

## LINKS AUSTRÜSTUNG (UPGRADES)

In **A Link to the Past** gibt es unter Links Ausrüstung einige Gegenstände, die du entweder aufwerten kannst oder du findest bessere Alternativen. Wir sagen dir, wo du diese Gegenstände findest, wie du sie verbessern kannst und was du dafür tun musst.

### #Das Schwert deines Onkels

Links Urgroßvater hatte dieses Schwert vor mehr als hundert Jahren geschmiedet und wurde stets in Links Familie weitergereicht. Diese Klinge überreicht dir dein Onkel, direkt am Anfang des Spiels.

### #Das Masterschwert

Das Masterschwert erhältst du, sobald du die drei Amulette aus den jeweiligen Tempeln geborgen und deren Wächter besiegt hast. Gehe zu den verlorenen Wäldern. Lass dich nicht von den Masterschwert-Attrappen in die Irre führen, sondern suche nach der geheimen Lichtung. Sie befindet sich ganz im Nordwesten der Karte

### #Das gehärtete Masterschwert

In der Schattenwelt, gehe dort zu dem Ort, wo in der Lichtwelt die Bücherrei ist. Dort steht ein einsamer Frosch. Sprich mit ihm, damit er dich begleitet. Nun laufe nach rechts und nach oben, um in das Dorf der Verdammten zu gehen. Hier im Dorf, gehe nach rechts. Hebe die kleinen Steine hoch und eile nach oben. Du siehst ein Haus, was zerstört ist. Benutze nun den Spiegel und kehre so in die Lichtwelt zurück. Dein Begleiter wird dabei zum Menschen. Nun gehe in das Haus vor dir und du bringst die Schmiedebrüder wieder zusammen.

Nachdem sie sich bei dir bedankt haben, bitte sie, dein Schwert zu härten. Weil du ihnen geholfen hast, werden sie dir diesen Gefallen für schlappe 10 Rubine tun. Gib das Schwert ab und verlasse das Haus. Besuche kurzfristig die Schattenwelt und kehre dann wieder zurück zu den Schmiedebrüdern. Jetzt ist es fertig – das gehärtete, rote Masterschwert.

### #Das Goldene Schwert

Du suchst das goldene Schwert? Nun es befindet sich in der Pyramide der Schattenwelt. Dir wird auf der linken Hälfte gewiss ein großer Riss aufgefallen sein. Allerdings kannst du dies nicht mit einer normalen Bombe sprengen. Du brauchst die Superbombe. Gehe zum Bombenshop. Das ist das Haus, dass in der Lichtwelt dein Eigenes ist. Sobald du 6 Kristalle in der Schattenwelt erobert hast, kannst du dort bequem die Superbombe kaufen. Nimm sie und gehe mit ihr zurück zu der rissigen Stelle der Pyramide. Platziere deine Bombe davor und sprengte nun die Wand.

Dahinter wird eine Feenquelle sein. Nicht irgendeine: Wenn du dich ihr näherst, wirst du gefragt, ob du einen Gegenstand hineinwerfen möchtest: Werfe dein Schwert hinein. Du wirst von der großen Fee nun das goldene Schwert erhalten.

### #Die Grüne Rüstung

Am Anfang des Abenteuers trägst du die einfache grüne Rüstung - wohl eher ein einfaches Gewand. Sie schützt dich vor den meisten Angriffen. Zwar verlierst du bei einem Angriff trotzdem ein paar Herzen, aber ohne die Rüstung wären es wohl wahrscheinlich mehr. Abgesehen davon ist es dein einfaches Alltagsgewand.

# Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

[www.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.de)

## #Die Blaue Rüstung

Im späteren Verlauf wird es mit der grünen Rüstung etwas üppig gegen die neuen Feinde. Aber besser spät als nie: Ab dem Eispalast und der dortigen Kälte findest du schon bald eine neue Rüstung, die dich gleich erst einmal gut einpackt und besser schützt. Na endlich. Siehe dazu in unsere [Lösung: Der Eispalast](#).

