

GEGENSTÄNDE

Hinweis: Die aufgewerteten Gegenstände (Geldbörse, Pfeilköcher und Bombentasche) können auch in unterschiedlicher Reihenfolge nacheinander gefunden werden.

1. Schwert von Alberich

Am Anfang des Spiels erhältst du das Schwert, welches Alberich für das Fest angefertigt hat. Du solltest es in Schloss bringen, aber der König von Hyrule überlässt es dir für deine Reise. Es wird zu deiner wichtigsten Waffe.

2. Zerbrochenes Schwert der Minish

Legenden erzählen davon, dass es magische Kräfte besitzt. Es soll angeblich von den Minish benutzt worden sein, aber jetzt ist es durch Vaati zerstört. Der König von Hyrule überreicht es Link, damit er es reparieren lässt.

3. Weißes Schwert (der Zwei, der Drei)

Melta, der Minish-Schmied vom Gongol-Berg, schmiedet das alte Schwert wieder neu, sobald du den zweiten Dungeon, die Höhle der Flammen, gemeistert hast. Es hat die doppelte Stärke von deinem alten Schwert. Sammelst du weitere Elemente, lässt sich die Schwertkraft an der Heiligen Stätte in Schloss Hyrule (im Schlossgarten) zum Weißen Schwert der Zwei bzw. Drei verbessern.

4. Schwert der Vier

Sobald du alle vier Elemente hast, kannst du mit diesen bei der Heiligen Stätte das legendäre Schwert der Vier erschaffen. Es hat die Macht, dunkle Barrieren zu zerstören. Zudem kann sich Link in vier Abbilder teilen.

5. Helden-Schild

Ganz zu Anfang auf dem Hyrule Fest gewinnt Prinzessin Zelda ein Minispiel. Sie gibt Link das Helden-Schild, damit er sie damit beschützt. Dieser Schild ist bereits etwas älter und weist Gebrauchsspuren auf.

6. Spiegelschild

Sobald du Vaati einmal besiegt hast, vereine Glücksfragmente mit den Goronen in der Goronen-Höhle (zuvor musst du die Goronen-Höhle freilegen), sodass der Riesen-Gorone (Biggoron) oben beim Sela-Wasserfall aufwacht. Gebe ihm deinen Schild zum Fressen und er wird dir nach einer Weile den Spiegelschild geben. Dieser Schild ist besser als dein herkömmliches Schild und kann einige magische Angriffe reflektieren. [*Mehr dazu in unserem Guide: Die Goronen-Quest.*]

7. Bomben

Einmal angezündet, brennt die Lunte binnen Sekunden ab: Link kann die Bombe nur noch werfen oder sie ablegen und sich rasch in Sicherheit bringen. Mit Bomben lassen sich brüchige Steine oder Wände zerstören. Du erhältst eine Bombentasche, nachdem du den Wald-Schrein gemeistert hast: Der Dorfälteste der Minish im Minish-Dorf nennt dir eine Abkürzung durch den Tyloria-Wald. Nimm diese und besuche den Minish, der neben dem Dorf links in einem Pilz-Haus wohnt. In deine erste Bombentasche passen 10 Bomben.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zelda-europe.de

8. Große Bombentasche (30 Bomben)

Sobald du den Kletterring besitzt, klettere auf dem Gongol-Berg die große Steilwand im Westen hinauf. Eile hierbei auf die rechte Seite, denn unten befindet sich ein kleines Stück Land. Zwei Zäune markieren die Wand, wo du eine Bombe platzieren kannst. Ein Höhleneingang erscheint. Eile in der Höhle nach oben, um zu einem Brunnen der Abenteuer zu gelangen. Wirf eine Bombe in ihre Quelle und eine Große Fee erscheint, die dich fragt, ob du eine Goldene, eine Silberne oder eine normale Bombe hinein geworfen hast. Beantworte ihre Frage ehrlich und sie belohnt dich mit einer größeren Bombentasche.

