existiert als Modifikation (oder "Hack") für das Link to the Past-ROM (**das Sie haben müssen**).

Parallel Worlds wurde größtenteils von Euclid und SePH gemacht, und ein dickes Lob an sie.

So etwas wurde noch nie zuvor für dieses Spiel oder einen seiner Vorgänger gemacht. Eine vollständige Liste der Mitwirkenden finden Sie unter <http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/credits>

Die erste Version des Spiels, 1.0, wurde für Neujahr 2007 veröffentlicht. Derzeit sind zwei Updates geplant: Version 1.1 (sehr bald, möglicherweise bereits veröffentlicht, wenn Sie dies lesen) und Version 2.0 (mindestens ein paar Monate entfernt. )

Siehe Q5 unten für weitere Informationen.

Um Hilfe bei der Verwendung dieses Leitfadens zu erhalten, beachten Sie, dass die Eisige Welt („2. Welt“) die Parallelwelt-Version einer Verbindung zur dunklen Welt der Vergangenheit ist.

### 2) Parallel World's Homepage & Links (wo Sie es bekommen können.)

----> IPS-Patch-Link (überprüfen Sie die Homepage für Mirror-Links): <http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/lozpw100.rar> <---- (Dies ist "das Spiel". Eine Kopie von Zelda: a Link to the Past SNES ROM ist erforderlich.

Siehe Q3 unten.)

Die Haupthomepage von Parallel World ist <http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/>

Zusätzliche offizielle Links:

Bekannte Fehler:

<http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/bugs>

Häufig gestellte Fragen: [http://](http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/faq)

[zeldaparallelworlds.googlepages.com/faq](http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/faq) (hier werden nur einige grundlegende Fragen behandelt, aber einen Versuch ist es wert.)

Einführung mit viel Eye Candy: [http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/](http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/intro)  
intro

Einführung Walkthrough: Jetzt in dieser FAQ enthalten, in Abschnitt E.

### 3) Was brauche ich, um dieses Spiel zu spielen?

Sie benötigen eine Kopie des Zeldas: a Link to the Past ROM für SNES, das einen Header enthält. **\*FRAGEN SIE NICHT IN DEN IN DIESEN FAQ ERWÄHNTEN FOREN!\***

Sie benötigen außerdem ein IPS-Patch-Programm **ODER** Snes9x 1.43 (einschließlich des inoffiziellen +9 zur Desynchronisierung bei Videoproblemen, verfügbar unter [tasvideos.org](http://tasvideos.org)) oder ZSnes 1.51 (frühere Versionen von beiden können funktionieren), das IPS-Patches auf ROMs anwenden kann "on the fly" (legen Sie einfach den IPS-Patch in dasselbe Verzeichnis wie das ROM mit demselben Dateinamen wie das ROM, aber mit der IPS-Dateierweiterung anstelle von

die ROMs.)

Wenn Sie Probleme haben, nachdem Sie diese Anweisungen befolgt haben, haben Sie wahrscheinlich ein beschädigtes ROM. Es passiert, und dieser Patch funktioniert nicht auf beschädigten ROMs.

Es gibt bekannte Fehler, wenn dieses Spiel auf einem echten SNES gespielt wird (vsync-Probleme), im Gegensatz zu den oben genannten Emulatoren. Wenn Sie also eine Möglichkeit besitzen, das Spiel auf einem echten SNES zu verwenden, wird es noch nicht empfohlen, es zu verwenden.

Diese Probleme werden *möglicherweise* in einer späteren Version behoben.

Informationen zu IPS-Patch-Dienstprogrammen finden Sie in Zophars Domain, insbesondere: <http://www.zophar.net/utilities/patchutil.html>

IPS-Win hat bei mir gut funktioniert

(<http://www.zophar.net/utilities/download/ipswin20.zip>).

### 4) Was ist der Schwierigkeitsgrad? Ist dieses Spiel für mich?

Dieses Spiel ist hart – aber nicht unerträglich. Es ist nicht für diejenigen gedacht, die Herausforderungen nicht mögen und/oder nicht gut in Videospielen sind.

Es ist viel schwieriger als ein Link zur Vergangenheit, und die Schwierigkeit beginnt am Anfang, Sie werden nicht hineingeführt. Tatsächlich ist der erste Dungeon einer der schwierigsten (das Wachhaus).

Wenn Sie einen Geschwindigkeitslauf sehen möchten, der Ihnen bei den Rätseln hilft, hat Tompa einen großartigen unter zur Verfügung gestellt

<http://dehacked.2y.net/microstorage.php/info/3534/Parallel%20Worlds.smv> Sie benötigen Snes9x 1.43, und ich musste die +9-Version von [tasvideos.org](http://tasvideos.org) herunterladen, um eine Desynchronisierung zu verhindern.

ALLGEMEINER HINWEIS FÜR ANFÄNGER: Holen Sie sich den Schatz in den Hallen des Schmerzes, bevor Sie die 1. Welt verlassen (Kampf gegen Draegor.)

### 5) Welche Updates sind für diesen Hack geplant?

# Machine Translated by Google

Version 1.1, ein Grammatik-/Rechtschreib- und Storyline-Update, befindet sich derzeit im Beta-Test und wird in Kürze veröffentlicht (und die Storyline in hohem Maße glätten).

Version 2.0 enthält die Gameplay-Änderungen und es wird mehrere Monate dauern, bis sie veröffentlicht wird. Laut SePH sind dies die Änderungen, die derzeit in Arbeit sind und was gleich bleiben wird:

Intro Caves: Die Zufalls-Shooter wurden entfernt sowie ein viel einfacherer Raum, in dem es früher mehr als 30 Löcher gab ....)

Wachhaus: (KEIN Backtracking, Schwert früher bekommen, insgesamt einfacherer Schwierigkeitsgrad, viele Räume von Grund auf neu gestaltet)

Nayru's Bay: (Der Mini-Boss/Boss wurde korrigiert, um ihn weniger frustrierend zu machen)

Din's Cavern: (Dunkelheit nicht mehr, ich werde sicherstellen, dass einige Orte mit diesen Felsen eingeschränkt werden, um ein Zurückverfolgen zu verhindern.)

Farore's Isle: (KEIN Backtracking, eliminieren Sie billige Stellen, an denen Sie getroffen werden müssen, um voranzukommen ... insgesamt, machen Sie den größten Teil des Dungeons neu.)

Rutos Festung: (Soll bis auf ein paar Korrekturen gleich bleiben)

Darunias Höhle (So gut wie sie ist)

Impa's Ways: (Wird es wahrscheinlich viel einfacher machen, mit echten Wänden, um zu verhindern, dass der Pegasus Boots-Glitch von einem Raum zum anderen ausgenutzt wird und dort endet, wo Sie nicht sein sollten)

Nabooru's Hole: (Ein paar Fackeln hinzugefügt, ein paar billige Beamos-Sprites entfernt. Allgemeine Überarbeitung des Aussehens)

Saria's Gardens: (Gut wie es ist, wird die gemeldeten Fehler beheben)

Raurus Ruinen: (Keine Dunkelheit mehr im größten Teil des Dungeons, einige Räume bleiben dunkel.

Shieks Versteck: (Gut wie es ist, wird ein paar Fehler beheben)

Solche Dinge wie die gemeldeten Overworld-Fehler werden am Ende behoben.

---

Wie Sie sehen können, ist die Meinung des Erstellers, dass die ersten vier Dungeons die meiste Arbeit benötigen und die Dungeons der 2. Welt ziemlich ok sind.

---

## ~~~~~ B) Allgemeines Gameplay & Overworld-Hilfe ~~~~~

---

### 1) Gibt es irgendetwas, das ich wirklich wissen muss, um in dieses Spiel einzusteigen?

Ja, es gibt vier wichtige Dinge.

a) Du kannst im Wachhaus (1. Dungeon) nicht speichern, bis du das Schwert & Schild. Dies geschieht erst spät im Wachhaus, also seien Sie darauf vorbereitet, von vorne anfangen zu müssen. Es ist eines der frustrierendsten Dinge im Spiel, und leider gleich am Anfang. Es lohnt sich aber! Nutze Töpfe gut, um Herzen von Soldaten zu bekommen. Nur wenige würden die Verwendung von Save-States kritisieren, um Ihren Fortschritt hier nicht verlieren zu müssen. Holen Sie sich den Herzbehälter von der Kirche, bevor Sie das Wachhaus betreten. Wenn Sie größere Probleme haben, lesen Sie Abschnitt C.1 Teil 1, die Karten in Abschnitt D Teil 2a und/oder die exemplarische Vorgehensweise in Teil F.

b) Es gibt zwei Dinge, die man in diesem Spiel übersehen kann, wenn man einfach folgt der scheinbar normale Weg. Siehe Frage 5 unten.

(SPOILER VORAN!)

c) Manche Dinge kann man in diesem Spiel durchgehen, nämlich scheinbar geschlossen Türen. Dies ist anders als das Original und erwähnenswert. Es passiert

eigentlich ziemlich oft.

- d) Sie müssen oft Bomben verwenden, um sich über Abgründe zu treiben. Dies wurde einmal im Original verwendet und war damals eine häufig gestellte Frage!  
Alternativ, wenn es etwas gibt, auf das Sie stoßen können, wird das Abprallen von etwas mit den Pegasus-Stiefeln dasselbe bewirken – ebenso wie bestimmte Treffer von Feinden.

Sie sollten auch beachten, dass sich Ihre Magie in diesem Spiel automatisch regeneriert.

## 2) Warum funktionieren Dungeonkarten nicht?

Hyrule Magic unterstützt kein Remake von Dungeon-Karten, und die Ersteller dachten, es gäbe wichtigere Dinge zu tun. Sie haben diesen Knopf mit einem Geheimnis neu verbunden (siehe nächste Frage). Es ist möglich, dass sie in einer neuen Version wieder auftauchen.

## 3) Was ist das neue Geheimnis mit dem X-Button?

(KLEINE SPOILER!)

Zelda spielt auf das Geheimnis an, als Sie in die Kirche kommen.

(GROSSE SPOILER!)

Wenn Sie X und R gedrückt halten, werden gefälschte Objekte entfernt und das echte Layout wird angezeigt. Dies funktioniert nur an bestimmten Orten, insbesondere im Parallel Tower.

## 4) Warum kann ich die große Truhe oder Tür nicht öffnen, ich habe den großen Schlüssel?

Das Spiel wurde so geändert, dass es zwei separate große Schlüssel gibt: einen für die Tür und einen für die Truhe. Der dritte Platz im Inventar ist nur in einigen Dungeons für einen geheimen neuen Gegenstand:

(SPOILER!)

Siehe Q19 für diesen Spot.

## 5) Gibt es etwas, das man übersehen kann?

Aufgrund der Codierung des Spiels können derzeit drei Dinge übersehen werden. Die erste Situation, die dazu führt, dass er dauerhaft verfehlt wird, tritt sehr früh im Spiel auf, und zwar der Rote Bumerang. Wenn Sie den blauen Bumerang (Guardhouse Sewers) bekommen, können Sie den roten (legitim) nicht bekommen.

Sie können auch nicht mehr in die Kanalisation zurückkehren, wenn Sie es verlassen. Wenn Sie also den blauen Bumerang nicht bekommen, wird er dauerhaft vermisst – aber Sie können den roten bekommen, der eine bessere Version des blauen ist, sobald Sie ihn haben Erreiche die eisige Welt. Siehe F6.

Das zweite ist ein Stück Herz. Siehe Abschnitt F. Es wird nicht daran gehindert, 20 Herzen (das Maximum) zu erhalten.

Der dritte ist Bombos. Es hat einen zusätzlichen Bonus, der es lohnenswerter macht, es zu bekommen (siehe Q8a). Stellen Sie Zauberpulver so schnell wie möglich her (siehe Frage 11) und vermeiden Sie es, Zauberpulver zu erhalten, bis Sie Bombos erhalten haben.

Für einige spezifischere Informationen:

(SPOILER!)

Wenn Sie das Pilzpulver „verlieren“, erscheint automatisch ein neues in der Hütte des Zaubertränkeherstellers. *Wenn Sie das Zauberpulver erhalten, wenn es wieder auftaucht, können Sie die Bombos nicht erhalten, da Sie den zweiten Pilz nicht erhalten können, da der Pilz*



und das Pulver befinden sich im selben Steckplatz. Es ist das gleiche Problem wie bei den Bumerangs.

Wenn Sie Bombos wollen, die wiederum einen zusätzlichen Bonus haben, holen Sie sich das Zauberpulver nicht, nachdem Sie es das erste Mal verloren haben! Sie können Bombos auch verpassen, indem Sie das Zauberpulver nicht „benutzen“ und somit den Schlitz leeren, bevor Sie die Truhe mit dem „2.“ Pilz im „optionalen harten Puzzle“ im Parallelturm (nur in der 1. Welt zugänglich) öffnen oder die andere, wenn Sie zuerst die im Turm erhalten haben. Das Spiel selbst warnt Sie davor, die Truhe zu öffnen, ohne dass dieser Slot leer ist.

*Wenn Sie die Truhe öffnen, ohne dass der Schlitz leer ist, erhalten Sie Rupien und verlieren den Pilz und die Bombos für immer. Wenn Sie das Zauberpulver jedoch noch nicht „verwendet“ haben, können Sie dies tun und zurückkehren, um den Pilz zu erhalten.*

## 6) Wo ist der blaue und rote Bumerang? (Offensichtliche Spoiler)

Der Blaue Bumerang ist der große Truhenschatz in der Gatehouse-Kanalisation. Der Schlüssel befindet sich in einer Truhe, die von blauen Stiften umgeben ist. Die Truhe befindet sich direkt rechts vom Eingang (Sie können an dieser Stelle speichern und beenden, sobald Sie den Schlüssel erhalten haben). Sie können nach dem Verlassen nicht mehr in die Kanalisation zurückkehren – aber wenn Sie den Blauen Bumerang nicht erhalten, können Sie den Roten Bumerang erhalten. Sobald Sie die Icy World erreicht haben, verlieren Sie nichts dauerhaft. Siehe F5.

Der Rote Bumerang befindet sich im Wald der 2. Welt, im Süden in einem Haus. *Wenn Sie das Blaue haben, können Sie das Rote nicht bekommen.* Die Truhe enthält stattdessen Rubine.

Um den Red Boomerang mit einem Code zu erhalten, ist es 7EF34102. Setzen Sie es ein und Sie haben das Rote. Speichern Sie Ihr Spiel und schalten Sie dann den Code aus. Laden Sie Ihr Spiel neu und Sie sollten den Red Boomerang dauerhaft ohne weitere Codeverwendung haben.

## 7) Hat das Wachhaus einen Schatz?

Ja tut es. Du hättest in die große Truhe laufen sollen – sie befindet sich auf der rechten Seite vom Eingang. Der Schlüssel erfordert den Hammer (der Schlüssel aus der Kanalisation ist für die große Truhe in der Kanalisation – wird als separater Dungeon behandelt.) Wenn Sie ihn haben, nehmen Sie den linken Weg und hämmern Sie die Stifte für den Weg zum Schlüssel ein.

Was in der Truhe ist und was damit zu tun ist ...

(SPOILER!)

Es ist (wahrscheinlich der erste) Pilz. Zauberpulver herstellen. Es gibt eine besondere Verwendung für dieses Pulver, und zwar in Q12. Siehe auch Frage 5 bezüglich eines verpassbaren Gegenstands.

## 8) Wo ist Bombos?

(Offensichtliche Spoiler)

Sie erhalten Bombos, indem Sie einen Pilz in den Lupo-Quarry-Teich fallen lassen (Sie müssen das Loch in der 2. Welt mit einer Superbombe bombardieren und dann in die 1. Welt zurückkehren.)

*Beachten Sie, dass dies ein verpassbarer Gegenstand ist* (über den Pilz), siehe Q5.

### a) Was ist das für ein Spezialeffekt, den ich angeblich bekam, als ich Bombos und Quake bekam?

Schnellere magische Regeneration. Mit Quake and Bombos regeneriert sich Ihre Magie so schnell, dass Sie jeden Zauber wirken können, und Ihre Magie wird vollständig regeneriert sein, wenn sie fertig gewirkt ist! Wie das Spiel sagte, tritt der Effekt einfach dadurch auf, dass Sie sie in Ihrem Inventar haben.

## 9) Ist die Schaufel in diesem Spiel?

Nein.

## 10) Ich habe einen weißen Fleck in meinem Inventar!

Das ist normal. Dorthin würde das Flaschen-Flyout gehen, und das Entfernen würde mehr Zeit in Anspruch nehmen, als die Schöpfer zu diesem Zeitpunkt für sinnvoll hielten.

## 11) Was ist eine vollständige Artikelliste und wo kann sie bezogen werden?

(OFFENE SPOILER – Siehe nächste Frage zu Teich-Upgrade-Gegenständen.)

### a) Dungeon-Gegenstände

1. Welt:

Nayru's Bay: Hammer

Dins Katakomben: Goronenarmband (Level 1 Handschuhe)

Insel Farore: Hakenschuss

Eisige Welt:

Impas Wege: Eistrute

Raurus Ruinen: Biggorons Armband (Level 2 Handschuhe)

Rutos Festung: Blaue Tunika (Stufe 2 Tunika)

Shieks Versteck: Rote Tunika (Level 3 Tunika - großer Brustgegenstand) und Zauberumhang

Darunias Höhle: Stock von Somaria

Sarias Gärten: Feuerrute

Naboorus Loch: Spiegelschild

### b) Andere Artikel

Blauer Bumerang: Große Truhe in der Kanalisation des Wachhauses. **Siehe F5.**

Roter Bumerang: Truhe im Haus südlich von Snowy Forest (Icy World). Kann nicht erhalten werden, wenn Sie das Blaue erhalten haben. **Siehe F5.**

Lampe: Unmöglich zu übersehen. Lesen Sie die Komplettlösung von Guardhouse, wenn Sie verzweifelt sind.

Insektenfangnetz: Haus (Kakariko, 1. Welt, benötigt eine Flasche.)

Zoras Schuppe: (alias Flippers) Kaufen Sie von König Zora in Oasis (50 Rupien).

Pegasus-Stiefel: Sprich mit Sharashala, nachdem du Nayru's Bay (1st Jewel) beendet hast.

Buch von Mudora: Bibliothek (Kakariko, 1. Welt, erfordert Lvl. 1-Handschuhe und Pegasus-Stiefel).

Cane of Byrna: Halls of Pain (Vergangene Verlorene Wälder)

Zauberpulver: Aus Pilzen im Potion Shop in der 1. Welt herstellen. Geben Sie der Hexe Pilz, verlassen Sie den Bildschirm und kehren Sie dann zurück und betreten Sie die Hütte, die sich neben dem Ladenbesitzer befindet. Wenn Sie es einmal gemacht haben, erscheint es in der Hütte des Zaubetränkeherstellers in beiden Welten wieder, wenn Sie es verlieren. (Siehe Hinweis zu verpassbaren Gegenständen in Q5.)

Mushroom One: Guardhouse (große Truhe, erfordert Rückkehr mit dem Hammer). Siehe Hinweis zu verpassbaren Gegenständen in Q5.