## #Die Rote Rüstung

Bevor sich dein kleiner Link dem letzten Kampf mit Agahnim in Ganons Turm stellen muss, solltest du vorher den Turm nach der roten Rüstung abfahnden. Die Rote Rüstung schützt dich noch besser. Plus: Du bist besser gegen Hitze und Feuer gewappnet. Leider erhält der Spieler die Rüstung kurz vor Spielende. Siehe dazu in unsere [Lösung: Ganons Turm](#).

## #Das normale Schild

Diesen Schild erhältst du automatisch im Spiel, wenn Link seinen sterbenden Onkel findet. Damit kannst du dich gegen viele Wurfgeschosse verteidigen, die manche Gegner gegen dich zielen. Leider schützt der Schild nicht vor jedem Geschoss, also pass auf. Achte darauf, dass dein Schild nicht gefressen wird.

## #Der magische Schild

Du hast zwei Möglichkeiten – zum einen kannst du diesen Schild für 500 Rubine im umzäunten Laden in der Schattenwelt kaufen (siehe auch in unseren Shop Guide).

Andere Möglichkeit gibt es in der Nähe von Zoras Reich: Sobald du die Flossen von König Zora erhalten hast, verlasse sein Reich. Folge hier dem flachen Wasser; links oben siehst du einen Wasserfall. Schwimme hinein und du entdeckst eine Quelle des Glücks. Wirf deinen Schild in die Quelle und die Große Fee schenkt dir einen magischen Schild.

## #Der Spiegelschild

Diesen Schild erhältst du automatisch im Spiel, sobald du im Schildkröten-felsen den großen Schatz findest. Siehe dazu in unsere [Lösung: Der Schildkrötenfelsen](#).

## #Die Krafthandschuhe

Im Wüstenpalast des zweiten Amuletts der Kraft findest du nach kurzem Suchen den Krafthandschuh, mit dem sich kleine und große helle Steine heben lassen. Steine mit schwarzer Schattierung kann er jedoch noch nicht anheben, dazu reicht die Kraft dieses Handschuhs nicht aus. Siehe dazu in unsere [Lösung: Der Wüstenpalast](#).

## #Die Titanhandschuhe

Mit dem Titanenhandschuh, den du in Blinds Versteck in der Schattenwelt erhalten kannst, lassen sich auch nun kleine und große Steine mit schwarzer Schattierung aufheben, wo zuvor dein Krafthandschuh versagt hat. Auch riesige Metallplatten lassen sich mit dem magischen Handschuh aus ihrer Verankerung lösen. Siehe dazu in unsere [Lösung: Blinds Versteck](#).

## #Normale Pfeile

Diese erhältst du automatisch im Spiel, sobald du den großen Schatz im Ostpalast in der Lichtwelt findest. Siehe dazu in unsere [Lösung: Der Ostpalast](#).

# Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

[www.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.de)

## #Die Silberpfeile

Die Silberpfeile befinden sich in der Pyramide der Schattenwelt. Sicher wird dir auf der linken Hälfte ein großer Riss aufgefallen sein. Allerdings kannst du diesen nicht mit einer normalen Bombe sprengen. Du brauchst die Superbombe. Gehe zum Bombenshop in jenem Haus, das in der Lichtwelt dein Eigenes ist. Sobald du 6 Kristalle in der Schattenwelt erobert hast, kannst du dort bequem die Superbombe kaufen. Nimm sie und gehe mit ihr zurück zu der rissigen Stelle der Pyramide. Platziere deine Bombe davor und spreng nun die Wand.

Dahinter ist eine Feenquelle: Wenn du dich ihr näherst, wirst du gefragt, ob du einen Gegenstand hineinwerfen möchtest: Wirf deinen Bogen hinein. Die Große Fee schenkt dir daraufhin die Silberpfeile. Nur mit den Silberpfeilen kannst du Ganon besiegen.

## #Der normale Bumerang

Diesen findest du im Schloss Hyrule, direkt zu Anfang im Kellergewölbe. Schnell wirst du verstehen, dass sich mit diesem einfachen Gegenstand manche Kreatur betäuben lässt. So lässt es sich besser kämpfen und manchen Rubin mehr ergattern. Eine praktische Waffe für den Anfänger. Siehe dazu in unsere [Lösung: Das Schloss Hyrule](#).

