

ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

GUIDE: FUNDORTE DER MIIVERSE STEMPEL

WWW.ZELDAEUROPE.DE

LETZTES UPDATE: 18.10.2017

Mit **Legend of Zelda: Twilight Princess HD** könnt ihr während des Spiels insgesamt **50 Stempel** finden, die ihr dann auf Nintendos sozialem Netzwerk, dem *Miiverse*, nutzen könnt (bzw. konntet ab 8.11.2017). Die Stempel umfasst einmal die **Hylianische Schrift**, **verschiedene Emojis (Gefühlsausdrücke) diverser Charaktere** und **verschiedene Items**.

Hinweise: Der Guide basiert auf den *Normalen Mode*. Im *Helden-Modus* ist die Welt gespiegelt, d.h. Richtungsangaben wie östlich wird zu westlich bzw. umgekehrt. Ein Teil der Schatzkisten enthielt ursprünglich in der GC/Wii-Version Rubine. Diese werden, wenn ausgetauscht, zum jeweiligen Stempel nochmals angegeben.

Hylianisches Alphabet



#1

Hylianisch A - Waldschrein (1F)

Im Raum mit dem Boss-Schlüssel, nahe der Truhe für den großen Schlüssel: Springt ins Wasser und schwimmt in eine kleine Höhle, die zu einer versteckten Schatztruhe mit dem Stempel führt.

[Wii/GC-Version: 10 Rubine]



#2

Hylianisch B - Bergruine (1F)

Kurz nachdem ihr die erste Kanone benutzt habt, um den Weg freizuräumen; in der östlichen Kammer mit dem großen Abgrund mit dem Kompass. Springt über den Balken auf die andere Seite (für eine kleine Schatztruhe).

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#3

Hylianisch C - Eldin / Hyrule-Ebene, östlich von Hyrule-Stadt

Nordwestlich vom größten Wasserreservoir, auf der höchsten Hügelebene, nicht weit von der Brücke zu Hyrule Stadt: Findet die versteckte Höhle, die im Gras als dunkler, brauner Fleck zu erkennen ist. Buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Dahinter lauern einige *Steppenflitzer*. Entzündet die zwei Fackeln mit der **Lampe** für die Schatztruhe mit dem Stempel.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#4

Hylianisch D – Wüstenburg (B1)

Kurz nachdem ihr den **Gleiter** erhalten habt, in der großen Kammer mit dem Treibsand: Folgt den Schienen bis auf die nördliche Seite der Kammer. Nahe dem Ausgang befindet sich eine Schatztruhe bewacht von zwei *Stalfos*.

[Wii/GC-Version: 10 Rubine]



#5

Hylianisch E – Kakariko Tal / Hyrule-Ebene

Im Norden der Ebene, an der *Eulenstatue*: Benutzt den **Kopierstab** und bewegt diese zwischen den Spalt. Springt über diesen, um die höhere Plattformen zu erreichen. Dort befindet sich eine kleine Schatztruhe.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#6

Hylianisch F - Ranelle / Hyrule-Ebene, nördlich von Hyrule-Stadt

Im Norden der Hyrule-Ebene befindet sich ein Fluss, der im Burggraben von *Schloss Hyrule* mündet. Sucht hier am südlichen Ende des Flusses: Unterwasser befindet sich eine Schatztruhe. Schwimmt über diese, taucht dann mit den **Eisenstiefeln** hinab und öffnet so die Truhe mit dem Stempel.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#7

Hylianisch G - Kumula (2F)

Im westlichen Teil des Dungeons, der sich draußen befindet. Im Süden dieses Areals befindet sich eine separate Insel; dazu müsst ihr euch mit den **Doppelhaken** an der dritten fliegenden Pflanze hängen und warten, bis diese in die nördliche Richtung fliegt. Zieht euch, sobald möglich, an die nächste Pflanze und lasst euch zur Schatztruhe mit dem Stempel hinabfallen.

(Ein *Geist* lässt sich hier ebenfalls finden).

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#8

Hylianisch H - Mine der Goronen (2F)

Die große Kammer im Norden mit den vielen *Bulblin-Schützen*: Holt euch die Truhe Unterwasser auf der Ostseite, die sich unter einem der hölzernen Ansammlungen befindet.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#9

Hylianisch I - Ranelle / Hyrule-Ebene, nördlich von Hyrule-Stadt

Im Norden der Hyrule-Ebene, am östlichen Ufer bzw. östlich von der Brücke: Findet die versteckte Höhle, die im Gras als dunkler, brauner Fleck zu erkennen ist (unter einem Kreis von Grasbüscheln). Buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Dahinter warten einige *Schleime* als auch eine kleine Schatztruhe mit dem Stempel.