9. Große Bombentasche (50 Bomben)

Dir reichen 30 Bomben nicht? Dann schau mal in der Ruine des Windes nach, sobald du nach dem Tempel des Tropfens Glücksfragmente vereint hast. In einer Schatzkiste im Nordwesten befindet sich eine weitere Große Bombentasche. Dein Tragemaximum wird nun auf 50 Bomben erhöht.

10. Fernzünd-Bomben

Erinnerst du dich an den Minish, der dir deine erste Bombentasche gegeben hat? In der Nähe des Minish-Dorf im Tyloria-Wald lebt ein Minish im einem Pilzhaus. Sobald du den Palast des Windes gemeistert hast, solltest du mit dem Wald-Minish, der in dem Haus mit der Abkürzung wohnt, ein Glücksfragment vereinen. Verlasse anschließend sein Haus nach Links und sprich mit dem Minish oberhalb vom Portal. Er bietet dir an, deine herkömmlichen Bomben gegen Fernzünd-Bomben einzutauschen. Du kannst sie auch wieder zurücktauschen.

11. Bumerang

Dieser rote Bumerang ist leider nicht sehr billig: In Stadt Hyrule kannst du ihn im Werkzeug-Laden für 300 Rubine erwerben, sobald du die 1. Geldbörse gekauft hast. Mit dem Bumerang lassen sich Gegner paralisieren, Gegenstände einfangen oder Schalter betätigen. Du kannst diesen Bumerang weiter zum Magischen Bumerang verbessern.

12. Magischer Bumerang

Der magische Bumerang besitzt eine höhere Reichweite als sein herkömmliches Pendant. Um ihn zu bekommen, musst du zunächst den dritten Dungeon, das Tor des Windes, gemeistert haben. Der gesuchte Gegenstand befindet sich in einer großen Truhe vor dem Hyrule Schloss, dessen Zugang jedoch erst dann erscheint, wenn du die 4 Tingle Brüder gefunden hast und mit jedem von ihnen ein Glücksfragment vereint hast. So werden die 4 Baumhöhlen geöffnet, die in der nördlichen Ebene von Hyrule stehen. Entzünde in den 4 Höhlen die 4 Fackeln, indem du jeweils auf den Bodenschalter trittst. Daraufhin erscheint draußen in der Mitte der Bäume eine Leiter zu einer weiteren Höhle, die dich zum magischen Bumerang führt.

Du fragst dich, wo sich die **Tingle Brüder** befinden?
Hier eine **Beschreibung der Fundorte**:

Tingle (Grün)

Gehe von deinem Haus aus nach rechts. Weiter oben befindet sich ein Loch, mit dem du mit Hilfe des Wirbelstabs dich nach oben schleudern kannst. Oben triffst du auf Tingle, der mit dir ein Glücksfragment vereinen möchte.

Jingle (Rosa)

Besuche die Lon Lon-Farm und gehe auf die Weide. Oben rechts befindet sich eine Höhle, die dich oben zu Jingle führt, dem zweiten Tingle Bruder. Vereine auch mit ihm ein Glücksfragment.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

David Jr. (Weiß)

Mit der Ocarina des Windes, fliege zum Windmal zum Hyrule See. Springe die Anhöhe hinab, dann oben über die Brücke, am Haus des Ladenbesitzers vorbei nach rechts und die Treppen hinab. Laufe einfach den Weg nach unten hinab; auf der linken Seite entdeckst du den dritten Tingle Bruder. Auch er möchte mit dir ein Glücksfragment vereinen.

Swingle (Blau)

Verlasse Stadt Hyrule in Richtung Gongol Berg. Vor dem Eingang befindet sich eine Brücke, die nach oben führt. An dessen Ende ist eine Höhle, die du mit den Maulwurfhandschuhen freilegen musst. Grabe dich durch die Höhle und du triffst auf den letzten Tingle Bruder, der natürlich auch ein Glücksfragment mit dir vereinen möchte.