## #Der magische Bumerang

Der Unterschied zum normalen Bumerang liegt darin, dass dieser rot ist und weiter fliegen kann. Sobald du die Flossen von König Zora erhalten hast, verlasse sein Reich. Folge hier dem flachen Wasser; links oben siehst du einen Wasserfall. Schwimme hinein und du entdeckst eine Quelle des Glücks. Wirf deinen Bumerang hinein und die Große Fee schenkt dir den magischen Bumerang.

## #Upgrade: Mehr Pfeile und Bomben

Sobald du den Bogen findest, kannst du maximal 30 Pfeile tragen. Du kannst aber insgesamt 70 Pfeile maximal im Spiel tragen. Genauso verhält sich es mit den Bomben: Anfangs kannst du 10 tragen, aber maximal sind 50 vorgesehen. Gehe zur Quelle des Glücks: Diese befindet sich im Südosten Hyrules, genauer im Hylia See. Dort ist eine kleine Insel mit einer Höhle. Gehe dort hinein und gehe zur Quelle. Diese fragt dich nach Rubinen. Wähle die maximale Auswahl. Der Brunnen wird dir sagen, dass du Glück oder kein Glück hast. Nun gehe hinaus, wieder hinein und wiederhole das Spiel, indem du Rubine reinwirfst.

Sobald du über 100 Rubine in den Brunnen geworfen hast, erscheint eine Große Fee und fragt dich, ob du die Tragfähigkeit von Pfeilen oder Bomben erhöhen willst. Die Tragfähigkeit wird allerdings nur geringfügig erhöht - du bist also gezwungen dieses Spiel einige Male zu wiederholen, bis du die Maximaltragfähigkeit erreicht hast.

## #Upgrade: Verbesserte Magieanzeige

Du kannst bei den Schmiedebrüdern in Kakariko deine Magieanzeige verbessern. In der Nähe ihres Haus befindet sich ein Loch. Laufe also die Treppen hoch, benutze den Hammer, um die Holzpfähle herunter zu schlagen und springe in das Loch. Du landest in einem Raum, wo sich zwei Ausgänge befinden. Gehe nach oben. Dort ist eine grüne Figur, die eine kleine Schale hält. Benutze nun das magische Zauberpulver (von der Hexe erhältlich) und eine Fledermaus wird erscheinen. Dieser Dämon wird dir nun erzählen, dass sie deine Magieanzeige verbessern kann, sodass du in Zukunft nur noch die Hälfte der Zauberkosten zahlen musst.

## Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

### #Der Eisstab

Umrundest du einmal den Hyliasee, so findest du im Nordosten auf der Felsseite oben eine Höhle. Uns interessiert jedoch eine rissige Felsstelle direkt links in der Ecke. Platziere dort eine Bombe und betrete die freigelegte Höhle. Dort findest du bequem den Eisstab in einer kleinen Truhe. Du benötigst diesen Stab für den Endgegner im Schildkrötenfelsen.

### #Der Zauberumhang

In der Lichtwelt gibt es neben der Kathedrale rechts einen Friedhof. Sobald du diesen am Eingang betreten hast, gehe nach Nordosten. Dort oben kannst du mit den Titanhandschuhen die schwarzen Steine wegbewegen. Anschließend ramme den Grabstein mit den Pegasus Stiefeln. In seinem Inneren findest du in deiner Truhe den magischen Umhang. Mit ihm wirst du unsichtbar!

### #Der Byrna Stab

Rufe in der Lichtwelt deinen Vogel zu dir und lass dich auf dem Todesberg absetzen. Laufe nun zu dem Teleporter, wo du zum ersten Mal deine Begegnung mit der Schattenwelt gemacht hast. Benutze ihn. Anschließend gehe von dort aus nach unten und schau die Klippe herunter. Lass dich herunterfallen und du landest auf einer kleinen Felsplattform.

Gehe in die Höhle und meistere den Stachelweg, indem du deinen magischen Umhang benutzt. Am Ende wartet eine Truhe auf dich: Es ist der Byrna Stab. Mit seiner Hilfe kannst du dich unbesiegbar machen – das heißt solange der Magievorrat reicht!