Pilz 2: Im "optionalen schwierigen Puzzle" in Parallel Tower, 1st World. Siehe Hinweis zu verpassbaren Gegenständen in Q5.

Mondperle: Wird automatisch nach dem Kampf mit Draegor erhalten. Wird in einer zukünftigen Version aus dem Inventar entfernt.

Stufe 2 Schild: Kaufen Sie beim Händler nördlich von Merchant's Way (Icy World.)

Ether: Ice Palace Ausgang von Impa's Ways (Höhle mit 2 Truhen direkt über dem Ausgang.)

Beben: Magisches Pulver in den Teich der fetten Feen fallen lassen (unten rechts im Sumpf)

Bombos: Pilz im Feenteich (Lupo-Steinbruch) fallen lassen

Zauberspiegel: Spitze des Parallelturms, 1. Aufstieg (Icy World)

Kokiri Emerald: Big Chest @ Top of Parallel Tower, 2. Aufstieg (Icy World)

(Sie müssen es erneut erklimmen, um es zu bekommen. Es lohnt sich jedoch. Siehe Q16C für eine Möglichkeit, dies zu umgehen.)

Silberpfeile: Big Chest @ Parallel Tower in der Nähe des Eingangs, 3. Aufstieg (1. Welt)

Ocarina: (alias Flöte) Top of Parallel Tower, 3rd Climb (1st World)

Flasche 1: Flaschenverkäufer am Waldeingang (100 Rubine)

Flasche 2: Vom schlafenden Mann nach Lost Woods Flasche 3: Im Keller

der Kirche in der Icy World Flasche 4: In der Höhle über Smithy's (Hookshot und

Cape erforderlich. Hookshoting zur Höhleneingangsinsel ist ein bisschen fehlerhaft, versuchen Sie es weiter, wenn Sie Probleme haben.)

### c) Was sind die Bedingungen, um die Superbombe im Bombenshop erscheinen zu lassen?

Superbombe ist verfügbar, nachdem Sie Darunias Höhle/Scheichs Versteck besiegt haben. (Könnte jeden Dungeon vollständig schlagen)

### 12) Wo sind die Upgrade-Teiche? Was kann ich upgraden?

(Offensichtliche Spoiler)

Wie in der ursprünglichen Variante gibt es zwei Upgrade-Teiche, einen in der Icy World und einen in der 1st World (für den Zugriff ist ein Icy World-Event erforderlich).

Hier ist eine Liste dessen, was Sie upgraden können:

Fat Faerie Pond: (Befindet sich unten links in Icy World, in Swamp, einige Stufen hinunter. Nicht versteckt. Probieren Sie die Church Passage aus, um leicht in das Gebiet zu gelangen.)

- 1) Level 2 (geschmiedetes Schwert) -> Level 3 Schwert
- 2) Magic Powder -> Quake (du verlierst das Pulver; siehe Q5)
- 3) Volle Flasche -> Leere Flasche (grausamer Witz)
- 4) Äthermedaillon -> 1/4 Magie (du behältst Äther)

Regulärer Feenteich: (Zugriff nach Verwendung der Großen Bombe (Bedingungen scheinen unbekannt), um das Loch in den Lupo-Steinbruch in der Eisigen Welt zu sprengen und dann in das Loch zu gehen, das danach an derselben Stelle in der 1. Welt erscheint.)

- 1) Pilz -> Bombos (siehe Frage 5)
- 2) Volle Flasche -> Leere Flasche

### 13) Was ist eine vollständige Liste der Dinge, die aktualisiert werden können, und auf welche Ebenen?

(Offensichtliche Spoiler)

1/2 Magie Kann erhalten werden, indem man Magiepulver auf einen seltsamen Sockel wirft, der unter einem kleinen weißen Felsen in der oberen rechten Ecke des Lupo-Steinbruchs (1. Welt) zugänglich ist.

(SPOILER!)

1/4 Magie kann erhalten werden, indem das Äthermedaillon in den Teich der Fette Fee geworfen wird.

#### Schwert (4 Stufen)

Level 1 (Fighter's Sword) -> Level 2 (Tempered

Sword, siehe die Swordsmiths nach Abschluss von Farore's Island.) -> Level 3 (Golden Sword?, drop the Level 2 in the Fat Fairy's Pond.) ->

Level 4 (Master Sword , hol Kokiri-Smaragd von der Spitze des Parallelturms und hol das Schwert von den Uralten Ruinen hinter dem Endlosen Strand.)

#### Tunika (3 Ebenen)

Grüner Standard (Start) ->

Blaue Tunika (Rutos Festung) ->

Rote Tunika (Shieks Versteck)

#### Handschuh (2 Stufen)

Level 1 (Goron-Armband, Dins Katakomben (2. Juwelen-Dungeon)) ->

Level 2 (Biggorons Armband, Raurus Ruinen (Sumpfdungeon))

#### Schild (3 Stufen)

Level 1 (Fighter's Shield, Standard) -> Level 2 (Hylian Shield, kaufen beim Händler nördlich von Icy World's Merchant's Way, 500 Rubine.

Upgrade optional und erfordert keinen Level 1 Shield.) ->

Level 3 (Spiegelschild, Nabooru's Holes (Lupo Quarry Dungeon). Level 1 oder Level 2 Schild nicht erforderlich.)

Pfeile (2 Ebenen)

Regulär (starten, nutzbar wenn man den Bogen bekommt) ->

Silber (Große Truhe in der Nähe des Eingangs des Parallelturms, 1. Welt)

Bumerang (2 Ebenen)

Blau (Wachhauskanalisation) !-> (UPGRADE

NICHT MÖGLICH!) Roter Bumerang (**siehe Q5**)

#### 14) Das Schwert der Stufe 3 ist nicht stärker als das Schwert der Stufe 2, und meine Tuniken scheinen nicht besser zu sein!

Das Schwert hängt vom Feind ab. In einigen Fällen ist es stärker, in anderen (wie den Armos Knights) nicht. Dies wurde durch das Spiel geändert  
Schöpfer.

Was die Tuniken betrifft, so haben sie dich jedoch nie zu 25 % oder 50 % oder was auch immer vor ALLEN Feinden geschützt.

Es variiert je nach Gegner. Siehe [http://db.gamefaqs.com/console/snes/file/zelda\\_link\\_to\\_past\\_monster\\_stats.txt](http://db.gamefaqs.com/console/snes/file/zelda_link_to_past_monster_stats.txt) Soweit ich weiß, wurde dies von den Entwicklern des Spiels nicht geändert.

#### 15) Was ist die Kombination für Lost Woods und Endless Beach?

Die Kombination für die Lost Woods ist nicht in diesem Spiel enthalten, und es ist fast unmöglich, sie herauszufinden. Es ist rechts unten oben rechts unten.

Die Kombination für den Endless Beach ist auf Lupo Quarry geschrieben.

(SPOILER!)

Für die ganz Faulen heißt es Up Right Left Up.

#### 16) Was brauche ich, um den Parallel Tower zu besteigen?

Alles, was Sie *brauchen*, ist der Stock von Somaria und der Feuerstab. Das und Schlüssel. Sie werden Schlüssel an bestimmten seltsamen Stellen finden, die unterscheidbar sind, weil sie einen kleinen Schlüsselzähler haben. Es gibt insgesamt 9 Schlüssel, „3 in jeder Welt und 3 vorhanden“ (dh im Turm). Sie benötigen 3 für den anfänglichen Aufstieg und die anderen 6 für den Aufstieg in der Ersten Welt, die alle auf dem letzten Pfad verwendet werden.

Der Spiegelschild (und damit wahrscheinlich der magische Umhang) und eine stärkere Tunika werden dringend empfohlen. Alternativ würden der Stock von Byrna und 1/2 oder 1/4 Magie genauso gut funktionieren, wenn nicht sogar besser. Es bietet Anstoß und viel weniger Magieverbrauch als das Cape und macht den Spiegelschild unnötig.

##### a) Was sind die Parallelturm-Hinweise?

Die Liste der Hinweise laut den Kristallaufzeichnungen lautet wie folgt:

Hinweis Nr. 1 – Du landest nie auf Stacheln

Hinweis Nr. 2 – Sie werden die Dinge in den Räumen 4, 8 und 13 durchgehen

Hinweis Nr. 3 – Finden Sie die Heilige Waldwiese

Hinweis Nr. 4 – Ignorieren Sie die vorherige Nachricht

Hinweis Nr. 5 – 3 in jeder Welt und 3 Gegenwart

Hinweis Nr. 6 – Drücken und halten Sie die rechte Schulter und die blauen Knöpfe (Zeldas Hinweis)

Hinweis Nr. 7 – Bring Stiefel, Bomben und Tränke mit

##### b) Was ist im „Optionalen schweren Puzzle“ enthalten?

Das optionale harte Puzzle enthält zwei Preise: einen Herzbehälter (voll) und einen Pilz. Offensichtlich hat der Pilz eine besondere Verwendung, die durch die Plakette neben der Brust angedeutet wird. **Siehe F5.**

Durchkommen: Für ein

optionales schweres Puzzle ist es ziemlich einfach. Der einzige schwierige Teil besteht darin, herauszufinden, wie man an der riesigen Mauer vorbeikommt. Die Antwort ist der Hammer. Sie müssen die eine versteckte Stelle finden, durch die Sie mit dem Hammer gelangen können. Danach hämmert und hämmert es schnell abfallende Laufstege hinunter. *Sie können nach dem Rätsel nicht zum Dungeon zurückkehren, gehen Sie dorthin zurück.*

### c) Wie oft muss ich den Parallelturm erklimmen?

**WICHTIGER HINWEIS:** Lösen Sie das "Optionale schwere Puzzle" NICHT, bis Sie das Ende erreicht haben des Turms (Sie müssen sich in der 1. Welt befinden, um Zugang dazu zu erhalten.) Wenn Sie dies zuerst tun, müssen Sie WIEDER zum Anfang zurückkehren.) Siehe zuerst Q16a und Q5.

(SPOILER!)

Drei Mal:

1. In der eisigen Welt, notwendig, um in die 1. Welt zurückzukehren (der Zauberspiegel) und der große Schlüssel, beide Preise ganz oben.

2. In der Icy World, notwendig, um die große Truhe ein paar Türen weiter oben zu bekommen.  
(Diese Truhe enthält den Kokiri-Smaragd, der benötigt wird, um das Master-Schwert zu erhalten. Es ist notwendig, Ganon zu verletzen, es sei denn, Sie verwenden einen aufgeladenen Angriff mit dem Level-3-Schwert.)

(Wenn Sie den großen Truhenschlüssel von Impa's Ways haben, können Sie schummeln und diesen zusätzlichen Aufstieg vermeiden. Verwenden Sie den Schweb-Glitch. Gehen Sie vom Bildschirm nördlich des Castle Site-Eingangs nach Norden zu Impa's Ways.)

3. In der Ersten Welt, um die Silberpfeile (zweite große Truhe ganz unten), die Okarina und damit Zugang zu Ganon zu bekommen (Sie brauchen die Okarina, um die Spitze des Turms zu erreichen, ohne sie erneut zu besteigen.)

Wenn Sie das optionale schwere Puzzle lösen möchten, wäre es am schnellsten, nach dem Aufstieg Nr. 3 von oben zurückzugehen, was sich zu einer weiteren halben Zeit oder so summiert.

### d) Wo sind die kleinen Schlüssel des Parallelturms?

#### **Erste Welt**

1. In einer Höhle in den Pyramid Falls, direkt bei den antiken Ruinen.
2. In der Höhle (Versteck der Rebellen) in der Nähe Ihres Hauses müssen Sie einen Block aufheben. Gehen Sie durch eine gefälschte Tür, die von Stacheln umgeben ist.
3. In den Hallen des Schmerzes (auf der anderen Seite der Verlorenen Wälder), direkt nach oben vom Eingang.

#### **Eiswelt**

1. In der Kirche. Verwenden Sie das X-Tastengeheimnis. (Siehe Frage 3)
2. Betreten Sie die Höhle in der Nähe der Lake Ruins, indem Sie durch eine Höhle am Strand in der Nähe von ?s (Link's Other World) Haus gehen. Verwenden Sie das X-Tastengeheimnis.
3. Gleich nach der obigen Höhle gehen Sie in eine Höhle nördlich von wo Sie sind komm heraus, wo ein sprechendes Geschöpf ist. Verwenden Sie das X-Tastengeheimnis.

#### **Im Parallelturm selbst**

1. Unter einem Topf auf einem unsichtbaren Boden im 3. Stock gleich links vom südlichen Teil des Bombos-Labyrinths. (Sie können darüber bombardieren (meine Empfehlung) oder 2 Stockwerke fallen lassen.) Das Loch, aus dem Sie fallen müssen, befindet sich im 5. Stock, südlich und dann östlich von der Treppe, in einem Raum mit Bodenlöchern und einer Feuerklinge.  
Fallen Sie durch das Loch direkt südlich der Tür nach Norden. Sie werden zwei Stockwerke in den südlichen Abschnitt des Beamos-Labyrinths auf 3F auf der anderen Seite fallen  
Kluft. Gehen Sie geradeaus über den unsichtbaren Boden zum untersten Topf.  
(Ein SMV-Video davon ist im Videobereich verfügbar, D, 3-h.)
2. In einem Raum gegenüber einer Grube mit sich drehenden Bodenfliesen, auf deren Überquerung Sie warten müssen auf 5F – südöstlich von Armos Knights; Dunkelkammer.

3. Unter einem Topf auf 6F, in einem Nebenraum mit einer leeren Truhe auf dem Weg zu dir  
Muss Folgen.

#### **17) Gibt es einen Grund, warum ich alle Kristalle sammeln muss?**

Anscheinend lautet die Antwort auf diese Frage nein. Wenn Sie Ganon jedoch mit 1 bis 2 Kristallen bekämpfen, benötigt er fast 80 Silberpfeile, um ihn zu besiegen, aber dies erfordert eine unabhängige Überprüfung.

#### **18) Wie viele Herzstücke gibt es in diesem Spiel?**

Mehr als genug für 20 Herzen (das Maximum). Technisch gesehen gibt es 50 Herzstücke und drei Behälter, sodass Sie 20 Herzen und 1/2 (zwei Stücke) haben. Ich beendete mit 20 Herzen und einem Stück. Eines dieser Teile kann verschwinden, siehe Frage 5 und Abschnitt F. Eines davon ist auch verschwunden

angeblich zweimal erhältlich.

Siehe Abschnitt F für die Anleitung zum Herzstück.

#### **19) Wie viele Tabletten gibt es?**

Es gibt 7 Tafeln – eine für jeden Eiswelt-Dungeon. Ihr Platz wird im Inventar neben den Schlüsseln für die Große Tür und die Große Truhe angezeigt. Es ist ein großes Geheimnis und wenn Sie nicht wollen, dass es gespoilert wird, schlage ich vor, dass Sie diesen Abschnitt jetzt nicht mehr lesen.

#### **20) Was ist das Geheimnis der Tabletten?**

(GROSSE SPOILER!!!)

Wenn Sie alle 7 gesammelt haben, erhalten Sie am Ende des Spiels den Namen, den Sie verwenden müssen, um die zweite Quest zu starten.

#### **21) Gibt es eine zweite Quest? Was ist der Unterschied?**

(GROSSE SPOILER!!!)

Ja da ist. Es ist "kürzer und härter". Ich habe es nicht beendet.

Der erste Hinweis auf die 2. Quest findet sich auf Farores Insel, die nicht existiert. Stattdessen erhalten Sie den Feuerstab und den Eisstab.

Nur zwei Dungeons sind schlagbar: Darunias Höhle und Shieks Versteck. Die einzige benötigte ist Darunias Höhle.

Shieks Versteck erfordert etwas kreatives Denken ohne Hookshot (Stiefel mitbringen) und ein Bombenschub ist erforderlich, um es zu erreichen.

Ganon benötigt etwa 70 Silberpfeile, um ihn zu schlagen.

Am Ende erhältst du Zugang zu einem speziellen Dungeon und einem alternativen Ende, in dem Trinexx endlich auftaucht.

Tompa wird weitere Informationen für die nächste Version hinzufügen.

#### **22) Wie kann ich auf die 2. Quest zugreifen?**

Es gibt wirklich wenig Grund, auf die 2. Quest zuzugreifen, ohne die erste abgeschlossen zu haben, und es ist nicht schwer, das zu sammeln, was Sie für den Zugriff benötigen. Aber es ist unvermeidlich, dass die Zugriffsmethode öffentlich gemacht wird.

(GROSSE SPOILER!!!)

Siehe zuerst Q20.

(GROSSE SPOILER!!!)

Der Name, den Sie verwenden müssen, ist TotT.

Tut mir leid, Euklid.

---

~~~~~ C) Spezifische Dungeon- und andere Hilfen (einschließlich Boss-Taktiken) ~~~~~

(SPOILER sind GEGEBEN!)

~~~C.1) Erste Welt~~~

---

## 1) Wachhaus & Pre-First-Dungeon-Hilfe

### a) Das Wachhaus ist so schwer! Was kann ich tun, um es einfacher zu machen? Gibt es Irgendwelche Änderungen für zukünftige Versionen geplant?

Version 2.0 hat eine komplette Überarbeitung des Wachhauses, um es viel einfacher zu machen.

Darauf müssen Sie allerdings noch etwas warten.

Sehen Sie sich in der Zwischenzeit die Komplettlösung von SePH in Abschnitt E, die Karten in Abschnitt D, 3a an oder besuchen Sie <http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/home>, wo es ein SRM (Speicherdatei) nach dem Wachhaus und eine Video-Komplettlösung für gibt ZSnes.

### b) Wie komme ich nach Sharashala?

Du brauchst die Zora-Schuppe (ersetzt die Flossen).

### c) Wo finde ich König Zora und die Zora-Schuppe?

Eine Dame im Dorf sagt dir, wo du ihn finden kannst.

(FAULE LEUTE SPOILER!)

Er ist in der Oase (nördlich des Lupo-Steinbruchs) in einer Höhle mit großem Eingang.

### d) Wo ist der erste Juwelen-Dungeon?

Unter dem Wasserfall oben rechts auf der Karte (der obere Eingang zu Nayru's Bay, NICHT zur Wasserfallhöhle.) Es heißt Nayru's Bay.

### e) Was bedeutet der Hinweis auf etwas Festes, das Sie verwenden können?

Der Hinweis spricht von Bomben. Das versteckte Stück Land befindet sich in der Nähe der Spitze.

### f) Die Armos-Ritter sind unmöglich!

Der Bumerang richtet weitaus mehr Schaden an als das Schwert. Auch unter der Tür oder in der unteren rechten Ecke sind Sie absolut sicher.

## 2) Dins Katakomben helfen

### a) Ich habe den Boss besiegt und keinen Schatz bekommen. Was gibt?

Sie müssen eine Südwand in einem Eckraum bombardieren, in dem Sie nach Norden abbiegen.  
Dieses Problem (Beenden des Dungeons ohne den Schatz) wird in Version 2.0 behoben.

