

## Four Swords (GBA) végigjátszás

Erről a részről nem lehet igazán rendes végigjátszást írni, egyrészt mert igen rövid. Másrészt mert a dungeon-ök véletlenszerűen generáltak... harmadrészt meg mert egyszerű. Azért pár dolgok leírok.

Először mindenképp a Chamber of Insights-ot csináljátok végig, ott ki is tanulhatjátok a játék fortélyait, az összes cuccal együtt. Egy -két általános tanács:

- Gyakran (mondhatni mindig) találunk lezárt ajtókat, amik kulcsra nyílnak. Mindig járjatok be minden helyet, amit be tudtok, és így biztos ráakadtok a kulcsra. Alapvetően nincs is igazán olyan, ahol elakadhatunk (feltéve, ha emlékszünk a Chamber of Insights-ban tanultakra). Talán a legtrükkösebb cucc a mágnes, ne felejtsetek el, hogy falon keresztül is lehet egymást vonzani vele.
- Ha mind a ketten maximális életerővel rendelkeztek, akkor minden felvett rúpia duplán számít. A rúpiák szerepe pedig kulcsfontosságú lesz, erről majd később. Sőt, ugyebár a fekete rúpia felvételekor rúpiák esnek ki belőletek, amiket ha felvesztek az is duplán számít így ezzel is jól jártok. Hasonló a helyzet a ládákban időnként előbukkanó rúpiaszívó fejjel (Rupee Wraith).
- A meghalás rúpiavesztéssel jár, mindig egyre többel. Ezeket igyekezzetek elkerülni... a szívecskéket például mindig az vegye fel, akin ek kevesebb életereje van. A dungeon-ök ugyebár három szintből állnak, az első 2 végén egy-egy szív konténer található. Az elsőt mindig a gyengébb játékos vegye fel (ha nem egyenlő a játéktudás, ha igen, akkor az, akinek éppen kevesebb az életereje), a másodikat a másik játékos (nagy játéktudásbeli különbség esetén azt is a gyengébb).
- Tehát rúpiák... Először 1000 rúpiát kell összegyűjteni a dungeon-ökben, akkor megkapjátok az Ezüst kulcsokat. Ha megvan 3 ezüst kulcs, megnyílik Vaati palotája. Ha ezt a dungeon-t végigcsináljátok és legyőzitek Vaati-t, egy nehezebb szinten újból kezdhettek a játékot. Ekkor 3000 rúpia kell az Arany kulcsokhoz. Ha ezek megvannak, Vaati kastélyát ismét le kell nyomni, szintén nehezebb szinten. Ezután következhetnek a Hősi kulcsok, amik megszerzéséhez 5000 rúpia szükséges (ismét nehezedenek a dungeon-ök). Ha ez is megvan, akkor gratuláció, végigcsináltátok a játékot!
- Pár szó a Link to the Past és a Four Swords kapcsolatáról: Először is, miután először legyőzted Vaati-t, megnyílik a Link to the Past-ban a piramisban a Four Sword Temple, egy jó kis dungeon-nel és egy meglepetés-főellenséggel, ami maradjon meglepetés.
- Aki több rúpiát gyűjt a Four Swords-ban, az kap egy Bátorság medálját (ezt mondjuk hülyeségnek tartom) a dungeon végén. Ha szerzel 10 medált, megnyílik a Link to the Past-ban egy nagyobb side-quest (Riddle Quest, kapsz egy rébuszt, hogy milyen tárgyat/lényt kell begyűjtened, aztán jöhet a következő). Ha ezt végigcsináltad, kapsz szobrokat a házadba, valamint a „Hurrikán-pörgés” nevű képességet, amit a Four Swords-ban is

használhatsz majd. Ha különböző játéktudású emberek játszanak, miután a „jobbakknak” megvan a 10 medál, hagyjátok, hogy a gyengébbek szedjenek fel minden rúpiát, hogy ezt ők is megszerezhessék.