13. Magischer Krug

Dieser Krug wird dir besonders nützlich sein: Du kannst damit Dinge einsaugen und die Luft wieder ausstoßen, um auf diese Weise einen kleinen Luftstoß zu erzeugen. Manche Gegner können nicht mit dem Schwert verletzt werden - probier's mit dem Magischen Krug. Wenn du auf einem Seerosenblatt stehst, kannst du den Krug nutzen, um dich anzutreiben. Du findest ihn als Schatz im ersten Dungeon, den Wald Schrein.

14. Wirbelstab

Mit diesem wundersamen Stab kannst du viele Dinge machen. Meistens wirst du ihn dazu nutzen, bestimmte Dinge zu drehen und auf diese Weise neue Minish Portale freizuschalten. Der Stab kann aber auch als Waffe gebraucht werden, denn manche Gegner und sogar Endgegner reagieren auf ihn empfindlich. Benutze den Stab im Freien, um die kleinen Löcher passieren zu können. Den Wirbelstab findest du im zweiten Dungeon, der Höhle der Flammen.

15. Pegasus-Stiefel

Du erhältst die Pegasus-Stiefel, sobald du den zweiten Dungeon, die Höhle der Flammen, gemeistert hast und die Heilige Stätte besucht hast (Weißes Schwert der Zwei). In Stadt Hyrule musst du den Schuhmacher Schlumm aufwecken. Das geht nur mit dem Weckpilz, den du beim Hexenhaus im Norden des Tyloria-Walds für 60 Rubine erwerben kannst. Hast du Schlumm geweckt, schenkt er dir die Pegasus-Stiefel: Mit diesen besonderen Schuhen kannst du wesentlich schneller laufen, Dinge rammen und Gegner verletzen. Eine bestimmte Schwerttechnik lässt sich nur mithilfe der Pegasus-Stiefel erlernen.

16. Pfeil & Bogen

Was gibt es Schöneres als eine Fernwaffe? Richtig, damit kann Link nicht die einäugigen Armos-Statuen besiegen, sondern auch vielen anderen Gegnern schaden. Ebenso lassen sich bestimmte Schalter mithilfe des Bogens aktivieren. Die Waffe befindet sich in der geheimen Welt von Tabanta: Besuche die Minish-Höhle im Nordosten und schlage dich durch deine Feinde. Zur Belohnung erhältst du den Bogen in einer Schatztruhe.

17. Lichtbogen

Hast du dem kranken Opa Gasto im Palast des Windes über den Wolken geholfen, ihn von einem Geist zu befreien (saugt ihn mit dem Magischen Krug weg), schenkt er dir den Lichtbogen.

18. Maulwurfs-Handschuhe

Sind dir schon einmal die lockeren Erdschichten in einigen Höhlen aufgefallen? Mithilfe der Maulwurfs-Handschuhe kannst du dich durch graben. Manche Höhlen lassen sich nur mithilfe der Handschuhe betreten, weil du zunächst den Eingang frei graben musst. Auch dichte Wolken lassen sich mit ihnen durch graben. Die Maulwurfhandschuhe findest du im dritten Dungeon, das Tor des Windes.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

19. Ocarina des Windes

Link erhält Ocarina des Windes, nachdem er das Tor des Windes gemeistert hat. Die Ocarina erlaubt es Link, mithilfe der Windmale zu verschiedenen Stellen von Hyrule zu reisen.

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

20. Flammenlaterne

Diese findest du im vierten Dungeon, dem Tempel der Tropfen. Die Flammenlaterne hat mehrere Funktionen: Mit ihr kann Link die Eisblöcke im Tempel der Tropfen schmelzen. Außerdem kann Link mit ihrer Hilfe in dunklen Räumen besser sehen. Nutze sie also um Fackeln anzuzünden, um dunkle Räume zu erhellen und Rätsel zu lösen. Entzündet man mit ihr die Mumien (Gibdos), verwandeln sie sich in gewöhnliche Stalfos-Skelette.