**b) Ich kann nicht genug kleine Schlüssel finden!**

Dies ist ein häufiges Problem. Es gibt zwei häufig übersehene: 1. Ein Tentakel-Feind in einem Raum, für den Sie anscheinend den Hookshot brauchen, um ihn zu durchqueren.  
2. Auf einer Fackel bei der Großen Truhe (in der Nähe des Eingangs zu diesem Bereich, der bombardierte Wand.)

**c) Ich kann die große Truhe nicht finden!**

Es ist links im ersten langen Raum mit den Ballwerfern, ein Stück dieser riesigen Wand ist bombardierbar (nach oben).

**3) Farore's Isle Hilfe**

**a) Wie komme ich nach Farore's Isle?**

Versuchen Sie, über die Oase nach neuen Gebieten zu suchen.

(Faule SPOILER!)

Der Eingang zu den Himmelsinseln führt durch eine Höhle in der Oase, die Sie durch zwei Bombos gehen müssen, um dorthin zu gelangen.

**b) Gibt es irgendetwas, um all dieses Backtracking zu verhindern, einschließlich des Wechsels?  
die Blöcke, damit ich die große Truhe bekommen kann?**

Jawohl. Das Buch von Mudora bringt Sie zum Eingang und setzt die Blockschalter zurück.

**c) Wie kann ich den Boss töten? Mein Schwert richtet keinen Schaden an!**

Sie haben zwei Möglichkeiten, sobald der Helm abgenommen ist (was den Hammer erfordert): Spin-Attacken von Ihrem Schwert oder dem Hammer. Der Hammer erfordert einen Schlag weniger, ist aber viel schwieriger.

**d) Was genau soll ich tun, nachdem ich diesen Dungeon beendet habe?**

Gehe zur Kirche und dann zu den Schmieden, um dein Schwert härten zu lassen.  
Gehe dann nach Schloss Hyrule, um dich mit Draegor zu befassen. (Sie MÜSSEN nicht in die Kirche gehen.)

**4) Wasserfallhöhlenhilfe**

**a) Was ist der Sinn dieses Ortes? Was ist hier drin?**

Dies ist eigentlich ein Overworld-Gebiet, kein Dungeon. Die Fackeln sind zur Schau und nicht entzündbar. Die geschlossenen Türen können nicht geöffnet werden. Alles, was Sie tatsächlich bekommen können, erfordert den Hookshot und / oder das Magic Cape.

Was genau Sie hier eingeben können (SPOILER!)

Zwei Herzstücke. Das ist es. Der Hookshot wird für das eine und The Magic Cape für das andere benötigt.

Aufgrund dessen, was ich für einen Fehler halte, wird das andere für immer verschwinden, wenn Sie ein Stück bekommen und das Gebiet verlassen. Beides ist nicht erforderlich, um 20 Herzen zu erhalten.

Bilder dieser beiden Herzstücke sind in Abschnitt D, 4B verfügbar.



## 5) Hallen der Schmerzhilfe

### a) Wie komme ich hierher?

Die Hallen des Schmerzes befinden sich auf der geheimen Wiese der Verlorenen Wälder.

Wenn Sie eine Wegbeschreibung benötigen, lesen Sie Abschnitt B, Frage 15.

### b) Wie komme ich hierher?

Ein erster Plattformsprung kann gemacht werden, indem man mit den Pegasus-Stiefeln gegen eine Wand läuft. Der Antrieb mit Bomben muss den Rest erledigen.

Du brauchst genug Herzen, 10 ist eine gute Zahl und Tränke sind auch hilfreich.

### c) Was gibt es hier zu gewinnen und wo ist es?

Es gibt zwei Preise, die beide so schnell wie möglich ergattert werden sollten, The Cane of Byrna ist der erste Preis und eine gigantische Hilfe in der Zukunft, und Sie werden für eine Weile nicht in die 1. Welt zurückkehren können. Der zweite ist ein Schlüssel für den Parallelturm. Der erste befindet sich im oberen linken Bereich, der zweite befindet sich direkt vom Eingang aus.

-----  
~~~C.2) Eisige Welt~~~  

1. Allgemeines

a) Was ist die empfohlene Reihenfolge, um die Dungeons zu machen? Was ist erforderlich Schließen Sie jeden Dungeon ab?

Die Ersteller haben widersprüchliche Vorschläge. Das Spiel schlägt vor, zuerst Rauru und dann Ruto zu machen und Ruto zu machen, bevor Sie den dafür erforderlichen Gegenstand von Saria haben!

Euklid schlägt vor, dass Sie „Impa/Darunia/Rauru -> Nabooru -> Sheik -> Saria Ruto“ machen. Ich stimme nicht zu, Sheik ist einer der schwierigsten, und der Preis von Ruto sollte früher geholt werden. Mein Vorschlag ist, wie ich die Dungeons in dieser FAQ angeordnet habe (Impa, Darunia, Saria, Ruto, Rauru, Nabooru und dann Sheik).) so bald wie möglich, was

(SPOILER!) ist
notwendig, um in die Erste Welt zurückzukehren.

b) Was ist erforderlich, um jeden Dungeon abzuschließen?

Der einzige Dungeon, der wirklich einen Gegenstand aus einem anderen Icy World-Dungeon benötigt, ist Rutos Festung. Sie müssen Sarias Gärten abgeschlossen haben, um es zu beenden (oder zumindest den Schatz erhalten haben).

In Darunias Höhle sind der Spiegelschild und/oder der Stock von Byrna ein großes Plus.
Es ist jedoch unwahrscheinlich, dass Sie den Spiegelschild vor Darunias Höhle erhalten.

Der Parallelturm erfordert die Gegenstände aus Darunias Höhle und Sarias Gärten. Wenn Sie weitere Informationen darüber benötigen, was für den Parallelturm benötigt wird, lesen Sie Abschnitt B, Frage 16.

Die tatsächlichen Gegenstände und Standorte sind..

(SPOILER!)
Der Feuerstab von Saria und der Stock von Somaria von Darunia.

c) Gibt es irgendetwas, das mich dazu zwingt, jeden Dungeon abzuschließen?

Dies wurde in Abschnitt B, Q17 verschoben. Die kurze Antwort ist nein.

2) Impas Wege

a) Gibt es Hinweise, wie man hier durchkommt?

Unglücklicherweise nicht. Versuch und Irrtum. Verpassen Sie nicht die große Truhe!
Wenn Sie wirklich nicht weiterkommen, sehen Sie sich den Kartenabschnitt dieses Handbuchs an.

b) Der Boss lässt den Kristall nicht fallen!

Sie müssen warten, bis die Bodenfliesen fertig sind, bevor Sie den Boss töten.
Es ist ein bekanntes Problem.

3) Darunias Höhle

Darunias Höhle ist ein verwirrendes Labyrinth, und wenn Sie zusätzliche Hilfe benötigen, sehen Sie im Kartenabschnitt nach.

a) Wo ist es?

Es wird von einem der beiden Lava Isles-Ausgänge von Impa's Ways aus erreicht.
Wenn Sie auf der Karte nachsehen, ist es Lava Isles 1.

b) Wo ist der Große Truhenschlüssel?

Es befindet sich in einem Raum, in dem Sie eine andere Gruppe von Armos Knights besiegen müssen. Der Raum ist zwei Räume östlich des großen Türschlüssels oder einer südlich und zwei östlich des Eingangs (zum Labyrinth).

c) Wo ist der Schlüssel zur großen Tür?

Es wird gefunden, indem man einen Skelett-Feind einen Bildschirm südlich der Treppe zum Labyrinth tötet, in einem Raum mit einem 4-Wege-Ausgang und einem beweglichen Block in der Mitte. Es lässt den Schlüssel fallen.

d) Wo ist die große Truhe?

Es ist ein Bildschirm rechts und sieben vom Eingang entfernt (Sie müssen ein bisschen herumgehen) oder zwei südlich und drei östlich vom Ausgang (Sie müssen auch ein bisschen herumgehen). Es sollte nicht schwer sein, es zu finden.

e) Wo ist das Tablet?

Es befindet sich in der oberen rechten Ecke des Labyrinths, einen Bildschirm rechts und zwei Bildschirme von der Großen Truhe entfernt.

f) Ich stecke fest und brauche einen kleinen Schlüssel. Wo ist es?!

Es befindet sich unter einem Topf (oben links) in einem Raum mit Beamos, 3 Räume südlich der großen Truhe.

g) Wo ist der Ausgang?

Ein Raum rechts von der oberen linken Ecke (mit Teleporter).
Es sollte nicht schwer zu finden sein.

h) Gibt es ein Geheimnis in diesem Labyrinth?

Es gibt.

(SPOILER!)

Es befindet sich in der unteren linken Ecke. Gehen Sie durch eine falsche Tür rechts im Raum mit den Armos Knights. Ganz am Ende finden Sie einen vollen Herzbehälter und einen Hinweis darauf, was Sie in Upgrade-Teiche werfen können.

4) Sarias Gärten

a) Wo ist es?

Es befindet sich auf der Geheimen Wiese der Verlorenen Wälder in der Eisigen Welt.
Wenn Sie eine Wegbeschreibung benötigen, lesen Sie Abschnitt B, Frage 15.

b) Mir fehlen kleine Schlüssel!

Ein schwer zu findender Schlüssel kann gefunden werden, indem man einen feuerspeienden Feind einen Bildschirm südlich des Blockschalters auf der unteren Ebene von B1 tötet.

Ein weiterer befindet sich zwei Bildschirme rechts von der verschlossenen Tür in 1F (Obergeschoss).

5) Rutos Festung

a) Brauche ich den Feuerstab, um diesen Dungeon zu beenden?

JAWOHL! Aber nicht für Fackeln. Sie brauchen es am Ende des Dungeons, daher empfehle ich nicht, den Dungeon ohne es anzugehen.

b) Keine der Fackeln bleibt angezündet! Ich stecke mit Nowhere to Go fest!

Alle Fackelrätsel wurden aus der endgültigen Version entfernt. Es gibt KEINE Fackelrätsel und Sie müssen keine einzige Fackel anzünden!

Wenn du an der großen Truhe feststeckst,

(SPOILER!)

Versuchen Sie, außerhalb des anderen Ausgangs zu suchen, der zu diesem Herzstück führt, um einen Weg nach vorne zu finden.

c) Ich stecke nach einem Hookshot-Raum im Raum mit 4 Zungenstatuen fest!

Hier ist nichts. Benutze das Buch von Mudora, um zum Eingang zurückzukehren.

d) Muss ich Kholdstare töten, um an dieser unsichtbaren Wand vorbeizukommen?

Jawohl. Und ja, Sie brauchen den Feuerstab.

6) Raurus Ruinen

a) Wo ist es?

Es befindet sich im Sumpf unten links auf der Karte, wo sich Misery Mire im Originalspiel befand. Sie müssen Ether verwenden, um den Dungeon zu öffnen.

Wenn Sie wissen müssen, wo Ether ist ...

(SPOILER!)

Es befindet sich in einer Höhle direkt nördlich des Ausgangs der versteckten Ruinen von Impa's Ways.

b) Wo ist der Schlüssel zur großen Tür?

Schieben Sie einen Block an einem scheinbaren Ende der Straße, an dem Sie mehrmals vorbeikommen, der ein paar Push-Blöcke hat, an denen Sie von dieser Seite nicht vorbeikommen, und einen Teleporter zurück zum Eingang. Sie hören ein Geräusch, wenn Sie den Block drücken.

Gehen Sie zurück in den letzten Raum und die Truhe mit dem Schlüssel wird dort sein. Wenn Sie den Teleporter verwenden, verschwindet er und Sie müssen den Block erneut verschieben.

7) Naboorus Loch

a) Wo ist es?

Sie müssen bestimmte Ereignisse abschließen, die den Bombenladen dazu veranlassen, die große Bombe zu tragen. Was diese Ereignisse sind, ist derzeit nicht bekannt (siehe Abschnitt B, Q11-C). Bring diese Bombe zum Lupo-Steinbruch und bombardiere den offensichtlichen Felsen Eingang.

b) Gibt es eine Hilfe im Spiel, um hier durchzukommen?

Nö. Wie bei Impa's Ways ist es Trial-and-Error. Sehen Sie sich die Karte in D3-f an, wenn Sie nicht weiterkommen.

8) Scheichs Versteck

a) Wo ist es?

Erkunden Sie die Burganlage (Ausgang nach Osten, dann nach Süden) und Sie werden „Eine Sackgasse“ finden. Eine der Höhlen führt Sie zum Eingang des Kerkers.

b) Ich kann den Chef nicht finden!

Sie müssen die blauen Stifte unten haben und vorwärts gehen, bis Sie einen Teleporter erreichen, der von gelben Stiften umgeben ist, durch eine große, mit einem Schlüssel verschlossene Tür in einem Raum, in dem der Boden abfällt, zu dem Sie jetzt anscheinend nicht gelangen können. Springen Sie von der Wand oder verwenden Sie den Hookshot und gehen Sie zum unteren blauen Stift, um den letzten Weg zum Boss zu finden.

Siehe Abschnitt D, Teil 6 für ein Video, das den Chefraum zeigt.

9) Parallelturm (Icy und 1st World)

In Abschnitt B, Frage 16 (a bis d) finden Sie eine Fülle von Informationen über den Parallelturm.

a) Was bedeutet der Hinweis „Die heilige Wiese finden“? (Beide Welten)

Es ist ein Hinweis auf Ocarina of Time und schlägt vor, dass die Kombination für die Lost Woods in diesem Spiel der Weg ist, den Sie gehen müssen, um durch diese Etage zu gelangen.

Die Kombination ist..

(SPOILER!)

Hoch, rechts, hoch, rechts, hoch, hoch, hoch, links und hoch.

b) Ich stecke im Raum fest mit dem Hinweis „Bring Boots, Bombs & Potions!“ (Beide Welten)

Es ist Versuch und Irrtum. Was Sie tun sollen, und der einzige Weg, den ich kenne, um durch den Raum zu kommen, besteht darin, sich auf eine unsichtbare 1x1-Kachel zu bombardieren, die sich zwischen der linken Fackel und dem Hammerding befindet. Sie müssen dann schnell Fuß fassen oder versuchen, das Ding zu hämmern, das Ihnen den Weg versperrt. Auch hier ist es Versuch und Irrtum.

c) Wie komme ich im „Optional Hard Puzzle“ an der Mauer vorbei?

Sie müssen den Hammer verwenden. Versuchen Sie weiter, die Stelle zu finden, an der sich ein hämmerbarer Stift befindet, den Sie dann überqueren können.

~~~~~ E) Karten & Walkthroughs ~~~~~

---

### 1) Vollständige Video- und Nicht-Dungeon-Walkthrough-Links

HINWEIS: Für die Videos ist Snes9x 1.43 +9improved (für Desync) Version erforderlich.

Snes9x Official 1.43 kann funktionieren, aber schreiben Sie nicht über Probleme damit.

Sie können die +9-verbesserte Version von <http://tasvideos.org> erhalten.

i) Speedrun von Tompa:

<http://dehacked.2y.net/microstorage.php/info/3534/Parallel%20Worlds.smv>

Dies ist ein schneller Durchlauf und verfehlt viele Elemente. Nicht als vollständige Komplettlösung gedacht.

