

# THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

## GEGENSTÄNDE

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

### **Schwert**

„Ohne Schwert bin ich nichts wert!“ Das würde Link von sich behaupten, wenn er zu Beginn seines Abenteuers den Monstern nur mit seinem Schild gegenüber stehen müsste. Zum Glück findet er sein Schwert unten am Toronga Strand.

### **Muschelklinge**

Für 20 Muscheln kann Link im Muschelbasar eine bessere Version seines Schwertes erstellen: Die sagenumwobene Muschelklinge. Dieses Schwert ist so stark, als hätte Link magische Kräfte erlangt. Erstaunlicherweise kann Link bei voller Herzanzeige Schwertstrahlen nach Gegnern schleudern, so dass es ihm einfacher fällt, entfernte Monster vom Leib zu halten.

[Mehr dazu in unseren Guide: Die Zaubermuscheln.]

### **Schild**

Gleich zu Beginn des Spiels erhält Link seinen persönlichen Schild von Tarin zurück. Mit dessen Hilfe kann er Angriffe abwehren, wenn er es schützend vor sich hält. Auch lassen sich damit die Stachelgegner am Toronga-Strand aus dem Weg schieben.

### **Spiegelschild**

Was ist der beste Schild? Der Spiegelschild natürlich. Link erhält ihn in der Adlerfestung. Mit diesem Schild ist Link in der Lage, gefährliche Strahlen und Feuerbälle abzuwehren und sogar zu reflektieren, wenn er ihn schützend vor sich hält.

### **Greifenfeder**

Wenn Link im Wurmpalast eine bestimmte Truhe öffnet, bekommt er die Greifenfeder. Mit ihr kann Link über Hindernisse springen (Abgründe und Felsen) und Gegenstände aus der Luft fangen. Auch lassen sich mit der Greifenfeder geflügelte Gegner attackieren, indem man einen Angriff während des Sprunges ausführt.

### **Kraftarmband**

Wie allgemein bekannt ist, können Helden nie stark genug sein. Auch Link macht da keine Ausnahme. In der Djinn Grotte kann Link das 1. Kraftarmband finden. Mit diesem Armband kann er Krüge und Felsen hochheben – na endlich!

### **Das stärkere Kraftarmband**

Nur Krüge und Felsen hochzuheben, ist Link nicht genug: Wie wäre es denn mit Elefanten-Statuen? Kein Problem. Im Maskentempel kann Link das stärkere Kraftarmband ausfindig machen und an sich nehmen. Nun kann er Elefanten-Statuen stemmen, wie er will. Auch lässt sich damit der Wetterhahn im Mövendorf verschieben.

### **Pegasus-Stiefel**

Mit ihnen kann Link schneller rennen und bestimmte Blöcke aus dem Weg räumen. Wenn Link die Pegasus-Stiefel mit der Greifenfeder zusammen benutzt, kann er einen höheren und weiteren Sprung ausführen. Besiegt man die Dodongo-Schlangen in der Teufelsvilla, warten die Pegasusstiefel als Belohnung im nächsten Raum.

### **Enterhaken**

Den Enterhaken findet Link im Fischmaul, dem fünften Dungeon. Mit diesem vielseitigen Gerät kann sich Link über Abgründe schwingen oder ihn als Waffe benutzen - Gegner werden gelähmt oder verschwinden schon nach der ersten Attacke. Bestimmten Gegner lässt sich auch der Panzer entfernen.

### **Schwimmflossen**

Zu Beginn seines Abenteuers ist Link nicht besonders vom Wasser angetan. Mit den Schwimmflossen aus dem Wundertunnel ändert sich seine Meinung: Er lernt im Wasser zu schwimmen und zu tauchen. Nur so kann er sein Abenteuer fortsetzen und den nächsten Tempel erreichen.

### **Somariastab**

Im Reptilfelsen kann Link den sagenhaften Somariastab finden, der lange Zeit als verschollen galt. Mit Hilfe dieses Stabes kann er magische Flammen schießen, die als Waffe dienen oder Eis weg schmelzen. Auch lassen sich damit entfernte Fackeln entzünden.

### **Bombe**

Mit Bomben vermag Link Gegner zu sprengen oder bestimmte Wände einzureißen, die man an einem Riss oder mithilfe eines dumpfen Tons erkennen kann, wenn er mit dem Schwert dagegen stößt. Außerdem lassen sich Kristallschalter zeitverzögert mit Bomben aktivieren.

### **Schaufel**

Wer Zaubermuscheln mag, braucht meist eine Schaufel, um sie aus dem Boden zu graben. Link sollte im Mövendorf zum überteuerten Laden gehen, da er dort die begehrte Schaufel kaufen kann. Eine teure Anschaffung, aber sehr lohnenswert. Auch benötigt man sie, um den Schlüssel für Level 3 zu finden.