21. Greifenmantel

Es ist der Schatz des fünften Dungeon, der Palast des Windes. Mit dem Greifenmantel kann Link für kurze Zeit fliegen. Außerdem kann er damit höher springen, um auf diese Weise höher gelegene Plattformen zu erreichen. Bläst der Wind zu deinen Gunsten, kann Link mit Hilfe des Umhangs über größere Entfernungen fliegen. Außerdem kann Link eine Schwerttechnik lernen, bei der er sein Schwert und seinen Greifenmantel nutzt.

22. Flaschen

Während deines Abenteuers kannst du vier leere Flaschen finden. Obwohl nur eine benötigt wird, ist es immer praktisch, mehrere Flaschen über zu haben, in denen du Feen, Tränke oder andere Dinge aufbewahren kannst. [Mehr dazu in unserem Guide: *Alle Flaschen.*]

23. Kletterring

Der Kletterring befindet sich auf dem Gongol-Berg. Besiege einen Deku Händler in einer Höhle und er wird dir für 40 Rubine den Kletterring verkaufen. Link benötigt den Ring, um die Bergwand des Gongol-Bergs zu erklimmen. Außerdem kann der Ring ganz im Westen vom Gongol-Berg eingesetzt werden, um die Kletter-Abkürzung zu nutzen.

24. Schwimmflossen

Um die Schwimmflossen zu bekommen, muss Link in Stadt Hyrule eine Aufgabe lösen, indem er die drei Bücher zurück zur Bibliothek bringt. [Siehe auch unter: Buch: Bilderlexikon der Tierwelt, Buch: Die Legende der Minish, Buch: Alles über Masken und unsere Lösung zu Zelda: The Minish Cap] Anschließend kann Link die drei Bücher hinaufklettern, um zu dem Minish Lexta zu gelangen. Dieser befördert Link in eine Höhle, in der er die Schwimmflossen findet. Link kann mit den Schwimmflossen im Wasser schwimmen und nach geheimen Rubinen und Herzen tauchen.

25. Buch: Bilderlexikon der Tierwelt

Dieses Buch befindet sich im Haus der Katzenbesitzerin (Stadt Hyrule).

26. Buch: Die Legende der Minish

Dieses Buch befindet sich auf dem Dachboden vom Haus des Forschers. (Stadt Hyrule)

27. Buch: Alles über Masken

Dieses Buch befindet sich im Haus des Bürgermeisters. (Hylia-See)

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

28. Kraftarmband

Mit dem Kraftarmband kann Link als Minish schwere Dinge bewegen, die er vorher nicht bewegen konnte. Du findest das Kraftarmband im Brunnen von Stadt Hyrule, wenn du die drei vermissten Bücher für die Bibliothek finden musst. Um zum Brunnen zu gelangen, musst du das Kaminfeuer im Haus des Forschers löschen. Verwandle dich beim Handwerksmeister zu einem Minish, dann eile zum Kamin. Anschließend geht es durch das Haus des Fremden, über das Holzbrett, an den Katzen vorbei zur Minish-Höhle neben dem Brunnen.

29. Quatschbirne

Die Quatschbirne findet Link im Dorf der Minish, im Fass-Haus. Wenn Link sie erhält, muss er sie essen, um die Sprache der Minish verstehen zu können.

30. Geheimnisvolle Muscheln

Geheimnisvolle Muscheln findest du in Schatztruhen, Büschen, unter Steinen, oder Gegnern. Du kannst mit den geheimnisvollen Muscheln handeln: Tausche sie im südwestlichen Teil der Stadt Hyrule gegen Minitendo-Figuren.

31. Minitendo-Medaille

Wenn Link alle Figuren der Minitendo-Galerie von Stadt Hyrule besitzt, erhält er eine Medaille und ein Herzteil, wenn er mit dem Mann draußen vom Café spricht. (Vor dem Kampf gegen Vaati sind es 130 Figuren, nachdem Link Vaati besiegt hat, kommen 6 weitere Figuren hinzu).