## 2) First World Dungeon Maps & Play Video Walkthrough Links

### a) Wachhaus (Karten von Tompa)



Stufe 1F



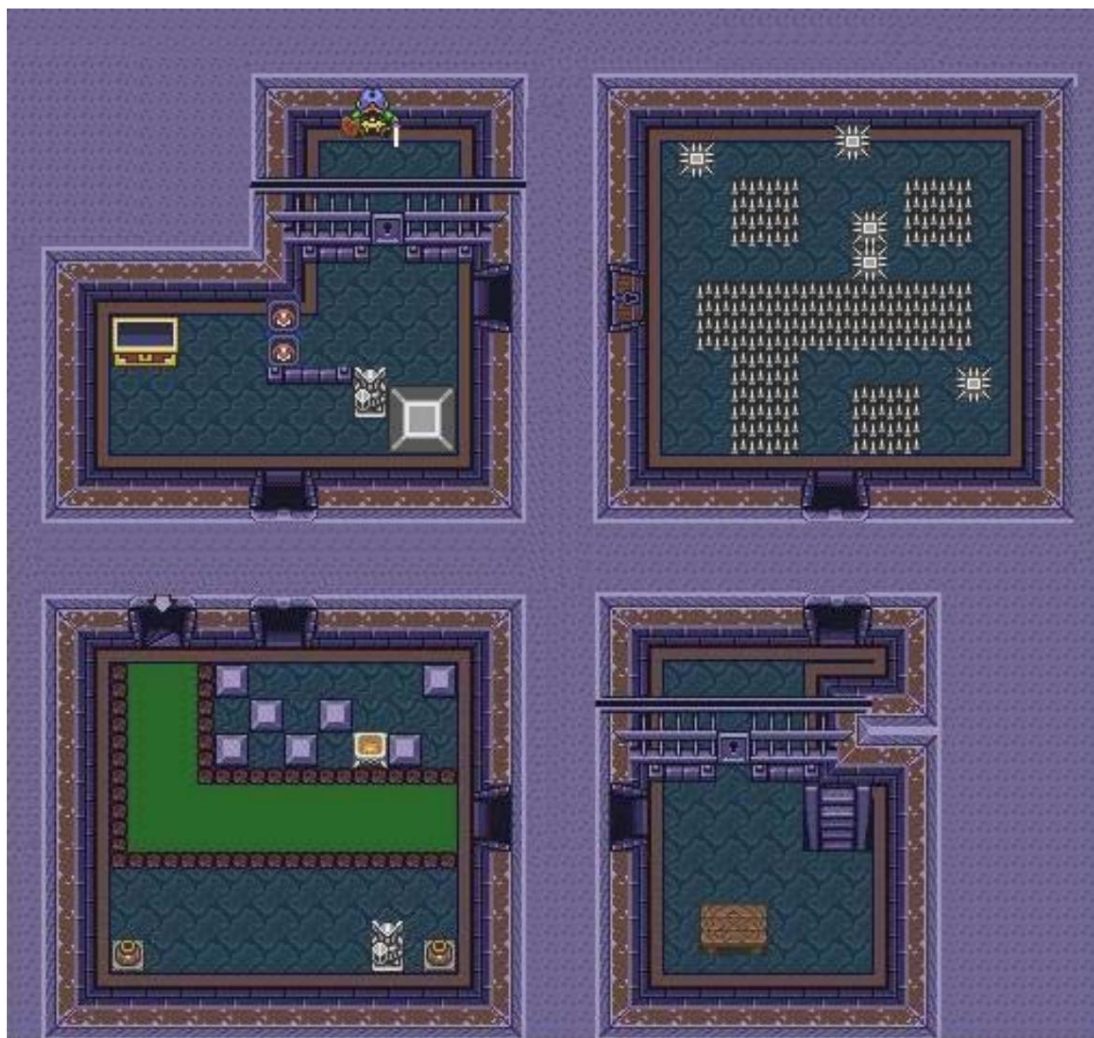
Weinkeller





Stufe 1B

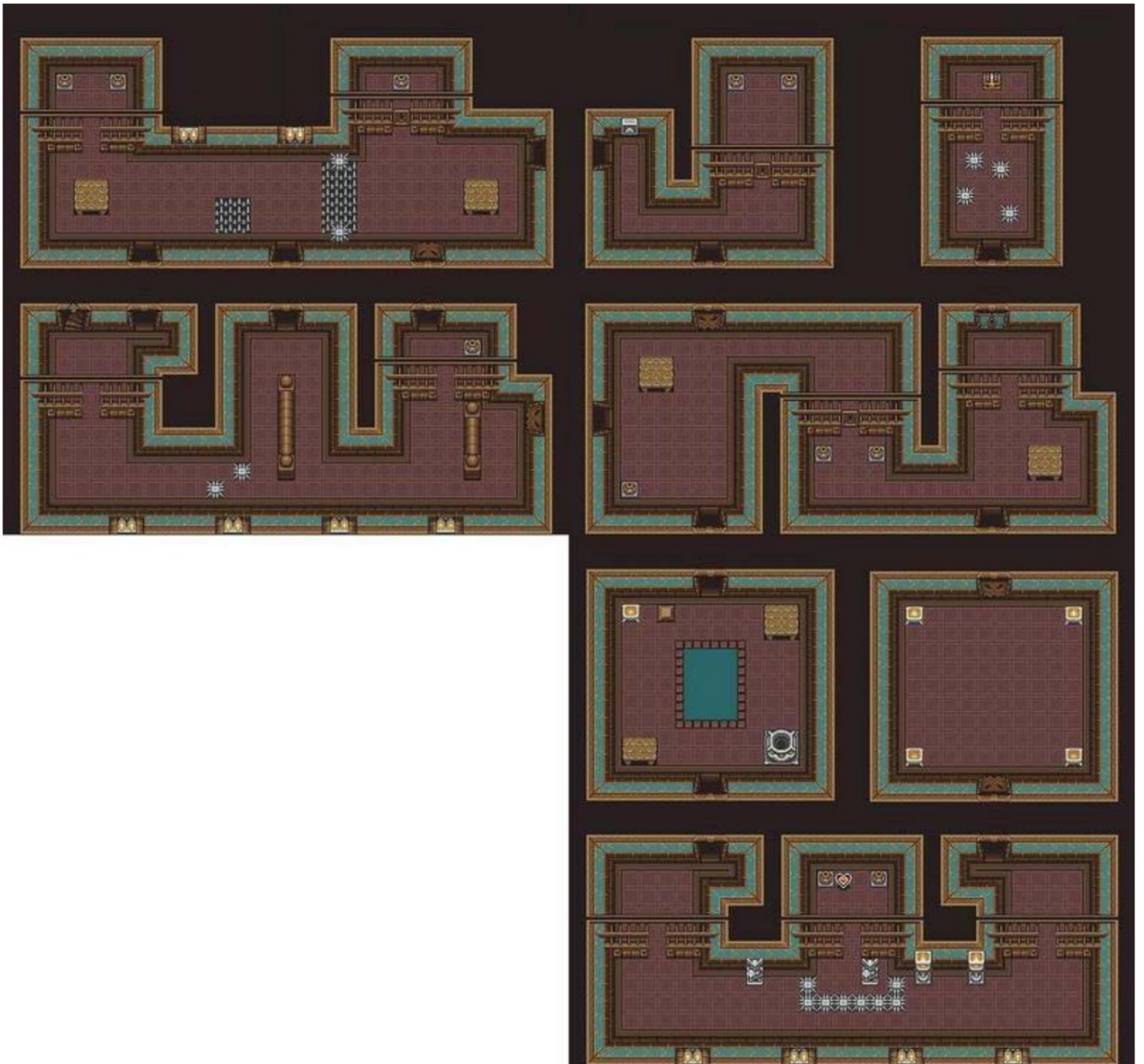




Stufe 2B



Stufe 3B



Stufe 4B



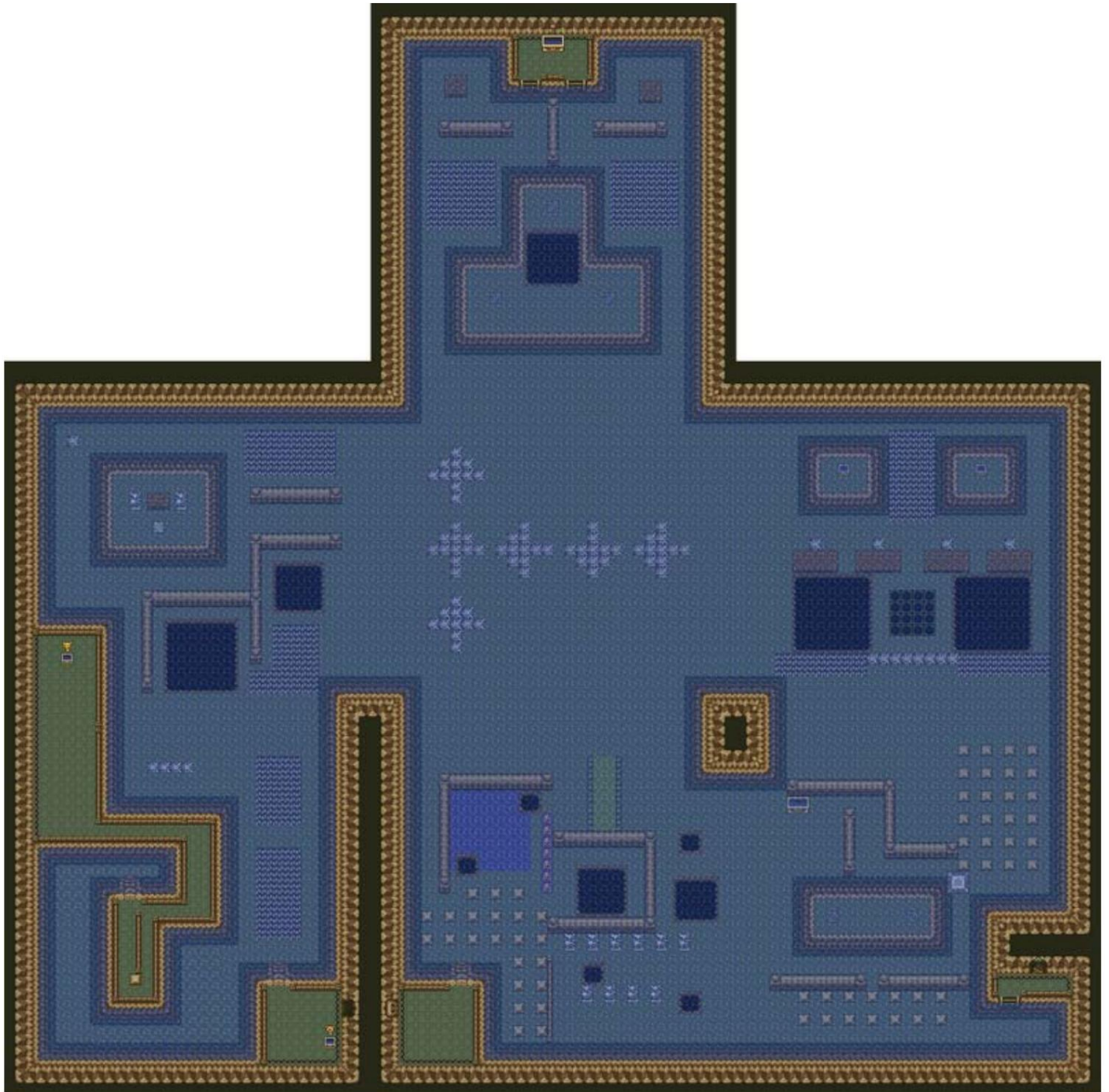
b) Nayrus Bucht

1F  
---



1B

---



**c) Dins Katakomben**

(noch keine Karten)

**d) Insel Farore**

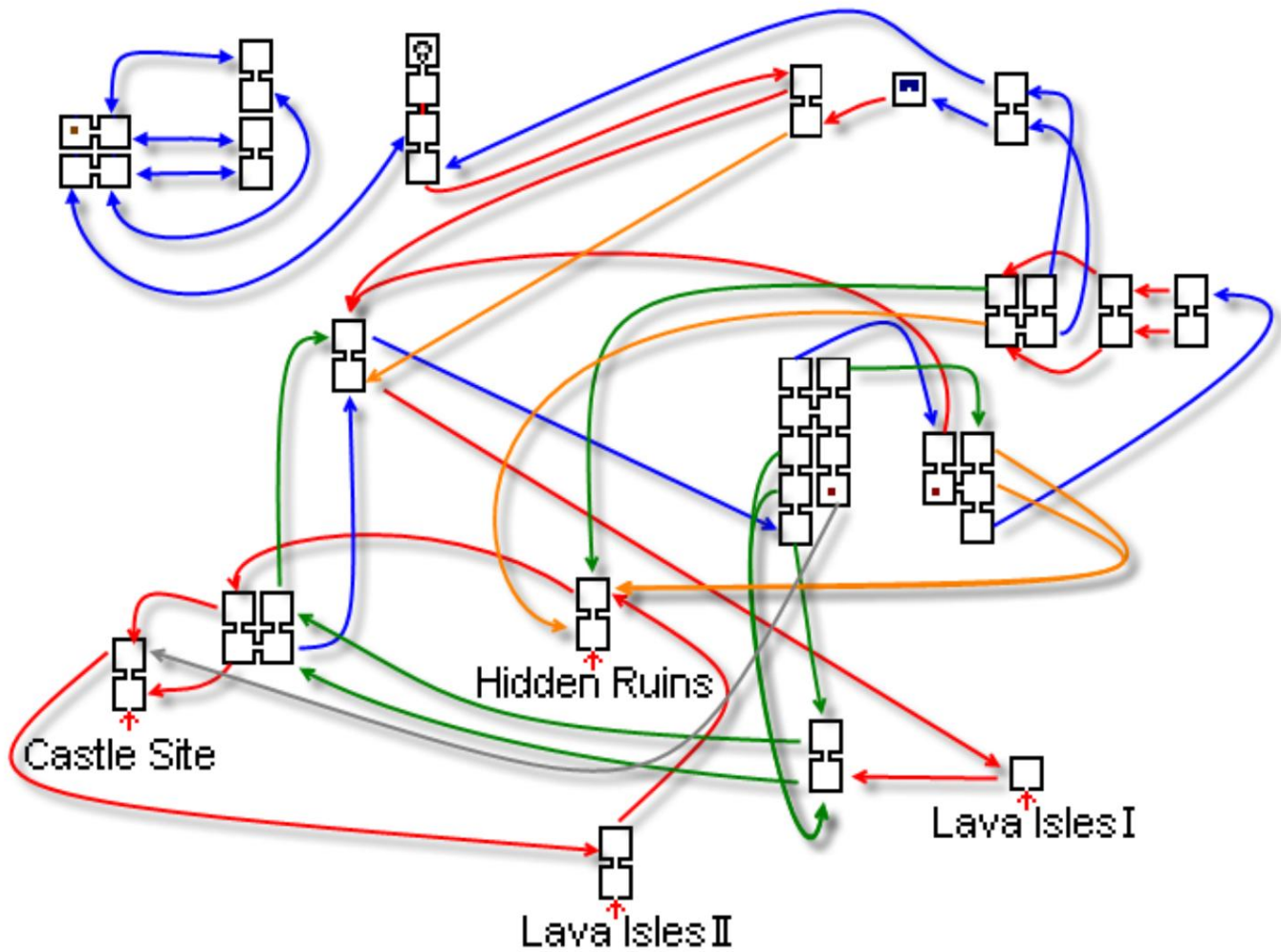
(noch keine Karten)



### 3) Icy World Dungeon Map & Play Video Walkthrough Links

#### a) Impas Wege

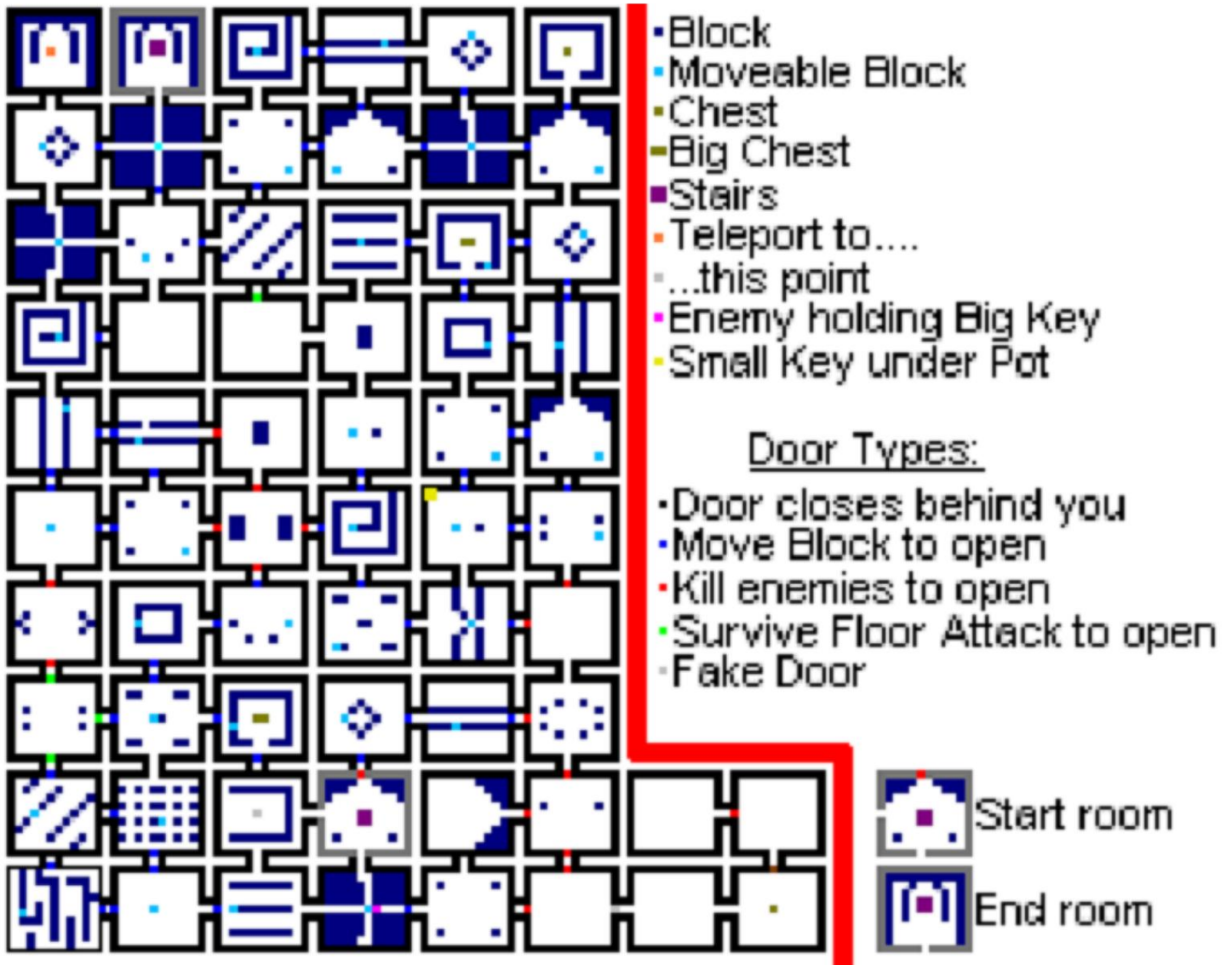
(Karte von Tompa)



Beachten Sie, dass es 4 einzigartige Ausgänge aus dem Dungeon gibt.

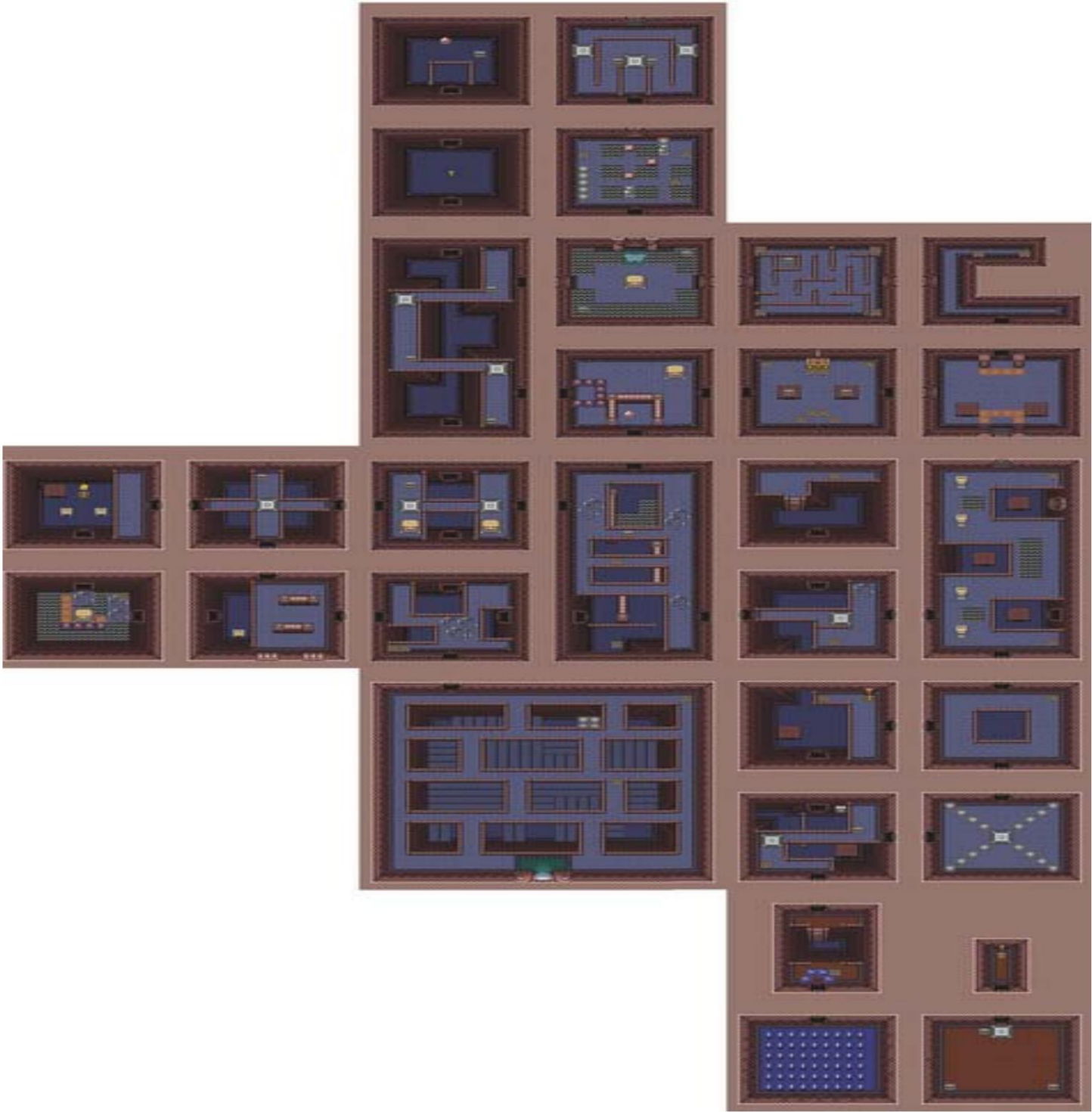
b) Darunias Höhle

(Ersteller der Karte unbekannt)