[Wii/GC-Version: -]



#10

Hylianisch J - Hylia-See

In der dunklen Höhle. Südwestlich auf der Karte auf den Vorsprung klettern und den Höhleneingang mit **Bomben** sprengen. An der 5. Kreuzung die beiden Fackeln entzünden, damit eine Schatztruhe erscheint. [*Folgt diesem Weg an den Weggabelungen: Ost, Ost, Nord, Ost*]

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#11

Hylianisch K - Seeschrein (B1)

In der zentralen Kammer, unter der Tür zum Endboss: zieht die **Eisenstiefel** an und öffnet die Schatztruhe. Voraussetzung; Das Wasserlevel muss einmal gestiegen sein.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#12

Hylianisch L - Zitadelle der Zeit (5F)

Schaut in der südlichen Kammer mit den Spinnen nach, in der ihr ein Herzteil finden könnt. Hier müsst ihr am untersten Punkt nach oben gehen, um die kleine Truhe mit dem Stempel zu finden.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#13

Hylianisch M - Ranelle / Hyrule-Ebene, südlich der Hylia-Brücke

Weit im Süden von der *Hylia-Brücke*, dort, wo *Bulblins* Feuerpeile schießen und sich ein *Geist* befindet. Hier findet ihr einen Vorsprung, der von Felsen blockiert wird. Sprengt diese mit **Bombenpfeilen**, zieht euch mit dem **Greifhaken** anschließend nacheinander nach oben. Sucht nach einer versteckten Erdhöhle (umkreist von Gras) und buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Dahinter warten einige *feindliche Schädel* als auch eine kleine Schatztruhe, sobald ihr alle Feinde besiegt habt.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#14

Hylianisch N - Waldschrein (1F)

Im nordöstlichsten Raum, östlich der Kreuzungen mit der Windbrücke, findet sich eine Schatztruhe auf einer höher gelegenen Plattform.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#15

Hylianisch O - Kakariko-Tal / Hyrule-Ebene

Südöstlich, vor der Brücke, die zu *Kakariko* führt, befindet sich ein verschütteter Höhleneingang. Sprengt diesen mit **Bomben** frei und geht hinein. Verbrennt die Spinnennetze mit der **Lampe**; die Schatztruhe befindet sich nördlich, neben einer *Skulltula*.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#16

Hylianisch P - Ranelle / Hyrule-Ebene, nördlich von Hyrule-Stadt

Am nordwestlichen Ende des Flusses Ausschau nach einer versteckten Erdhöhle halten (umkreist von Gras). Buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Dahinter befinden sich paar *Skulltulas*, als auch drei Fackeln. Entzündet diese und die Truhe mit dem Stempel erscheint. [*Folgt diesem Weg an den Weggabelungen: Nord, Nord-West*]

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#17

Hylianisch Q - Bergruine (1F)

Sobald ihr den **Morgenstern** besitzt: Kehrt zur Eingangshalle zurück und zerstört die Zierrüstungen, die an den Seiten stehen. Hinter einer Solchen befindet sich eine kleine Truhe.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#18

Hylianisch R - Gerudo-Wüste

Am westlichen Rand, nordwestlich von der *Drillhöhle* bzw. in der Nähe des Warp-Portals, befindet sich eine Schatztruhe, umgeben von Abgründen. Haltet nach einer fliegenden Pflanze aus und krallt euch via **Greifhaken** fest, um zur Truhe mit dem Stempel zu gelangen.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#19

Hylianisch S - Hylia-See

Südwestlich, nachdem ihr die Leiter hochgeklettert seid für den Ausguckturm bzw. neben dem Eingang zu einer dunklen Höhle, haltet Ausschau nach einer versteckten Erdhöhle (umkreist von Gras). Buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Besiegt alle *Bombenlurche*, damit die Truhe erscheint.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#20

Hylianisch T - Zitadelle der Zeit (7F)