32. Schriftrollen

Die Schriftrollen beinhalten Schwertkampftechniken, die Link erlernen kann. Es gibt 11 verschiedene Schwertmeister, die in ganz Hyrule verstreut sind. Um sie zu finden, muss Link die Augen offen halten. [Mehr dazu in unserem Guide: Die Schwerttechniken.]

33. Labyrinth-Karte

In jedem Dungeon gibt es eine dazugehörige Karte. Die Karte zeigt dir alle Räume in einem Labyrinth, was sehr nützlich sein kann, wenn du heraus finden möchtest, wo du noch nicht warst.

34. Kompass

Wie die Labyrinth-Karte, so gibt es in jedem Dungeon einen Kompass. Er zeigt dir sowohl den Aufenthalt des Endgegners als auch die Fundorte der Schatztruhen in einem Labyrinth an.

35. Kleiner Schlüssel

Kleine Schlüssel sind über sämtliche Dungeons verteilt. Du bekommst sie von besiegtten Gegnern und wenn du bestimmte Rätsel löst. Sie öffnen die verschlossenen Türen innerhalb eines Dungeons.

36. Großer Schlüssel

In jedem Dungeon gibt es einen großen Schlüssel, dieser öffnet die Tür zum Endgegner.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

37. Kleines Herz

Sie sind überall in Hyrule zu finden. Herzen erscheinen, wenn du Gegner besiegst oder Büsche oder Fässer zerstörst. Sie stellen ein Herz von Links Lebensenergie wieder her.

38. Herzteil

Herzteile können in ganz Hyrule gefunden werden. Vereine jeweils 4 Herzteile, um einen neuen Herzcontainer für deine Lebensenergie-Leiste zu gewinnen.

[Mehr dazu in unserem Guide: Alle Herzteile.]

39. Herzcontainer

Einen vollen Herzcontainer erhält Link nach jedem Dungeon. Es addiert ein ganzes Herz zu Links Lebensenergie. Zusätzlich kann Link auch Herzteile sammeln, mit denen er weitere Herzcontainer erhalten kann. [Mehr dazu in unserem Guide: Alle Herzteile.]

40. Glücksfragment-Beutel

Dieser wird Link in Stadt Hyrule überreicht, nachdem er den Waldschrein gemeistert hat. Im Fragment-Beutel können die Glücksfragmente aufbewahrt werden, die du mit anderen Personen (Menschen, Minish, Tieren und Wandmalen) vereinen kannst. [Mehr dazu in unserem Guide: Glücksfragmente.]

41. Glücksfragmente

Du findest Glücksfragmente unter Büschen, besiegten Gegnern oder Schatztruhen. Es gibt insgesamt drei Farben und verschiedene Formen. Hinzu soll es legendäre Fragmente bestehen, die aus Gold bestehen. Vereint Link diese Fragmente, lösen sie verschiedene Ereignisse aus.

[Mehr dazu in unserem Guide: Glücksfragmente.]

42. Tingle-Trophäe

Hast du mit allen Glücksfragmente vereint, erhältst du von einem der Tingle Brüder zum Lohn deiner Leistungen die Tingle Statue.

43. Die Vier Elemente

Link muss die vier Elemente finden, um dem legendären Schwert der Vier seine alte Macht zurück zu geben. Wenn du sie allesamt zur Heiligen Stätte der Elemente bringst und Links Schwert mit allen vier Elementen verschmilzt, wird Links Schwert in das legendäre Schwert der Vier verwandelt.

44. Große Geldbörse (300 Rubine)

Schau einmal beim Händler-Laden in Stadt Hyrule nach. Hier kannst du eine Große Geldbörse für 80 Rubine kaufen.