- Még egy kapocs a két játék közt: Miután a Link to the Past-ban megszerezted a Master Sword-ot, mint tudjuk, ha maximális életerőben vagy, tudsz a kardoddal távolra lőni. Ezt a képességet a Four Swords -ban is megkapod.

Alant pedig következnek a 4 főellenség:

Death Mountain: Első látásra nehéznek tűnhet, de valójában nem az. Egy nagy lobogó tűz ez a főellenség, ami időnként színes lövedéket lő ki magából. Ezt az a Link kell visszaütnie, amely ruhájának színe megegyezik a lövedékével. Ilyenkor színt vált, és a színének megfelelő Link felé indul a lövedék (tehát nekünk csak eltalálni kell, célozni már nem). Egy idő után (változó), elkezd villódzni a lövedék, és ekkor már a főellenséget veszi célba. Előfordulhat, hogy az közben kitér, ekkor bármely Link újra beleüthet a lövedékbe. Ha eltaláljátok, akkor sok kis tűzre válik. Azokból meg kell találni azt, amelyik valójában a főellenséget takarja, és üssétek. Ezt kell párszor megismételni. Na és most jön az, ami nehezít. Megégéskor ugyebár Linkünk elkezd rohangálni, és nem lehet vele mit kezdeni. Megégni pedig könnyen lehet, például úgy, hogy neki megyünk a főellenségnek, belelépünk az általa lerakott tüzekbe (ugyanis rak le maga mögé tüzet, karddal leüthető☺), vagy pedig eltalál minket a célpontkövető tűzlövedéke (mert olyan is van ám neki, ez karddal szintén leüthető). Tulajdonképp csak figyelni kell mindenféle tüzekkel, ha azokat elkerüljük, tényleg könnyű ez a főellenség.

Talus Cave: Talán a legkönnyebb főellenség. A szörny először a jégfalba be van befagyva – üssük először, amíg kiolvad. Alapvetően az lesz a lényeg, hogy az arénában is megtalálható futócipők segítségével a jégfal felé lökjétek őt, miközben ugrálni próbál össze-vissza ☺. Ekkor egy időre befagy, és addig lehet ütni, sebezni. Apropos, miközben nekimegy a futócipővel, rúpiákat ejt ki magából, ami hasznos lehet, ha csak kevés hiányzik a szinthez. A jégfalat azért mi kerüljük el, nem csak ő fagyhat be ☺ Most leírom a közben használt képességeit:

- Csak az egyik játékos látja őt, a többiek csak a landolásának effektjét. Először, amikor eltaláljátok, mindenki számára láthatóvá válik.
- Jégcsapok hullatása az égből. Sima sebzés, jelentéktelen.
- Négygé válik, illetve három hasonmást gyárt. Gyenge képesség, könnyű megtalálni az igazit, hisz a hasonmásoknak ha nekimegyünk, nem okoznak sebzést.
- Mindenközben egyre kisebb lesz.

Végül, teljesen megváltozik, egy kis „izé” lesz, négy gömbbel négy oldalán. Ezek a gömböcskék színesek, mindenki azt kell üsse, amelyik szín az övé. A csavar ott van, hogy a saját színünk helye nincs meg, igen, meg kell mondani egymásnak, ki melyiket üsse. Ha nem magyaráztam elég érthetően, egy példa, 2 játékosra. Az A játékos látja a jobb oldali gömböt pirosan, a B a bal oldalt zölden.

„A: Te ütöd a jobbat!

B: Te meg a balt!”

Ugye, nem is nehéz? Arra vigyázzatok, hogy túl közel ne álljatok a szörnyhöz, akkor a kardotok beleér a többi gömbbe, akkor pedig nem ő sebződik, hanem mi. Ezután elhalálozik, és készen vagyunk.