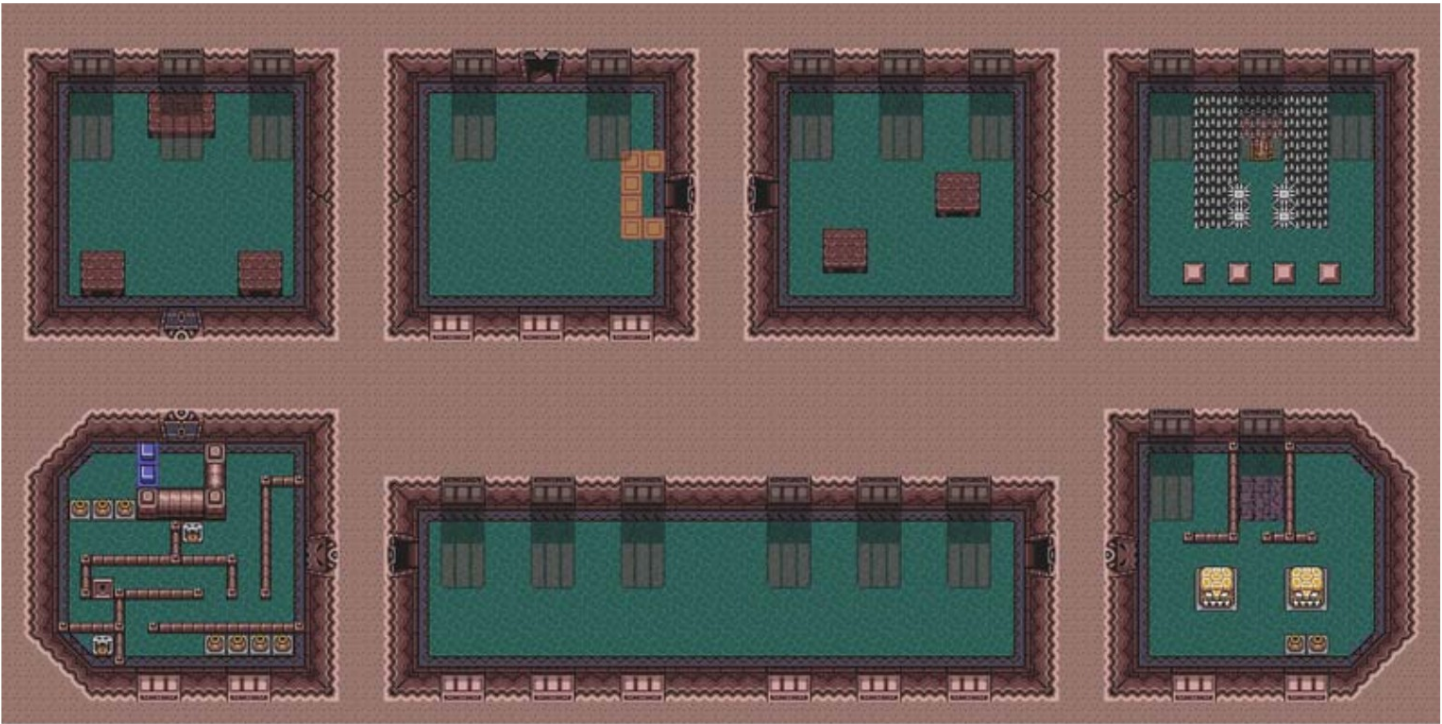
c) Sarias Gärten

1F  
---





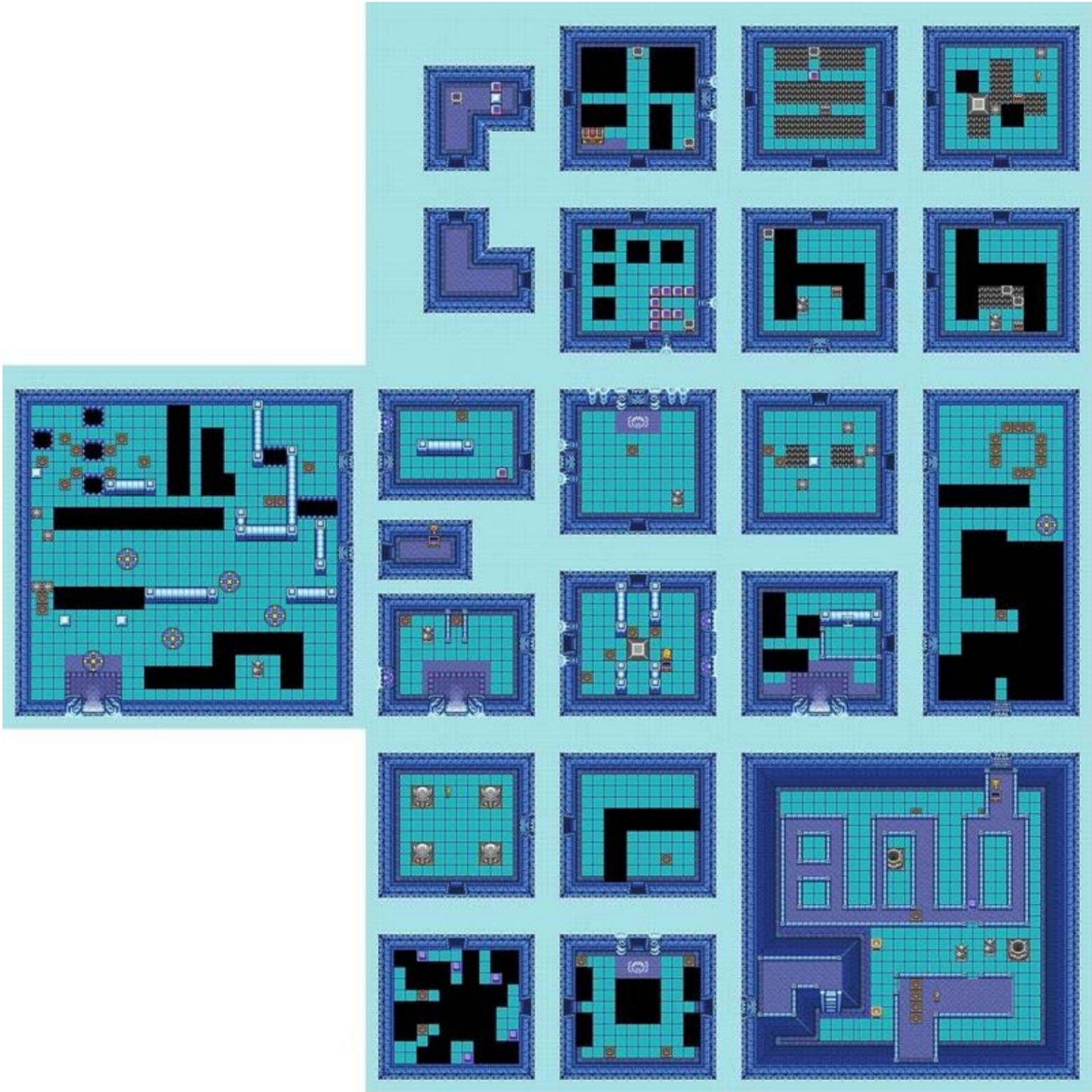
2F  
---

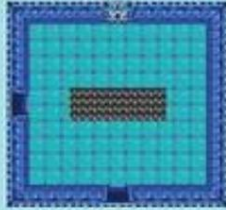




d) Rutos Festung

1F  
---







### e) Raurus Ruinen

Standorte von 7 Schlüsseln (Karte von Tompa)



f) Naboorus Loch (Karte von Tompa)



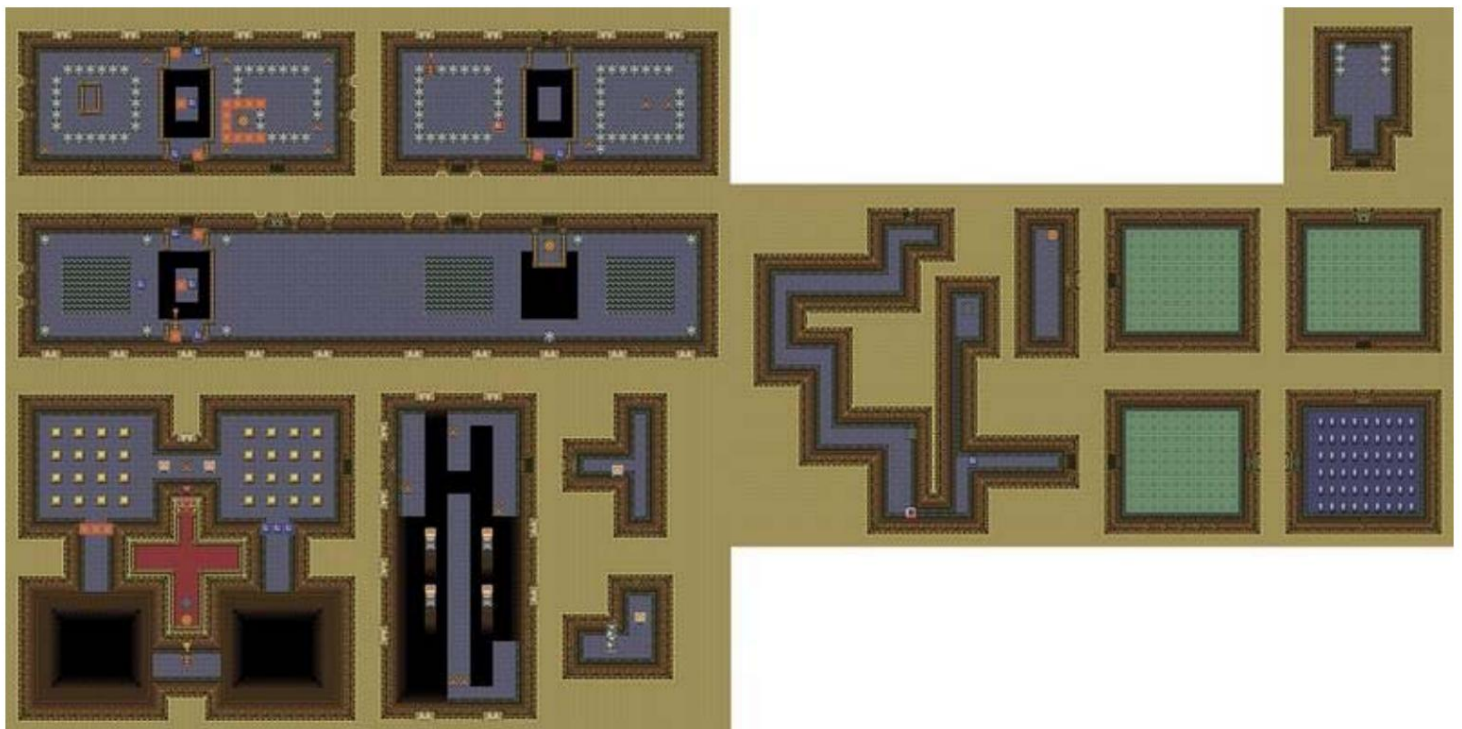
g) Shieks Versteck

i) Boss Location Video von Tompa:

<http://dehacked.2y.net/microstorage.php/info/3734/Boss%20room.smv>

1B

---

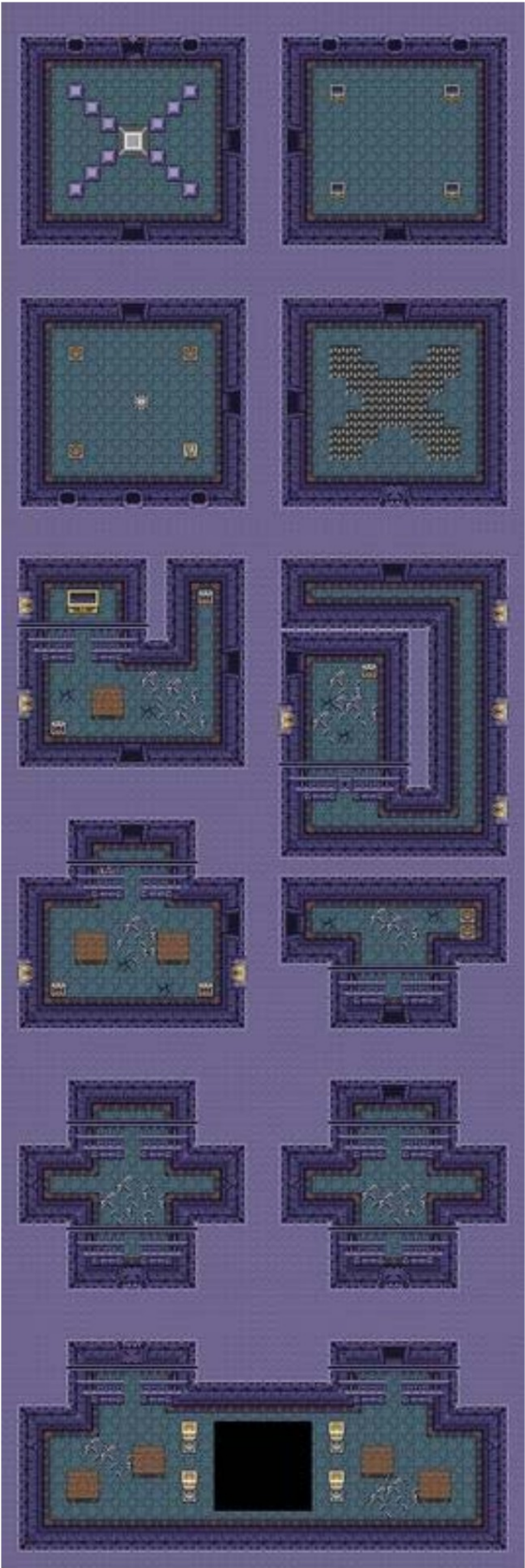




1F  
---



2F  
---





#### h) Parallelturm (Icy und 1st World)

i) 1st World Video von Tompa: <http://dehacked.2y.net/microstorage.php/info/3501/Parallel%20Tower.smv>

ii) Key under Pot on Invisible Floor Video von Tompa:

<http://dehacked.2y.net/microstorage.php/info/3752/Key.smv> iii) Schummeln, um den Kokiri-Smaragd über Impa's

Ways zu erhalten, indem der Schweb-Glitch verwendet wird: <http://dehacked.2y.net/microstorage.php/info/3907/Smaragd.smv>

iii) Karten von Tompa



Etage 1F

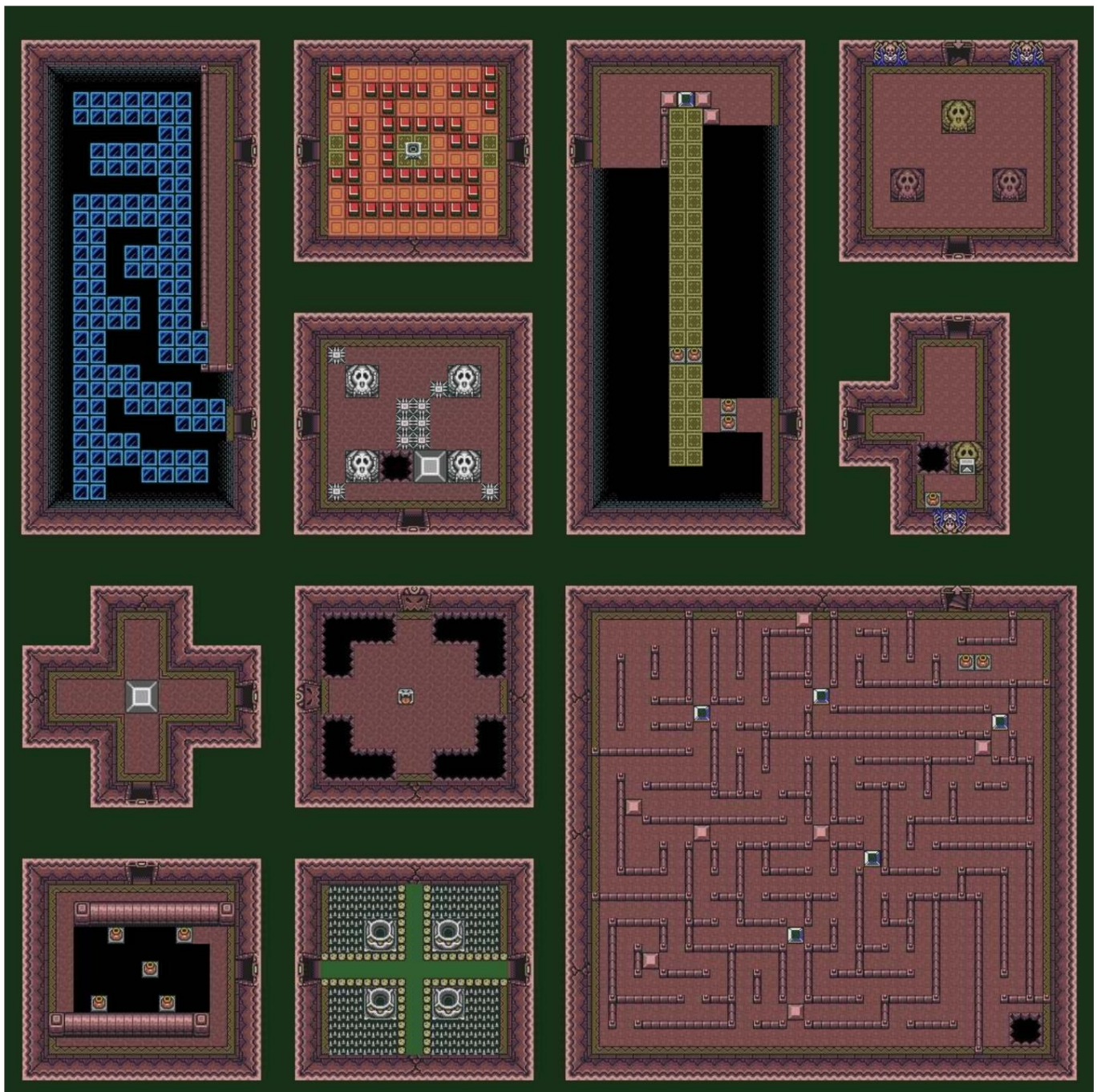
Etage 2F



Dies ist die 1. Weltversion von 1F, der einzige Raum, der anders ist. Die Cracked Wall ist nicht bombardierbar, Sie müssen die Treppe in der Tür nehmen. In der Icy World-Version sind die Treppen nicht zugänglich, und Sie müssen eine Plattform durch den 1. Raum fahren. Da die Treppe nicht zugänglich ist (es gibt kein '?' bei