### **Pfeil und Bogen**

Wenn Link siegen will, ist es also nicht verkehrt, einen Bogen dabei zu haben. Der Haken daran ist jedoch der Preis: Im überteuerten Laden von Mövendorf möchte der Besitzer 980 Rubine sehen. Link sollte anfangen zu sparen. Er kann diesen Gegenstand auch klauen – aber dazu sollte er erst die Schaufel besitzen, denn nach diesem Diebstahl wird ein weiterer Besuch im Laden mit dem Tode bestraft.

### **Flöte**

Mit Hilfe der Flöte lernt Link im Laufe seines Abenteuers drei Lieder spielen: Die Ballade vom Windfisch, den Krötenrap und Manbos Mambo. Wenn Link eines der drei Lieder spielt, passiert etwas Besonderes. Die Flöte findet Link im Traumschrein, sobald er die Pegasusstiefel gefunden hat.

### **Bumerang**

Unten am Strand, rechts von der Stelle, an der Link sein Schwert gefunden hat, befindet sich eine versteckte Höhle. Man kann sie an einem Riss in der Wand erkennen und darin einen besonderen Bewohner finden - allerdings sieht in Link ihn erst, wenn er die magische Lupe besitzt. Mit ihm kann Link einen Gegenstand für einen Bumerang eintauschen. Der Tausch kann jederzeit rückgängig gemacht werden. Mit dem Bumerang lassen sich die nervigen Teufelsmonde in Feen verwandeln, die ansonsten unbesiegbar sind. Auch ansonsten ist der Bumerang wesentlich stärker, als man es von anderen Zelda-Spielen gewohnt ist.

### **Schlummermorchel**

Im Zauberwald sind schon die seltsamsten Dinge geschehen. Und an diesem Ort findet Link auch die Schlummermorchel, die er von der Hexe Asa zu Zauberpulver mahlen lassen kann. Die Schlummermorchel befindet sich an einem anderen Ausgang einer Höhle und wächst erneut, sollte man sein Zauberpulver aufbrauchen.

### **Zauberpulver**

Mithilfe der Schlummermorchel kann Link bei der Hexe Asa das Zauberpulver mahlen lassen. Damit kann er Tarin im Zauberwald vom Fluch befreien, Fackeln in Höhlen anzünden oder einfach Gegner bestreuen und schauen, was alles passiert.

### **Kompass**

Der Kompass ist einer der Gegenstände, die Link in jedem Verlies finden kann. Hat er ihn in Besitz, zeigt ein Totenkopf auf der Karte, wo sich der Endgegner versteckt hält. Außerdem gibt er ein Signalton, wenn er einen Raum betritt, in dem ein Schlüssel versteckt ist.

### **Karte**

Auch die Karte ist eins der Gegenstände, die Link in den Verliesen finden kann. Aber sie sind gut versteckt. Hat Link jedoch nach langem Suchen eine Karte gefunden, kann er auf dieser schauen, wie viele Räume es in diesem Verlies gibt und welche er davon besucht hat.

### **Steinschnabel / Steintafel**

Es befindet sich in jedem Verlies eine Steintafel, die einen Hinweis zu einem besonderen Rätsel liefert. Leider kann man diese Tafel nicht ohne weiteres lesen, sondern Link muss ein Steinfragment finden und es in die Mitte der Steintafel einsetzen. In Link's Awakening DX sind es Steintafeln in Form einer Eule und Steinschnäbeln, die mehrere Tipps pro Verlies geben können.

### **Kleiner Schlüssel**

Mit kleinen Schlüsseln kann Link Türen öffnen oder Blöcke beseitigen, die ein Schlüsselloch haben. Link erhält diese Schlüssel in verschiedenen Situationen - manchmal wenn er eine Truhe öffnet oder wenn er einen Gegner im Kampf besiegt hat.

### **Alptraum-Schlüssel**

Die Suche nach dem großen Schlüssel ist keine leichte Aufgabe: Große Schlüssel befinden sich an schwer zugänglichen Orten und müssen gefunden werden, da man nur mit ihnen die Tür zum Endgegner aufschließen kann.

### **Yoshi-Puppe**

Die Yoshi-Puppe wartet als Gewinn im Kranspiel im Mövendorf. Sie hat direkt keinen Nutzen, sondern ist der Start einer längeren Reihe von Tauschgeschäften, welchen du nachgehen musst, um an einigen Stellen weiterzukommen. Am Ende der Tauschgeschäfte wartet die magische Lupe.

*[Mehr dazu in unserem Guide: Das Tauschgeschäft.]*

### **Geheimnisvolles Elixier**

Eine junge Frau wohnt in der Nähe vom Manbos Teich: Ihr Name ist Geierwally und sie verkauft eine spezielle Medizin zu unterschiedlichen Preisen. Benutzt Link diese Medizin, wird seine Herzanzeige wieder komplett aufgefüllt. Das Elixier wird automatisch eingesetzt, sollte die Herzanzeige auf Null gehen.