45. Große Geldbörse (500 Rubine)

Sobald du den Wirbelstab hast, eile zum Östlichen Hügel und dort nach Nordosten. Neben der Treppe befindet sich ein Loch, mit dem du mit Hilfe des Wirbelstabs dich hochkatapultieren lassen kannst. Weiter oben auf der Anhöhe, lauf rechts und du gelangst zum Tyloria-Wald. Weiter rechts siehst du eine Höhle an einem Baum, in dem sich ein Brunnen der Abenteuer befindet. Wirf all deine Rubine in die Quelle, damit eine Große Fee erscheint. Beantworte ihre Frage wahrheitsgemäß und sie schenkt dir eine größere Geldbörse.

Zelda Europe Lösungen – The Minish Cap

www.zeldaeurope.de

46. Große Geldbörse (999 Rubine)

Halte auf der Lon Lon-Farm nach einem vertrockneten Teich Ausschau; am Boden befindet sich ein Eingang zu einer Höhle (erscheint durch das Vereinen von Glücksfragmenten). Dort befindet sich eine Schatztruhe mit einer weiteren Großen Geldbörse, mit der du 999 Rubine tragen kannst.

47. Weckpilz

Nördlich vom Tyloria-Wald gibt dir die Hexe den Weckpilz.

48. Großer Pfeilköcher (50 Pfeile)

Nachdem du das Königsgrab besucht hast, kannst du in den Ruinen des Windes, auf dem Weg zum Tor des Windes, mit einem Minish in einer Höhle ein Glücksfragment vereinen. Dadurch wächst eine Riesenranke, an deren Spitze in einer großen Truhe du einen weiteren Großen Pfeilköcher findest. In ihm haben 50 Pfeile Platz. Das sind 20 Pfeile mehr als mit dem herkömmlichen Köcher.

49. Großer Pfeilköcher (70 Pfeile)

Beim Werkzeug-Laden in Stadt Hyrule gibt es für 600 Rubine einen weiteren Großen Pfeilköcher. Mit ihm kannst du 70 Pfeile bei dir tragen.

50. Großer Pfeilköcher (99 Pfeile)

Im Tal der Königsfamilie (Friedhof) am Eingang, eile die Treppe nach unten und anschließend nach rechts. Hier musst du den Eingang zu einer Höhle frei sprengen. Dahinter triffst du auf eine Große Fee, die dir deinen Pfeilköcher verbessert, sofern du ihre Fragen wahrheitsgemäß beantwortest. [Reihenfolge der Antworten: Nein, Nein, Ja, Nein, Nein.] Mit 99 Pfeilen hast du dein Maximum an Pfeilen erreicht.

51. Blaue Schmetterlinge

In Stadt Hyrule im Hotel gibt es drei Mädchen (Din, Nayru, Farore), die auf der Suche nach einem neuen Haus sind. Link kann nur Zwei von ihnen ihren Wunsch erfüllen. Mit allen drei Mädchen kannst du Glücksfragmente vereinen, wodurch blaue Schmetterlinge freigeschaltet werden. Berührst du einen von ihnen, erhältst du einen besonderen Effekt:

Blauer Schmetterling (Scheller Schwimmen): Nach deinem Besuch im Tal der Königsfamilie, vereine mit Nayru (das Mädchen mit den blauen Haaren) ein Fragment. Daraufhin erscheint auf dem Friedhof ein blauer Schmetterling. Berührst du diesen, kannst du schneller schwimmen.

Blauer Schmetterling (Schneller Graben): Du kannst auch mit Farore, dem Mädchen mit den grünen Haaren, ein Glücksfragment vereinen. Nun erscheint in der geheimen Welt von Tabanta ein blauer Schmetterling. Berührst du diesen, kannst du schneller graben.

Blauer Schmetterling (Schneller Pfeile abschießen): Auch mit Din, dem Mädchen mit den roten Haaren, lässt sich ein Glücksfragment vereinen. In der Ruine des Windes erscheint ein blauer Schmetterling. Berührst du diesen, kannst du schneller Pfeile abschießen.