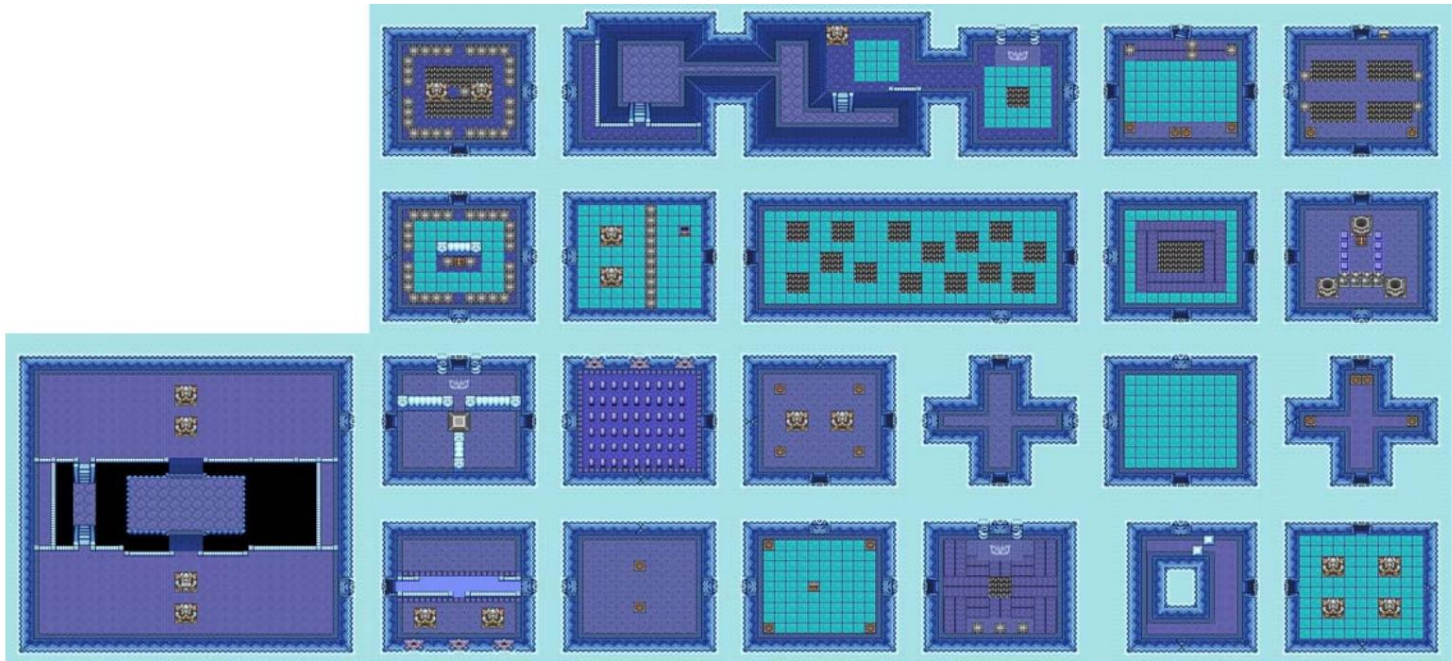
dieser Stelle) müssen die gelben Stifte für den gesamten Dungeon unten sein. In der Erste-Welt-Version müssen Sie die blauen Stifte senken, um durch die nächste Etage zu gelangen (Die Treppe in der Tür führt zu dem Raum nördlich der großen Truhe auf 2F, für dessen Erhalt offensichtlich eine Erste-Welt-Reise erforderlich ist, und führt Sie herum dorthin, wo Sie über die andere Treppe in der Mitte des Stockwerks heraufgekommen wären.)

Weitere Informationen zu Parallel Tower und seinen Inhalten finden Sie in Abschnitt B Q15, Abschnitt C.1 Teil 9 und im Herzstück-Leitfaden in Abschnitt F.