Sea of Trees: A három alapból elérhető közül a legnehezebb főellenség. Először három „ágát” forgatja a növény, amik néha „kivirágoznak”, színesen. Mindig csak az a Link sebezheti meg, akié az a szín. A kétszínű virág csak akkor sebződik, ha mindketten ütitek. Utána két csápot enged ki magából, és a növénynek két „fogantyúja lesz”. Az egyik Link ki kell húzza az egyiket, a többiek/másik a csápok figyelmét magára kell vonja. Amint kihúzódott a fogantyú, a növénynek kinyílik egy színes virága, amire ugyanaz vonatkozik, mint a fentebb leírta. Ha mindkét fogantyú ki van húzva, egy csáp kezd el forogni, ekkor nem elég az egyik fogantyút kihúzni, a másikat is kell. A forgás sugara a kihúzás mértékével fordítottan arányos. Egyszerre érdemes elkezdni húzni, ekkor gyorsabban csökken a sugár, és minket már nem ér el. Hasonlóan, kinyílik egy virág, amit le kell vágni az ismert módon. Ezután jön a legnehezebb része, ismét két követő csáp nehezíti a dolgunkat, de mindkét fogantyút ki kell húzni. Kettőnél több fő esetén ugyebár ketten húzzák, a harmadik (és negyedik) magára vonja a csápok figyelmét. A legjobb taktika talán az, hogy folyamatosan felváltva fordítjátok őket magatokra, addig a másik valamennyire kihúzza, de közben a tettek visszafelé mozog. Szerencsére gyorsabban húz Link, mint amilyen gyorsan visszaengedődik. Mire mindkettőtök szinte teljesen kész lesz, és épp az egyikről a másik felé közeledne, egyszerre kell húzni, utána csak ütni a (kétszínű) virágot, és készen is vagytok.

Vaati's Palace: Vaati először maga alá forgószelet kreál, ami megpróbál beszippantani minket. De nem csak minket szippant be, hanem a bombákat is. Ha jól időzítve dobjuk be a bombát a forgószeletbe, robban és kisebb lesz a forgószelet, Vaati pedig lejjebb esik. Ha rosszul időzítünk, lehet, hogy nem éri el Vaati -t vagy pedig felül kiesik (ránk☺). Nehezíti a dolgot, hogy a forgószelet közben folyamatosan termeli vissza magát, így gyorsan kell robbantgatni. Mikor Vaati leesik, természetesen csak ütni, ütni, ütni kell.

A második formája már összetettebb. Korábbi főellenségek képességeit és gyenge pontjait rejt magában. Az egyik alakjában ha tüzet nem is (helyette villámokat), de színes lövedékeket lő. Annyi a nehezítés, hogy ezúttal célozni is kell, merre ütöd vissza. Igyekezzétek körbeállni Vaati -t, ha ketten vagytok, akkor egyikőtök az egyik, másikatok a másik oldalon legyen. Ilyenkor lényegesen nehezebb, mint amikor a másik alakjában van (bizonyos időközönként változat). Ekkor két kart növeszt, végükön színes virágokkal. Először gyorsan megmutatja a virág színeit (hogy melyik Link álljanak készenlétben, ennek 3 vagy 4 játékos esetén van értelme), majd pörögni és mozogni kezd. Aztán megáll, és amikor kinyitja a virágot, akkor kell ütni. Ebben az alakjában, kárpoztulásul a könnyebb sebezhetőségért, tud fagyasztani és villódzó gömböket idézni maga köré, ezeket el kell ütni, de (színes koponya j elzi) vannak olyan darabok, amelyeket az egyik Link nem tud (ekkor áramütés éi). Jó sok életereje van, természetesen mindenképp ajánlott rengeteg rúpiát összeszedni, mielőtt vele harcolnátok, mert még én is meghaltam háromszor.

Ennyi lenne, remélem, hasznát veszitek/vettétek ennek az írásnak. Ha valahogy mégis elakadsz (esetleg hibát fedezel fel, vagy szerinted valamit kihagytam), keress meg MSN-en vagy e-mailen ([link222@freemail.hu](mailto:link222@freemail.hu)), vagy a fórum idekapcsolódó topikjában vedd fel a problémát.

Link