### #Das Luftmedaillon

Reise in die Lichtwelt und suche den Todesberg auf. Neben Heras Turm wird dir links (nicht rechts!) die lange Brücke aufgefallen sein. Am Ende dieser Brücke steht ein Stein. Nutze das Buch Mudora und du erhältst nun durch das Masterschwert das Luftmedaillon.

### #Das Erdmedaillon

Gehe in der Schattenwelt zu dem Ort, wo in der Lichtwelt das Haus der Hexe steht. Passiere den Garten und hebe den großen Stein hoch. Danach gehe oben nach rechts in den nächsten Abschnitt. Hier angekommen, gehe zunächst nach rechts und dann nach unten. Remple ruhig die Steinhäufen an, damit du weiterwandern kannst und halt dich dann rechts um auf die Anhöhe zu gelangen. Gehe nach oben in den nächsten Bildabschnitt. Gehe hier ein Stück nach oben und dann nach links. Dort steht ein einsamer Busch. Hebe ihn hoch und springe dann die Anhöhe hinab. Laufe dann ins niedrige Wasser (heller Bereich) und werfe den Busch in den Steinkreis links. Es erscheint ein Fisch, der dir das Erdamulett überlässt.

### #Das Feuermedaillon

In der Schattenwelt gibt es dort, wo in der Lichtwelt der Eingang zur Wüste ist, nur Felsen. Zumindest fast: Du findest einen mit Pflöcken umgebenen Platz. Stell dich in diesen und gebrauche den magischen Spiegel. Du landest auf einen Felsen – und gehst dann nach links. Auf dem Felsen findest du wie schon zuvor einen großen Stein. Nimm das Buch Mudora zur Hilfe und du erlangst das Feuermedaillon.

## Zelda Europe Lösungen – A Link to the Past

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

### #Die Schaufel

In der Schattenwelt gibt es zwischen dem Dorf der Verdammten und dem Bombenshop einen Wald, in dessen Mitte sich eine Lichtung befindet. Dort findest du einen Kerl auf einen Baumstamm sitzen. Er erzählt, dass er früher Flöte gespielt hat und bittet dich seine Flöte zu suchen. Er leiht dir die Schaufel.

### #Die Flöte

Sobald du die Schaufel hast, nimm den Spiegel und gehe zurück in die Lichtwelt. Schaufel oben links bei den Blumen und du findest die Flöte. Gehe damit wieder in die Schattenwelt, damit du den ehemalige Flötenjunge erlöst. Gehe nun in die Lichtwelt nach Kakariko zurück. Suche die Bar auf (Innerhalb des Dorfs, Südtor und gleich links das erste Gebäude), um dort vor einem alten Mann die Flöte zu spielen. Danach gehe zur Vogelstatue des Dorfes und spiele die Flöte, damit du den Vogel befreien kannst. Nun kannst du ihn mit der Flöte rufen, er fliegt dich zu 8 verschiedenen Orten in der Lichtwelt.

### #Der magische Pilz

Wer durch den verlorenen Wald in der Lichtwelt gerannt ist, hat vielleicht schon einen seltsamen Pilz eingesackt. Er befindet sich nicht unweit im Norden des Diebesverstecks und ist kaum zu verfehlen. Nimm ihn einfach mal mit.

### #Das Zauberpulver

Bringe den magischen Pilz zur Hexe des Magieladens in der Lichtwelt, [Flöte Punkt 2] wähle es aus und gebe das Item der Hexe. Dann gehe zuerst in einen anderen benachbarten Bildabschnitt, dann komme zurück und gehe in den Laden hinein, damit ihre Assistentin dir das Zauberpulver schenkt.

### #Die Zoraflossen

König Zora, der bei den Wasserfällen im Nordosten Hyrules lebt, verlangt 500 Rubine für diese Schwimmflossen. Nicht gerade billig... aber mit diesen Flossen kannst du dich endlich auch im Wasser fortbewegen. Siehe dazu in unsere [Lösung: Die Zoraflossen](#).