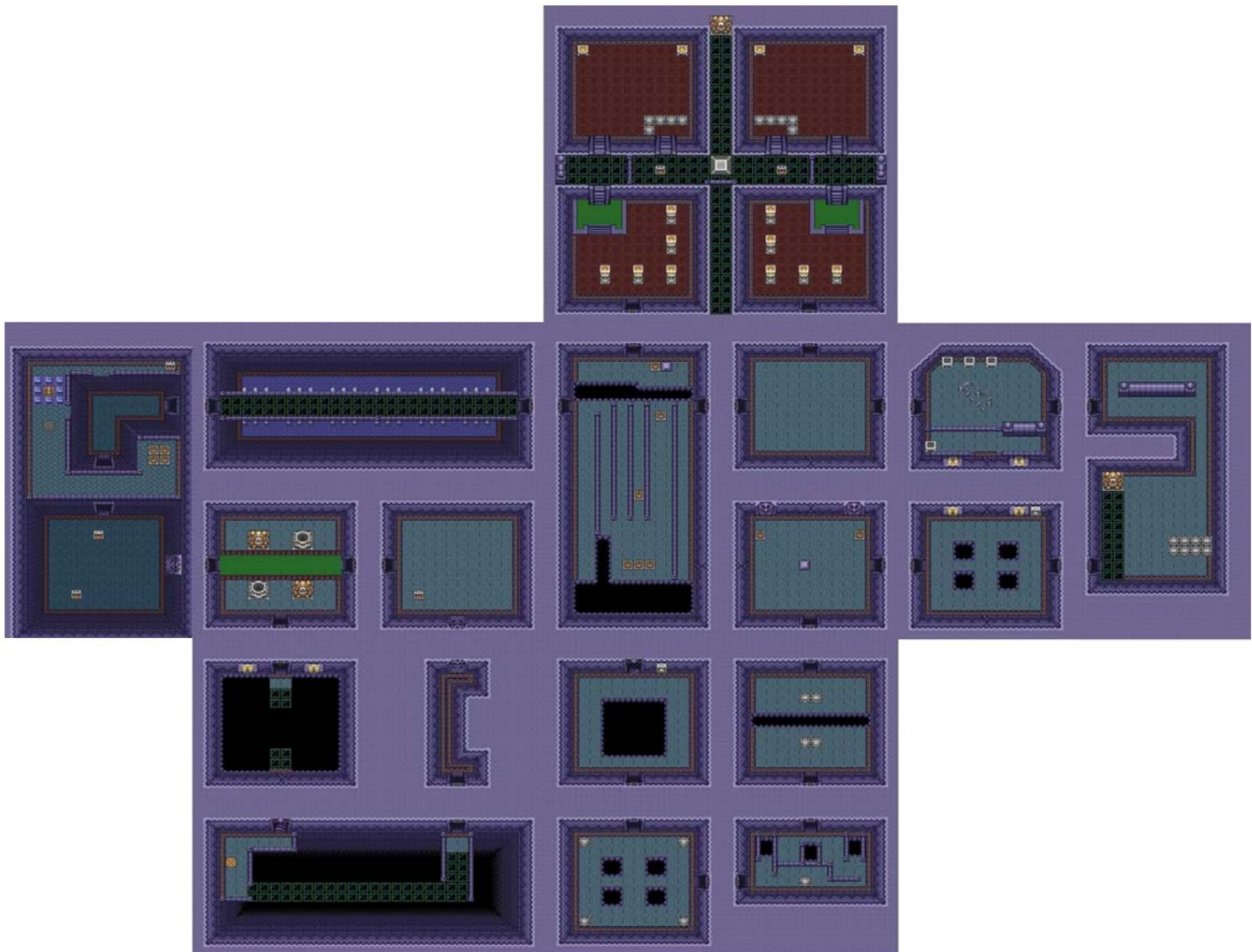


Etage 3F



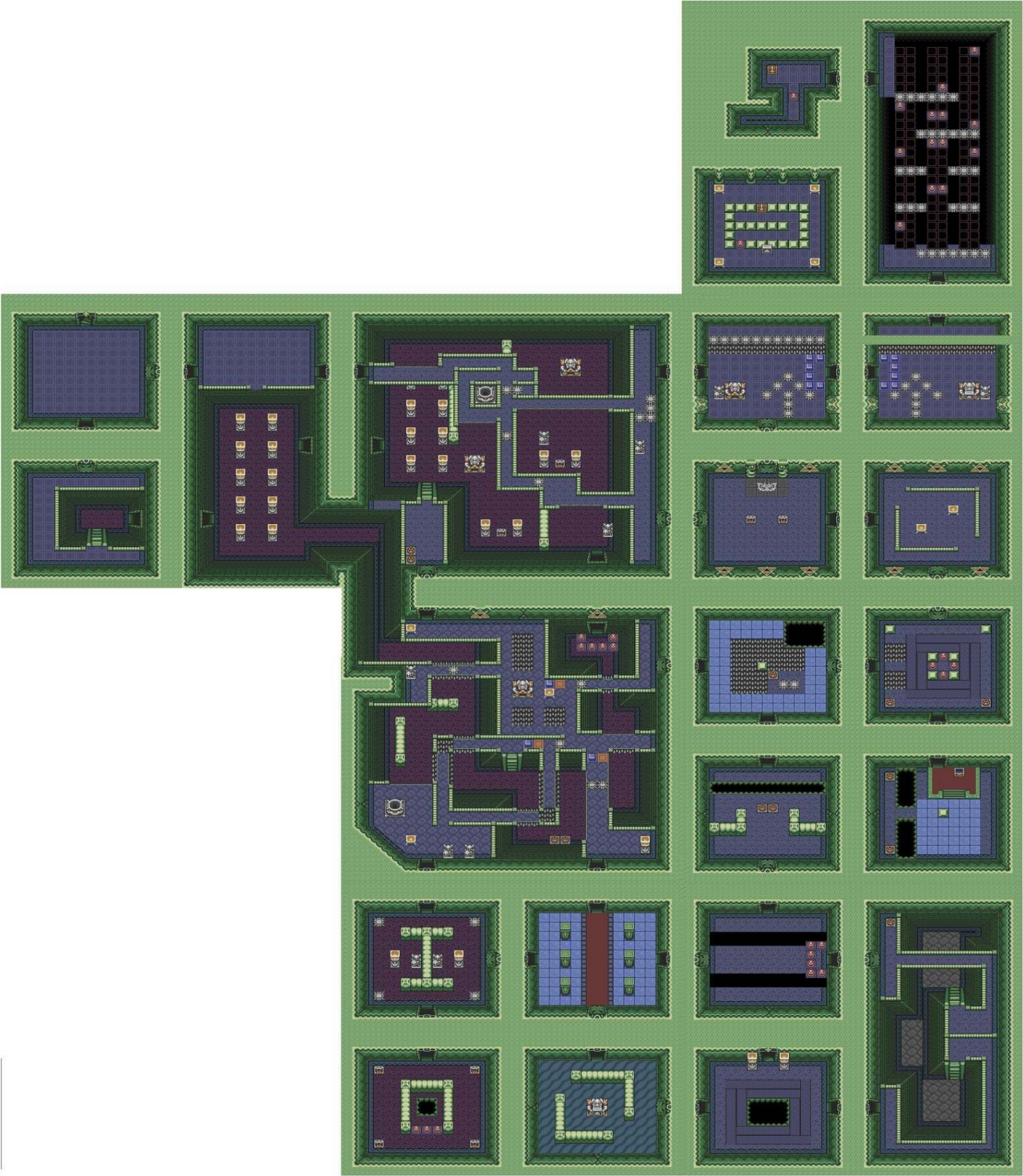


Etage 4F



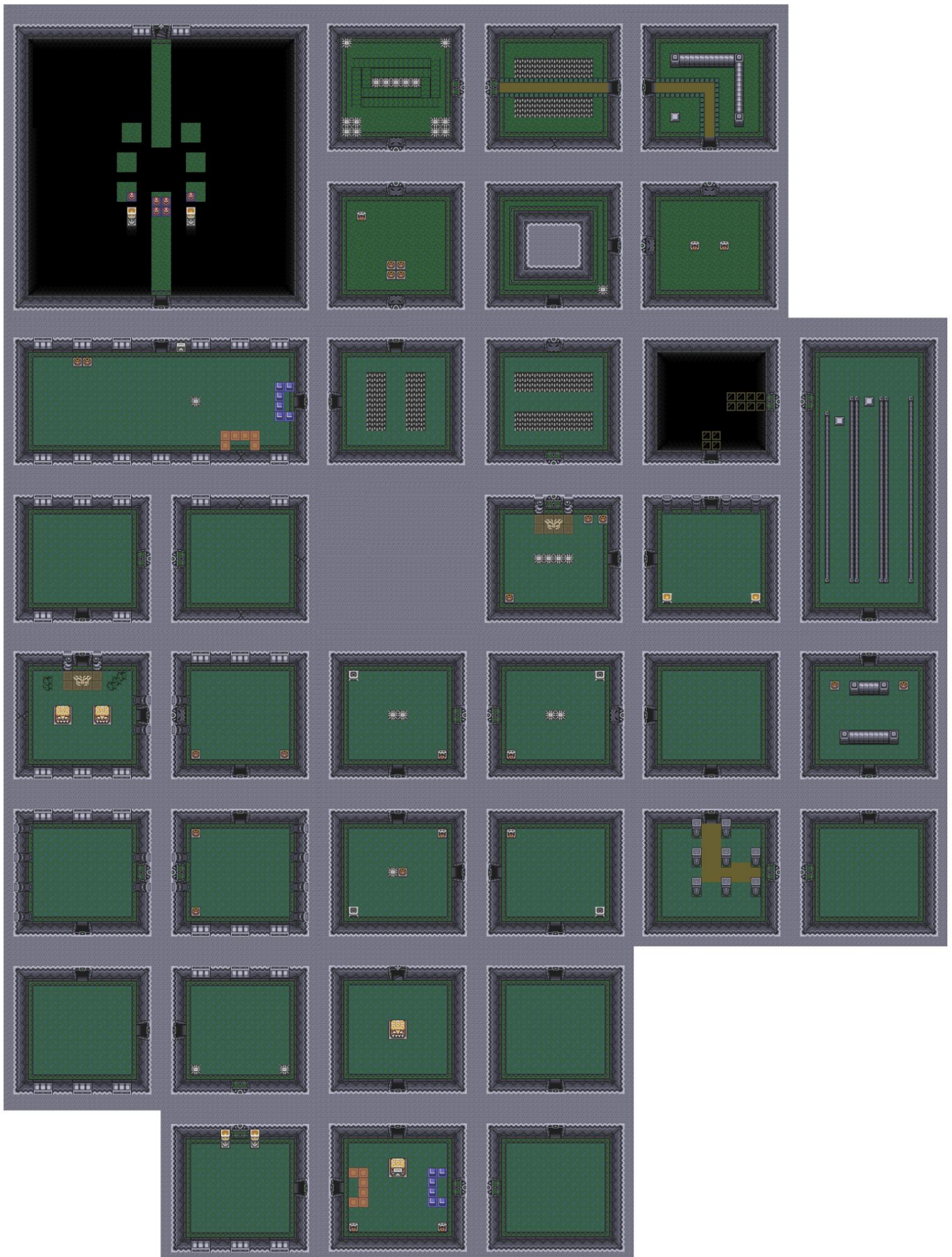
Etage 5F





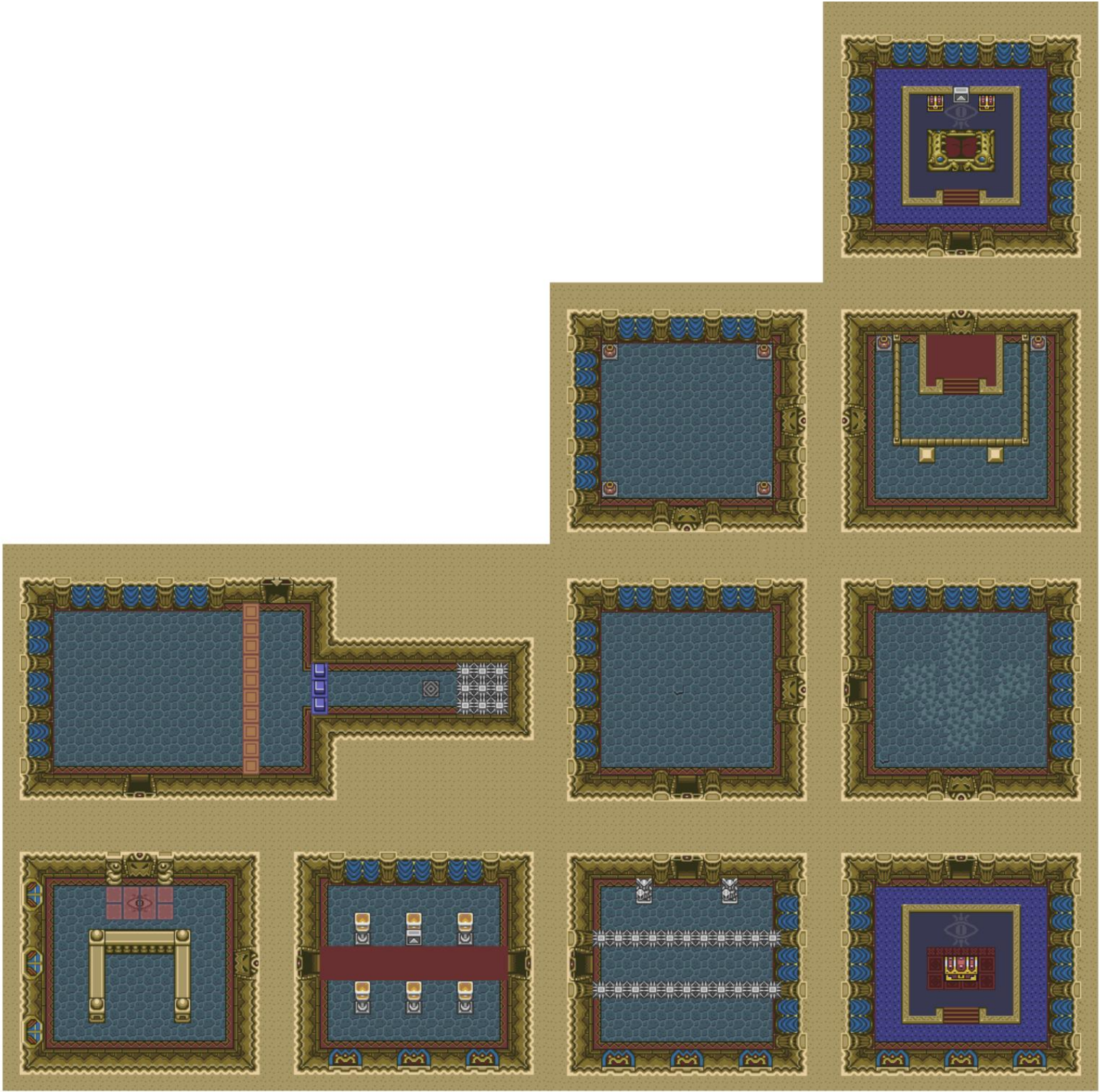
Floor 6F



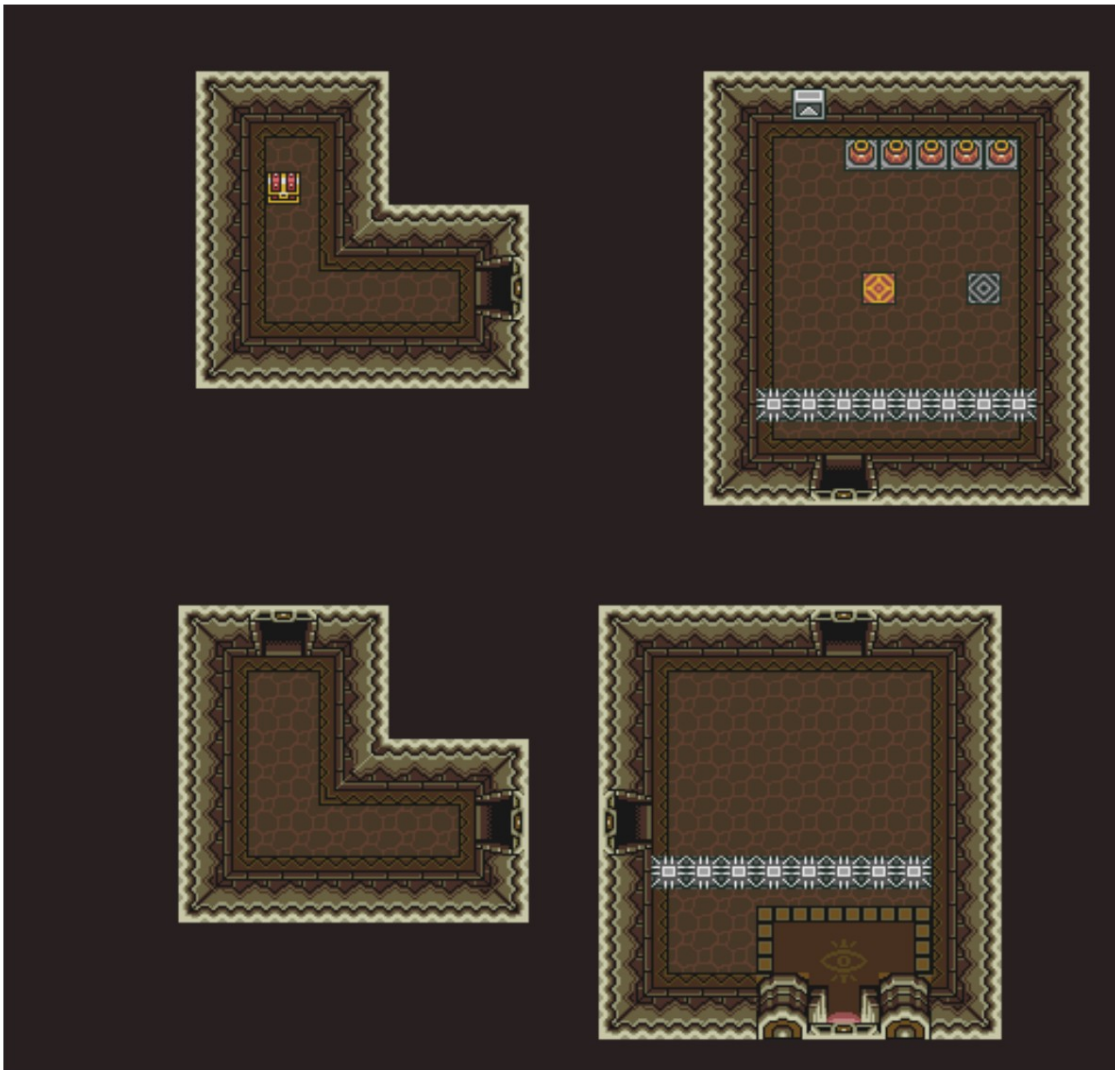


Floor 7F





Floor 8F



Floor 9F



Erinnerung: Wenn Sie eines dieser Teile erhalten und die Wasserfallhöhle verlassen, ohne das andere zu erhalten, wird das andere für immer verschwinden. Siehe Abschnitt F und Abschnitt C.1, 4.

---

~~~~~ E) Guardhouse Komplettlösung (von SePH) ~~~~~

1) Hyrule-Feld- und Höhlensystem

[Hausinnenraum]

Sobald Sie von dem beginnenden Zwischenspiel erfahren haben, gehen Sie nach draußen.

[Dein Haus]

Von hier aus könnten Sie zum Strand im Westen gehen, aber das Gebiet ist vorerst ziemlich geschlossen, also fahren Sie stattdessen nach Norden.

[Dorfeingang]

Wachen versperren den Weg zum rechten Pfad (der zum Nebelwald führt). Also bleibt dir nichts anderes übrig, als weiter nach Norden zu gehen.

[Dorf Kakariko]

Ah! Sieht aus, als wären überall Wachen, hört sich an, als könnte man auch nicht zu viel herumlaufen. Es gibt eine große Höhle, die von seichtem Wasser umgeben ist. Beachten Sie, dass es sich vorerst um eine Stellung handelt, aber betreten Sie es noch nicht (es ist dunkel im Inneren). Betreten Sie den rechten Eingang des Zwillingshauses, um einige Bomben in die Töpfe zu bekommen. Vielleicht möchten Sie nach Bedarf nachfüllen. Irgendwann kann man sie auch kaufen. Zurück im Dorf, gehen Sie in den östlichen Bereich.

[Dorffriedhof]

Noch mehr Wachen blockieren Plätze und Wachposten herum, Sie befinden sich ganz in der Nähe der Kirche. Folgen Sie dem Pfad nach Osten, bis Sie zwei Pfade sehen. Einer geht nach Nordosten und der andere nach Südosten. Nehmen Sie die nördliche, während Sie auf die Wache achten, die Sie hier angreifen kann.

[Kirchenweg]

Südlich von hier gibt es eine Höhle, aber springen Sie vorerst nicht dorthin, sondern folgen Sie dem braunen Pfad, bis Sie hohes Gras finden. Geh weiter nach Norden.

[Dorfkirche]

Überqueren Sie die Nordbrücke und oben auf der Treppe finden Sie die Kirche, in der sich die Dorfbewohner manchmal zum Gebet versammeln. Geben Sie es ein. Untersuchen Sie drinnen den oberen Teil der rechten Treppe. Du findest einen Herzbehälter in einer Truhe!

Gehen Sie jetzt wieder nach draußen und dann in die Höhle im Kirchenpfad, die ich zuvor erwähnt habe.

[Hyrulisches Höhlensystem]

Wenn Sie die Höhle betreten, werden Sie dort einen gefälschten Schützen bemerken. Nichts Beeindruckendes. Gehen Sie weiter zum nächsten Raum ... hier gehen Sie schnell nach links, bevor der Armos-Ritter aufwacht. Beeilen Sie sich im nächsten Raum in den Südraum, bevor der Schütze anfängt, auf Sie zu schießen. Gehen Sie in den nächsten großen Raum nach Süden, bis Sie auf einige Töpfe stoßen. Nimm einen von ihnen und töte die Fledermaus auf deinem Weg, nimm einen anderen und gehe nach Westen * springe noch nicht nach unten * und töte die andere Fledermaus neben der Truhe. Jetzt können Sie den Inhalt beanspruchen! Du bekommst die Lampe!

Du kannst jetzt nach Süden hinunter springen und hinausgehen.

Jetzt ist es an der Zeit, zum Wachhaus zu gehen. Gut versteckt in der Nähe des Schlosses

wo sich die meisten Wachen während des Patrouillendienstes versammeln und wo sich auch das Hauptgefängnis befindet.

Erinnerst du dich an die große Höhle, die ich in Kakariko Village eingeführt habe? Jetzt, da Sie etwas haben, das Ihnen den Weg erhellte, ist es an der Zeit, wieder dorthin zu gehen!

[Geheimer Wasserweg]

Gehen Sie nach links hinein, sammeln Sie auf Ihrem Weg die wertvollen blauen Rupien und gehen Sie dann nach Norden. Im nächsten Raum sehen Sie ein Loch, springen Sie hinein, um sich im Erdgeschoss wiederzufinden. Zünden Sie zuerst die Fackel an, damit Sie etwas sehen, und gehen Sie dann nach Osten. Jetzt gibt es einen Feind, der dir den Weg nach Süden versperrt. Wenn Sie glauben, dass Sie es vermeiden können, dann versuchen Sie es, andernfalls nehmen Sie einen der Töpfe im nördlichen Teil dieses Raums, um es schnell loszuwerden. Gehen Sie dann zum Südausgang.

[Lupo-Kreuzung]

Verschwenden Sie hier keine Zeit, vermeiden Sie die Monster und betreten Sie die Westhöhle, die von den Fackeln umgeben ist, die Sie sehen.

[Alte Tunnel]

Hier liegen die alten Katakombentunnel, die von den Vorfahren des Dorfes benutzt wurden, um sich schnell zwischen Orten zu bewegen. Jetzt ist es größtenteils mit Fallen und Löchern vollgestopft, die die Zeit hinterlassen hat.

****Möglicherweise möchten Sie Ihren Fortschritt bis zu diesem Punkt speichern, wenn Sie Ihr Spiel nicht von Anfang an neu starten möchten. Du bekommst dein Schwert sehr spät im Wachhaus und wenn du es nicht hast und stirbst, beginnst du wieder in deinem Haus (das kann für manche Leute ärgerlich sein). Sie sind gewarnt!****

Drinne nimm die rechte Tür. Seien Sie vorsichtig mit dem Schützen, heben Sie die blauen Rupien auf und fahren Sie dann nach Norden. Sieht aus, als wäre jemand vor dir hier gewesen, der Inhalt der Truhen wurde bereits gestohlen. Gehe nach rechts. Im nächsten Raum liegt der herausforderndste Teil des Intros, das heißt, die Gruben des Doom-Labyrinths zu umgehen. Das Problem liegt in der Tatsache, dass Ihnen viele Schützen im Weg stehen, die zufällig schießen, also ist es zunächst ein ziemlich langweiliger Teil, aber sobald Sie einen Weg kennen, ist es eigentlich ziemlich einfach. Wenn Sie fertig sind, nehmen Sie den Ausgang und bereiten Sie sich darauf vor, Ihr erstes Schwert und Ihren ersten Schild zu beanspruchen!

****Noch einmal, für Anfänger ist die Verwendung von Sicherungszuständen hier der Schlüssel, um durchzukommen****

[Wachhaus der Burg]

Bewegen Sie sich vorsichtig nach Süden und beeilen Sie sich zum Eingang des Wachhauses, bevor die Wache Sie erwischt. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben es lebend ins Wachhaus geschafft. Jetzt kommt der Infiltrationsteil!

2) Sich in das Wachhaus schleichen

Sobald Sie das Wachhaus betreten haben, öffnen sich drei Pfade für Sie.

Einer benötigt einen Schlüssel und der andere muss einen Schalter aktivieren. Gehe jetzt erstmal nach Westen.

Folgen Sie dem Weg durch die Räume, bis Sie die Treppe hinabsteigen. Sie befinden sich im Weinkeller. Es gibt einen kleinen Schlüssel und eine große Tür. Nimm den kleinen Schlüssel und gehe zurück zum Eingang. Aktivieren Sie nun den Schalter in der Nähe der Nordtür und gehen Sie dann nach Osten. Gehen Sie weiter durch die Türen, bis Sie in einem Raum voller Bücherregale landen. Aktivieren Sie den Schalter auf dem Boden und gehen Sie in den nächsten Raum. Unten an der Treppe gibt es vier Töpfe und eine große Truhe. Da Sie den großen Truhenschlüssel nicht haben, heben wir einfach die Töpfe auf, um einen Schlüssel zu finden. Sie können nun zum Eingang zurückkehren.

Jetzt, da Sie zwei Schlüssel haben, öffnen Sie mit einem davon die Nordtür und folgen Sie erneut diesem Pfad, bis Sie die Treppe hinuntersteigen. Wenn Sie bei B1 ankommen, werden Sie

Beachten Sie, dass die nächsten Räume des Wachhauses viele verschlossene Türen und Schalter auf dem Boden haben werden. Folgen Sie einfach dem Pfad, den Sie sehen, und Sie werden schließlich eine Treppe finden, die zu B2 im Verhörraum führt, wo Ihr Freund festgehalten wird, den Sie am Anfang sehen. Gehe in den Westraum und die Treppe hinunter. Sie landen im Obergeschoss des Gefängnisses. Gehe nach Westen, laufe dort an den gefährlichen Soldaten vorbei und wieder die Treppe hinunter. Die untere Etage des Gefängnisses liegt direkt vor Ihnen. Bewege dich jetzt in den Raum direkt über dir, und bewege dann schnell die Mitte und gehe nach Süden, gehe jetzt an der Wache dort vorbei und gehe schließlich wieder nach oben.

Nach Osten. Hier liegt das Zimmer des Gefängniswärters. Der Soldat hier hat einen von
die Schlüssel, um zu deinem Freund zu gelangen, aber du hast noch nichts, um gegen ihn zu kämpfen, also gehe vorerst einfach in den nächsten Raum.

Gehen Sie für die nächsten beiden Räume einfach nach Süden, gehen Sie an Ihren Feinden vorbei, dann begegnen Sie einem blauen Soldaten vor Ihnen. Gehe schnell nach Osten, bevor er dich erwischt. Sie gehen an einem Herzkuchen vorbei, aber Sie brauchen den Hookshot, um dorthin zu gelangen, also vergessen Sie es für den Moment. Geh einfach in den nächsten Raum. Du wirst eingesperrt und musst den Bodenfliesen ausweichen. Wenn es geöffnet ist, gehen Sie nach Norden und verwenden Sie Ihren Schlüssel an der verbleibenden verschlossenen Tür. Darin finden Sie den großen Schlüssel in einer von Stacheln umgebenen Truhe. Jetzt, da Sie diesen Schlüssel haben, können Sie den ganzen Weg bis zum Weinkeller in der Nähe des Eingangs zurückgehen.

Sobald Sie dort sind, gehen Sie zur verschlossenen Tür. Sobald es geöffnet ist, sehen Sie im nächsten Raum viele Soldaten, gehen Sie nach rechts und irgendwo südlich der Bar gibt es einen Schalter für die verschlossene Tür, die Sie sehen werden. Öffnen Sie es und holen Sie sich den Schlüssel hinein. Sie können jetzt in die Verhöretage zurückkehren, irgendwo auf dieser Etage können Sie Ihren großen Schlüssel in einer Zelle verwenden. Sobald es fertig ist, sollten Sie im nächsten Raum eine verschlossene Tür sehen. Benutze deinen kleinen Schlüssel und schließlich bekommst du auf der anderen Seite dein Schwert und deinen Schild! Jetzt fehlt Ihnen ein weiterer Schlüssel. Gehen Sie zum Zimmer des Gefängniswärters und töten Sie dort den Soldaten. Bei seiner Leiche findet ihr einen Schlüssel.

Es ist Zeit, Zelda zu retten. Gehen Sie in die obere Etage des Gefängnisses in den Raum mit der Treppe, um nach oben zu gehen. Gehen Sie nun in den Raum rechts (in den Sie noch nicht gegangen sind). Töte alle im Raum, um die verschlossene Tür zu öffnen. Öffnen Sie im nächsten Raum die Tür mit Ihrem verbleibenden Schlüssel und darin liegt Zelda. Hörte ihre Kurzgeschichte und ging dann endlich wieder in den Weinkeller. Bewegen Sie im Inneren den oberen Teil des verborgenen Durchgangs des Raums. Damit ist die exemplarische Vorgehensweise für das Wachhaus abgeschlossen! Jetzt ist es Zeit, durch die Kanalisation zu entkommen ...

3) Die Flucht aus dem Wachhaus

[Kellergang]

Rechts von der Tür befindet sich eine Truhe, aber da Sie den großen Truhenschlüssel benötigen, den Sie nicht haben, müssen Sie den linken Weg nehmen. Gehen Sie an den Türen entlang, bis Sie die Treppe hinabsteigen.

[Kanalisation des Wachhauses]

Hier gibt es keinen geraden Weg zu wählen, aber denken Sie daran, dass der Ausgang irgendwo östlich von Ihrem Eingang liegt. Sobald Sie es durch das Labyrinth geschafft haben, landen Sie in einem kleinen Raum voller Löcher, Schalter und Ratten. Der richtige Schalter zum Öffnen der Nordtür ist der zwischen den beiden kleinen Löchern in der Nähe des Eingangs. Bewegen Sie den Nordraum, sobald Sie auf den Schalter gegangen sind. Im nächsten kleinen Raum ist ein Labyrinth. Finden Sie den Weg nach draußen und gehen Sie die Treppe hinauf.

[Kirchenpassage]

Gehen Sie nach Süden und folgen Sie dem ziemlich geraden Pfad, der vor Ihnen liegt.
Wenn Sie auf Treppen stoßen, nehmen Sie sie, um sich in der Nähe eines Labyrinths aus Stiften zu befinden.
Folgen Sie, wohin es geht, und schließlich haben Sie die Wahl, entweder die Treppe hinaufzugehen oder einen Hakenschalter zu drücken. Tun Sie das später, es hat noch keinen Sinn, nach oben zu gehen. Folgen Sie den neu gebildeten Wegen, die Sie gehen können, und Sie werden schließlich

Siehe die Treppe nach unten. Nehmen Sie sie und gleich nördlich von ihnen liegt eine weitere Treppe. Gehen Sie in das Labyrinth und nördlich davon liegt eine Treppe, um in das Hinterzimmer der Kirche zu gelangen. Auf der Etage darüber sollten Sie eine Truhe sehen. Nimm es, es enthält den großen Truhenschlüssel dieses Levels.

ANMERKUNG VON NEPHALIM: [Der einfachste Weg, um zum Eingang der Kanalisation des Wachhauses zurückzukehren, besteht darin, einfach zu speichern und zu beenden, und wenn Sie die große Truhe zurücklassen (sie enthält den blauen Bumerang), können Sie die rote erhalten, wenn Sie die 2. Welt betreten. *Wenn Sie es jedoch erhalten, können Sie das Rote überhaupt *nicht* erhalten, ohne Codes zu verwenden!* Siehe Frage 5 in Abschnitt B für weitere Informationen.

Beachten Sie auch, dass dies NICHT der große Truhenschlüssel für das Wachhaus selbst ist.]

Jetzt müssen Sie zurück in die Kellerpassage gehen und die Truhe holen, die Sie zuvor verpasst haben. Sobald Sie ankommen, öffnen Sie es, um den blauen Bumerang zu erhalten. Jetzt, da Sie es haben, können Sie zur Kirchenpassage zurückkehren. Stellen Sie sicher, dass die blauen Stifte eingeschaltet und die roten ausgeschaltet sind. Gehen Sie über die andere Treppe, die Sie noch nicht benutzt haben, ganz nach oben zum Hinterzimmer der Kirche. Bewegen Sie sich jetzt einfach nach unten und drücken Sie mit Ihrem Boomerang den Stiftschalter, während Sie sich nach rechts bewegen.

Schließlich können Sie in den nächsten Raum direkt darunter gehen. Drücke den linken Schalter und du schaffst es in die Kirche!

Hören Sie, was Zelda und die alten Weisen zu sagen haben, und erkunden Sie jetzt den Rest dieser Welt und ihre Geheimnisse!

~~~~~ F) Herzstückliste & FAQ ~~~~~

(SPOILER SIND GEGEBEN!)