### **Magische Lupe**

Während seines Abenteuers kann Link mit verschiedenen Personen Gegenstände tauschen. Den letzten Gegenstand, den Link erhalten kann, ist die magische Lupe. Mit ihr kann er in der Dorfbücherei das Buch der dunklen Geheimnisse lesen: Dort steht der Weg beschrieben, wie er sich im Windfischei bewegen muss. Ohne diese Information verirrt sich Link bestimmt. Auch gibt es im Spiel unsichtbare Personen und Gegner, die Link nur mit der Lupe entdecken kann.

*[Mehr dazu in unserem Guide: Das Tauschgeschäft.]*

### **Rubine**

Rubine ist die Landeswährung von Cocolint und Link kann mit ihnen wichtige Geschäfte erledigen. Zum Glück ist das Vorkommen an Rubinen auf der Insel sehr groß. Bomben, Herzen, Schaufel, Pfeile und der Bogen lassen sich zum Beispiel mit Rubinen kaufen.

### **Herzen**

Selbstverständlich trägt Link sein Herz am rechten Fleck. Aber da gibt es noch die Herzen seiner Lebensanzeige, die, wird er von seinen Feinden getroffen, immer weniger werden. Zum Glück kann er kleine Herzen überall finden: Entweder er kauft sie im Laden oder er sucht unter Töpfen, Steinen und Büschen. Manchmal hinterlassen auch Feinde kleine Herzen.

### **Herzteil**

Links Herzanzeige besteht aus einer Reihe von Herzcontainern. Natürlich können nur so viele Herzen aufgefüllt werden, wie Herzcontainer da sind. Findet Link jedoch vier Herzteile, bekommt er einen neuen Herzcontainer dazu.

*[Mehr dazu in unserem Guide: Alle Herzteile.]*

### **Herzcontainer**

Abgesehen von Herzteilen kann Link nach jedem Sieg über einen Endgegner in einem Verlies einen Herzcontainer einsammeln. Insgesamt gibt es 8 Verliese, also kann Link 8 Herzcontainer einsammeln.

### **Götterhorn**

Gutes kommt von oben: Nach jedem 12. Kampf ertönt für Links Ohren eine neue Melodie, sobald er ein göttliches Ahorn eingesammelt hat. Für kurze Zeit nimmt er nur halb so viel Schaden.

### **Teil der Macht**

Wie das Göttliche Ahorn, so kann Link einen Teil der Macht finden, wenn er 40 Kämpfe überstanden hat. Für kurze Zeit ist seine Schwertkraft verdoppelt. Außerdem werden Gegner weiter weg geschleudert.

### **Zaubermuscheln**

Obwohl Link kein Muschelliebhaber ist, sollte er 20 Zaubermuscheln sammeln. Denn dann bekommt er ein neues Schwert im Muschelbasar. Leider sind die Muscheln so wertvoll, dass sie besonders gut versteckt wurden. Link kann sie leichter finden, wenn er mit Struppi Gassi geht.

*[Mehr dazu in unserem Guide: Die Zaubermuscheln.]*

### **Goldene Blätter**

In den Hallen sowie im Innenhof von Schloss Kanalet kann Link 5 Goldene Blätter finden, die einige Monster bei sich tragen. Wenn er alle eingesammelt hat, sollte Link zu Richard gehen und ihm die Goldenen Blätter geben. Als Dankeschön verrät Richard den Weg zum Schleimschlüssel.

*[Mehr dazu in unserem Guide: Alle goldenen Blätter.]*

### **Feen**

Feen sind ängstliche, aber dafür liebevolle Geschöpfe: Sie leben in Seen, Büschen oder können überall auftauchen, besonders nach einem harten Kampf gegen einen Miniboss. Feen muss man einfach gern haben: Sie sind die besten Freunde für erschöpfte Helden und füllen die Herzen wieder auf.

### **Verliesschlüssel**

Die meisten Verliese sind abgeschlossen, zur Sicherheit gegen die Monster. Link muss für fünf der Verliese den richtigen Schlüssel besitzen. Um an diese begehrten Schlüssel zu kommen, muss Link verschiedene Rätsel lösen oder anderen Leuten aushelfen.

### **Musikinstrumente der Sirenen**

Die Musikinstrumente der Sirenen sind die wichtigsten Gegenstände in Links Abenteuer: Denn nur, wenn alle 8 Instrumente sein eigen sind, kann Link die Ballade vom Windfisch spielen, um den Windfisch aus seinem Schlaf zu wecken. Die Instrumente erhält Link, wenn er die Wächter der Tempel besiegt. Bevor er zum Windfisch geht, sollte Link die Ballade von Marin lernen.

### **Rote und Blaue Rüstung**

In Link's Awakening DX gibt es einen speziellen Farbdungeon, wo man am Ende einer großen Fee begegnet. Diese lässt einem die Wahl zwischen einer roten und einer blauen Rüstung. Durch die blaue Rüstung erhält man dauerhaft den Effekt eines Götterahorn, d.h. man nimmt nur noch halb so oft Schaden. Die rote Rüstung wiederum verleiht einem dauerhaft den Effekt eines Teils der Macht, also einen mächtigen Schwertangriff mit doppeltem Schaden.