1) Herzstückliste

Da keiner der Bosse in diesem Spiel Herzbehälter fallen lässt, gibt es eine Fülle von Herzstücken – 50, um genau zu sein. Viele davon liegen nur herum.

Mit den 5 Herzbehältern im Spiel macht das 20 Herzen mit 1/2 übrig. Es gibt einen kleinen Fehler, der es unmöglich macht, eines der Herzstücke zu bekommen, wenn es nicht richtig gemacht wird. Aber keine Sorge – dank der Extras kannst du trotzdem 20 Herzen bekommen.

Der Fehler tritt auf, wenn Sie eines der Herzstücke in der Wasserfallhöhle erhalten, das andere jedoch nicht. Der andere wird für immer verschwinden. Für den ersten braucht ihr den Hookshot und für den zweiten das Magic Cape.

Es gibt jedoch auch einen gemeldeten Fehler, bei dem das Herzstück im Höhlenbereich der Lupo-Kreuzung (den Sie auf dem Weg zum Wachhaus passieren) wieder auftauchen kann.

Insgesamt sind also 20 + 1/4 bis 20 + 3/4 Herzen erhältlich.

Hier ist die vollständige Liste, die zuerst von Tompa erstellt und von mir (Nephalim) unabhängig verifiziert wurde, mit den Nummern von Tompas Führer in Klammern am Ende, geordnet nach Erreichbarkeit und Geographie:

(Drei Herzen – Start)

~~Herzbehälter:~~

H#1 – Kirche – Truhe

~~Herzstücke:~~

Himmelsinseln:

- #1 – Sky Isles Cave, in einer von Stacheln umgebenen Truhe (Hinter Old Man – Sie müssen jedoch durch den anderen Eingang zur Höhle gehen. Du brauchst ein paar Herzen, um es zu bekommen, ohne zu sterben. Der Fanghaken hilft.) [L19]
#2 – Himmelsinseln, nördlich vom Eingang, in Blöcke rennen (Pegasus-Stiefel erforderlich) [L18]

Vanilla Beach: #3 –

„Rebel's Hideout“ am Vanilla Beach – Gehen Sie durch eine von Stacheln umgebene Tür.
(Erfordert Handschuhe der Stufe 1) [L7]

- #4 – Auf dem Boden liegen, Vanilla Beach Mittelstreifen [L4]
#5 – Höhle nördlich von Vanilla Beach mit Mann darin (Hammer erforderlich) [L5]

Lupo-Steinbruch:

- #6 - Lupo-Steinbruch an der Felswand (dort liegend) [L6]
#7 - Lupo-Kreuzung unten bei Höhlen (nicht erhältlich bei Regen) [L10]
HINWEIS: Dies ist das Stück, von dem berichtet wurde, dass es zweimal erhältlich ist

Kakariko:

- #8 – Kakariko große Höhle, Truhe im 2. Raum (Level 1 Handschuhe erforderlich) [L9]
#9 - Kakariko kleine Eingangshöhle (zwei Räume mit Bombos), in einer Truhe. [L1]
#10 - Außerhalb der Bibliothek (Handschuhe der Stufe 1 erforderlich) [L8]

Wachhaus:

- #11 - Außerhalb des Wachhauses, hinter Blockstapeln (Pegasus-Stiefel erforderlich) [L11]
#12 – Guardhouse Lower Level Prison Cell (Hookshot erforderlich, um Spikes zu passieren) [L20]

Saria-See:

- #13 – Truhenspiel (Lake Saria ferne (östliche) Seite) [L2]
#14 - Ende des Saria-Sees (Osten) - auf dem Boden liegend [L3]
#15 – Herz der Wasserfallhöhle #1* (Hookshot erforderlich, nördliche Grasfläche) [L23]
HINWEIS: Wenn Sie dies erhalten, ohne #47 zu erhalten, wird es verschwinden, siehe Anmerkungen oben

Bereich der antiken Pyramide:

- #16 – Hinter Barriere @ Ancient Pyramid (Level 2 Schwert erforderlich) [L26]
#17 - Höhle hinter der Pyramide (in der Truhe) [L27]
#18 – Canon Oasis (sichtbar oben rechts), indem man von Pyramid Falls ausgeht, südöstlicher Ausgang [L28]

Sondergebiet Dins Katakomben: (durch den Eingang zu Dins Katakomben im Wald (Südhaus) oder mit dem Hookshot, um das zuvor unerreichte Gebiet zu erreichen)

- #19 – Stück nördlich von Links Haus (Verlassen Sie einen Bildschirm westlich des Waldeingangs) [L13] #20 – 3. Schiff (gehen Sie durch die Tür am westlichen Ende des Waldeingangs/Hookshot-Bereichs) [L14]
#21 – Gehe in Dins Katakomben vom westlichen Ende des Spezialgebiets nach Norden, schiebe einen Block) [L15]

Nebelwald:

- #22 – Auf dem Boden liegend im Wald, südlicher/mittlerer Bereich (Handschuhe der Stufe 1 erforderlich, über Löchern Benutze Hakenshuss oder Bomben zum Überqueren) [L12]
#23 – Secret Meadow (Ausgang aus Lost Woods – Level 1 Handschuhe erforderlich) [L17]
#24 – Im Haus der Frau im Wald (Nordosten) [L16]

Sonstiges/Sonstiges:

- #25 - Triforce-Schrein, dahinter auf dem Boden liegend, 1. Welt (hinter Castle) [L21]

1. Welt vor dem Verlassen – Zehn [+ 1/4] Herzen erhältlich

~~Eisige Welt:~~

~~Herzbehälter:~~

- H#2 - Herzbehälter, Haus mit Schleife (Kakariko)
H#3 - Herzbehälter, Haus von „?“ (Links alternatives Haus)
H#4 – Herzcontainer, Darunias Höhlen (Siehe Abschnitt C.2, Teil 3g)

~~Herzstücke:~~

Sonstiges/Sonstiges:

#26 - Triforce Shrine, Icy World (am Boden liegend) [I1]

#27 - Im Keller der Kirche [I4]

Frozen Pyramid / Hidden Ruins: #28 – Neben Truhe mit

Äther (Hidden Ruins; siehe Abschnitt 1 Frage 11) [I8]

#29 – Fallen Sie in das Loch neben der Ätherhöhle (verborgene Ruinen; siehe Abschnitt 1, Frage 11)[I9]

#30 - Außerhalb der Pyramid Falls Cave (Erreichbar von "A Dead End". Lassen Sie sich in das Loch fallen und gehen Sie durch die Höhle, bis Sie sie verlassen.)
[I17]

#31 – Gefrorene Pyramide (oben, rechtes Ende) (Handschuhe der Stufe 2 erforderlich) [I16]

#32 – Victory Beach, ungefähr südwestlich von Frozen Pyramid [I15]

****HINWEIS:** Herzstück Nr. 36 kann auch in einer Höhle hinter der Pyramide in Pyramid Falls gefunden werden. Es ist DIE GLEICHE HÖHLE**

Lavainseln:

#33 - Neben dem Parallelturm (auf dem Boden liegend) [I19]

Lake Ruins: #34 –

Down Stair Hole in Lake Ruins, mittlerer Bereich, im Haus durch die Wand [I13]

#35 – Klippe bei den Seeruin zwischen zwei Höhlen mit Schlüsseln (zugänglich durch die Höhle bei „?s“ Haus, benutze die X-Taste geheim
(siehe Abschnitt 1, Frage 3)

Oder eine Höhle am Icy Beach [I12]

Friedhof: #36 -

Höhle im Friedhof, oberer Bereich [I5]

****HINWEIS:** Dieses Herzstück kann auch in einer Höhle hinter der Pyramide in Pyramid Falls erhalten werden. Es ist DIE GLEICHE HÖHLE**

#37 - Friedhof, offen liegend, am Eingang zu den Katakomben von Din's Catacombs der 1. Welt [I6]

Verschneiter Wald:

#38 - Verschneiter Wald, auf dem Boden liegend, südlicher Bereich [I10]

#39 - Snowy Forest, im Haus, südwestlicher Bereich (Red Bumerang ist hier, wenn Sie

habe den Blauen nicht bekommen.) [I11]

Kakariko & Umgebung:

#40 – Kakariko vom Lupo-Steinbruch, Ausgang oben rechts [I7]

#41 - Schirm links (Südausgang) des Händlerzeltes – offen liegend [I3]

#42 - Castle Site - Gehen Sie von Impa's Ways Entrance über die Brücke nach unten, links

über die Brücke von der Insel, dann nach unten und hinten rechts herum. Offen da liegen. [I2]

Eisiger Strand:

#43 – Icy Beach (1. Strecke) (Level 2 Handschuhe erforderlich) [I14]

In oder auf dem Pfad durch Dungeons: (Siehe Herzbehälter oben)

#44 - Ruto's Fortress 1st Exit, unübersehbar [I18]

#45 - Parallel Tower Floor 4 - #1 - Statue verschieben falls nötig, Truhe [I20]

#46 – Parallelturm Etage 4 – #2 – Truhe auf dem Weg zum Ausgang [I21]

18 + 1/4-3/4 Herz erhältlich

~~Return to 1st World (Erforderlich zum Erhalt):~~

~~Herzbehälter:~~

H#5 – Herzcontainer, Parallelturm („Optionales schweres Puzzle“)

~~Herzstücke:~~

Nr. 47 – Wasserfallhöhlenherz Nr. 2* (Magischer Umhang erforderlich, an der Stoßstange vorbei auf der Plattform in Sichtweite
rechts der hohen Grasfläche) [L22]

****HINWEIS:** Wenn Sie dies erhalten, ohne # 15 zu erhalten, wird es verschwinden, siehe Anmerkungen oben **

#48 - Victory Beach, komm zurück von der antiken Pyramide zum oberen linken Streifen

(Level 2 Handschuhe erforderlich) [L25]

#49 – Friedhof, schwer zu übersehen (Level 2 Handschuhe erforderlich) [L24]

#50 – Spitze des Parallelturms (außerhalb der Insel (zugänglich mit Ocarina)) [L29]

20 + 1/4-3/4 Herzen (Finish)

Ich werde keine Bilder für die Herzstücke einfügen, da dies das Dokument aufblähen würde, und ich denke, meine Beschreibungen sind ausreichend und verlinken Sie mit den Zahlen aus Tompas FAQ, falls Sie seine Bilder sehen möchten.

* Es gibt Bilder der Herzstücke der Wasserfallhöhle in Abschnitt D4-B.

Bilder von Tompas Herzstück sind hier verfügbar: HOSTING INFO NEEDED

~~~~~ **G) Cheat-Codes und ausnutzbare Glitches** ~~~~~

**1) Cheat-Codes**

Die meisten Link-to-the-Past-Codes funktionieren mit diesem Spiel nicht, aufgrund der großen Menge an rohem Hacking.

Das Geld hat sich in dieser Hinsicht geändert (es ist jetzt bis zu 9999), und diese Codes wären besonders schön zu haben.

Diese Codes sind Biohazard723 zu verdanken.

7ef36da0 unendliches Leben 7ef377## Pfeile  
#

7ef340## Bogen und Pfeile 02, Bogen und Silberpfeile 04 7ef341## Roter Bumerang 02, Blauer Bumerang  
01 7ef34201 Hookshot

7ef343## Bomben # 7ef344##  
Pilz 01, Zauberpulver 02 7ef34501 Feuerstab

7ef34601 Eisrute 7ef34701  
Bomben  
7ef34801 Äther  
7ef34901 Beben 7ef34a01  
Lampe 7ef34b01 Hammer

7ef34c## Ocarina 03, Schaufel 01 7ef34d01 Insektenfangnetz  
7ef34e01 Buch von Mudora

7ef34f## Die weiße Stelle, wo das Flaschen-Flyout war –  
Anzahl der Flaschen, die Sie haben (01-04) 7ef35001 Cane of  
Somaria  
7ef35101 Cane of Byrna 7ef35201 Magic  
Cape 7ef35302 Magic Mirror 7ef354##  
Goronenarmband (Level 1 Handschuh) 01,

Biggorons Armband (Level 2 Handschuh) 02

7ef35501 Pegasus Boots 7ef35601 Zora  
Scale (Flippers) 7ef35701 Moon Pearl 7ef359## Schwert  
Level 1 - 01, 2 - 02, 3 - 03, 4 - 04 7ef35a## Schild Level 1 -  
01, 2 - 02, 3 - 03 (03 (Spiegelschild) nur kosmetisch?) 7ef35b## Green Mail 01, Blue Mail 02, Red Mail  
03 (?)

7ef35c## Flasche 1: leer 02, Roter Trank 03, Grüner Trank 04, Blauer Trank 05, Fee 06, Biene 07, Gute Biene 08 7ef35d## Flasche 2: Leer 02, Roter Trank 03, Grüner Trank 04, Blauer Trank 05, Fee 06, Biene 07, Gute Biene 08 7ef35e## Flasche 3: leer 02, Roter Trank 03, Grüner Trank 04, Blauer Trank 05, Fee 06, Biene 07, Gute Biene 08 7ef35f## Flasche 4: leer 02, Rot Trank 03, Grüner Trank 04, Blauer Trank 05, Fee 06, Biene 07, Gute Biene 08 7E001D00 Dungeons sind immer beleuchtet.

## 2) Ausnutzbare Störungen

### a) Levitation Es gibt

eine Methode, um über Lücken zu schweben, die allgemein verwendet und bezeichnet wird, der A-Button/Pegasus Boots Hover Glitch, der einfach durch die Verwendung von A auf Turbo-Feuer vorgeformt wird.

Das dafür in ZSnes eingebaute System ist zu langsam, um korrekt ausgeführt zu werden, Sie müssen die Standardeinstellung ändern. Unter Eingang gibt es eine Option „Turbo bei 30Hz“.

Schalten Sie das aus und es wird funktionieren.

(Die ZSnes-Info mit freundlicher Genehmigung von Tompa)

---

## ~~~~~H) Danksagungen & Kontaktinformationen ~~~~~

---

### 1) Credits & Danke

Dank geht an:

In erster Linie Euclid und SePH für diesen großartigen Hack und Euclid für eine exemplarische Vorgehensweise für das schwierige Intro und die On-Demand-Hilfe für diejenigen, die feststecken (mich eingeschlossen!)

Zweitens Tompa für sein Speedrun-Video, seine Karten und seine Hilfe beim Schreiben dieser FAQ.

Allen Leuten auf Acmlm & GameFAQs für ihre Hilfe für andere und mich selbst.

Guillaume777 für den Roten Bumerang-Code.

Kolchin04 für die Liste der Parallel Tower Keys.

Biohazard742 für die Inventarcodes.

SePH noch einmal für die Komplettlösung von Guardhouse.

Alle Personen, die Informationen gegeben oder erstellt haben, die in diesem Leitfaden zu finden sind.

Alle Leute auf GameFAQs' Link to the Past Message Board für dasselbe.

Sollte Ihr Name hier stehen und er fehlt, kontaktieren Sie mich bitte zur Ergänzung.

An alle, die zu Parallel Worlds beigetragen haben.

Eine vollständige Liste aller Personen, die zu Parallel Worlds beigetragen haben, finden

Sie unter <http://zeldaparallelworlds.googlepages.com/credits>.

### 2) Schlussworte & Kontaktinformationen

Für weitere Informationen, auch wenn Sie nicht weiterkommen und Hilfe benötigen, posten Sie im GameFAQs Message Board einen Link zur Vergangenheit, es gibt ein speziell für diesen Zweck erstelltes Thema.

Außerdem können Sie Acmlms Thread für diesen Hack ausprobieren, der unter <http://new.acmlm.org/board/thread.php?id=9904> verfügbar ist (Beachten Sie, dass SePH derzeit als Orochimaru postet.)

Acmlm.org ist die Anlaufstelle für Hacks wie diesen. Es gibt viele für

Verfügbar für Super Mario Brothers, aber erwarten Sie nicht, in naher Zukunft so etwas wie Parallel Worlds zu finden.

Wenn Sie daran interessiert sind, einen Hack wie diesen zu machen - der 3-5 Jahre gedauert hat - sind Sie willkommen und die Mitarbeiter von Acmlm können Ihnen helfen. Hyrule Magic, ein grundlegendes (in vielerlei Hinsicht begrenztes), aber leistungsstarkes Hacking-Programm für einen Link zur Vergangenheit, wäre Ihr erster Schritt auf einer solchen Reise. SePH hat eine Anleitung für Anfänger zu Hyrule Magic geschrieben, die Sie hier finden können: <http://www.romhacking.net/docs/PGTZ3E13.pdf>

Wenn Sie mich kontaktieren möchten (nephlim, der Co-Autor, der dieses Buch schreibt), senden Sie bitte eine E-Mail an [nephlim27@aol.com](mailto:nephlim27@aol.com). Wenn Sie Hilfe zum Spiel benötigen, empfehle ich Ihnen dringend, stattdessen auf den GameFAQs und/oder Acmlm Message Boards zu posten. Wenn Sie Korrekturen haben, besonders wichtige, senden Sie sie mir bitte so schnell wie möglich per E-Mail oder posten Sie sie in einem geeigneten Thema auf GameFAQs.

Sie können Tompa unter [Tompa\\_1989@hotmail.com](mailto:Tompa_1989@hotmail.com) kontaktieren.

Um die Ersteller zu kontaktieren, posten Sie am besten auf Acmlm, der Thread ist <http://board.acmlm.org/thread.php?id=101> (<http://new.acmlm.org/board/thread.php?id=9904> war der alte Thread, in dem Sie viele Antworten auf häufig gestellte Fragen finden können), oder alternativ besucht Euclid die GameFAQs, einen Link zum Past Message Board.

### 3) Wichtige Urheberrechtsinformationen und Vertriebs- und Hostingrechte

Dieses Dokument unterliegt dem Copyright 2007 von Nephlim und Tompa und alle Rechte sind vorbehalten. Sie **dürfen** dieses Dokument frei verteilen. Sie dürfen **KEINE** Änderungen an diesem Dokument vornehmen oder es in irgendeiner anderen Form als in seiner ursprünglichen Gesamtheit verbreiten, und Sie dürfen es nicht hosten, ohne dass nephlim und Tompa die volle Anerkennung erhalten.

**Es gibt keine Ausnahmen**, es sei denn, nephlim oder Tompa haben ausdrücklich etwas anderes angegeben!

Jede Abweichung von dieser Richtlinie führt zu Abhilfemaßnahmen im größtmöglichen Umfang, die nach vernünftigem Recht und anderen von uns zu wählenden Wegen möglich sind.

Wenn Sie den Ersteller der Karte Darunias Höhlen kennen/finden, wenden Sie sich bitte an nephlim, damit Anerkennung und entsprechende Genehmigung erteilt bzw. eingeholt werden können.

Euclid und SePH können diesen Leitfaden ohne Einschränkungen in ihren Patch aufnehmen.

Sie können die Barrierefreiheitsinformationen von 2nd Quest entfernen, wenn sie davon überzeugt sind. Sie sind von all dem ziemlich ausgenommen.

-----  
~~~~~I) Ihre eigenen Notizen ~~~~~  

[Bewahren Sie hier Ihre eigenen Notizen auf, wenn Sie dies wünschen!]