Im Stockwerk 6F, geht zur großen Waage und lasst euch mithilfe von Gewichten von dieser hinaufheben. Visiert mit dem **Greifhaken** den Greifpunkt an der Decke an und zieht euch hoch. Fahrt danach mit dem **Gleiter** die Schiene entlang - am Ende wartet eine Schatztruhe.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#21

Hylianisch U - Mine der Goronen (2F)

Voraussetzung: **Greifhaken** (nach dem Seeschrein). Die große Kammer im Norden mit den vielen *Bulblin-Schützen*: Um die Schatztruhe in der Nord-Ost-Ecke zu erreichen, müsst ihr euch auf die Plattform neben der östlichen Tür stellen und anschließend mit dem Greifhaken nach oben ziehen.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#22

Hylianisch V - Ranelle / Hyrule-Ebene, südlich von Hyrule-Stadt

Im kleinem Gebiet südwestlich von Hyrule Stadt, unterhalb der Treppen, befindet ein größerer Abgrund in Richtung *Hylia-See*. Mit den **Doppelhaken** könnt ihr euch mithilfe der Greifpunkte nach unten zur Truhe (neben dem vierten Greifpunkt) hangeln.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#23

Hylianisch W - Hylia-See

Vom Warp-Portal des *Hylia-Sees* eilt nach Süden, wo sich ein Zugang zu einer *Geisterseele* befindet. Zwischen den Plattformen Unterwasser lässt sich eine Truhe finden. Öffnet diese mit den **Eisenstiefeln** (vor der Plattform mit dem Geist).

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#24

Hylianisch X - Heiliger Hain

In der Kammer neben der mit den Statuen, wo ihr das *Horror-Kid* bekämpft habt. Klettert hier die Wand mit den Ranken hoch, um die *Verlorenen Wälder* zu erreichen. Fahrt mit dem **Gleiter** die Schiene um den Raum herum entlang und erreicht so den Vorsprung bis zur Truhe.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#25

Hylianisch Y - Seeschrein (4F)

Nachdem ihr den **Greifhaken** erhalten habt: Geht in die östliche Kammer mit der Wasser-Rutsche. Mit den **Eisenstiefeln** lauft ihr die Rutsche hinauf (nutzt den Greifhaken, um ggf. einzelne Teile abzukürzen). Oben wartet auf euch eine Schatzkiste mit einem Stempel.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#26

Hylianisch Z - Kumula (4F)

Im oberen Außenbereich des zentralen Teils des Dungeons, wo ihr als *Wolf-Link* über die gespannten Seile balancieren müsst. Von der kleinen Schatztruhe mit 20 Rubinen aus, folgt den Seilen zum östlichen Vorsprung, wo ein weiterer Geist sowie eine Kiste mit einem Stempel auf euch warten.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]

Items und Charaktere

#27

Rubin - Hyrule-Stadt (Giovannis Haus)

Nachdem ihr alle 60 Geisterseelen gefangen habt, geht zu **Giovanni**, brecht seinen Fluch und holt die Belohnung ab. Geht danach in **Thelmas Bar** und sprecht mit ihm. Besucht danach wieder sein Haus und redet mit der **Katze** für den Stempel (neben den gewöhnlichen 200 Rubinen).

[Wii/GC-Version: -]



#28

Schatztruhe - Hylia-See

Selbe Höhle wie *Punkt #10 (Hylianisch J)*:

Erkundet die dunkle Höhle. An der 10. Kreuzung den Felsen mit **Bomben** sprengen. Die Kiste befindet sich dahinter.

[Folgt diesem Weg an den Weggabelungen: Ost, Ost, Nord, West, West, West, Nord, Süd, Ost]

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#29

Herzteil - Eldin / Hyrule-Ebene, Brücke von Eldin

Im Norden der *Brücke von Eldin*, an der Wand, haltet Ausschau nach einem Greifpunkt für euren **Greifhaken** und zieht euch hoch. Geht in die Lava-Höhle, in der ihr mit **Eisenstiefeln** in die magnetischen Ströme nutzt, um ein Herzteil am Ende der Höhle zu bekommen. Rechts von dieser Truhe sind zwei Fackeln die ihr entzündet, um eine weitere Truhe mit dem Stempel erscheinen zu lassen.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#30

Herzcontainer - Drillhöhle

Ebene 40: In einer großen Truhe neben der Großen Fee.

[Wii/GC-Version: -]



#31

Link (Fröhlich) - Ordon-WeideGeht tagsüber auf der *Ordon-Weide* in die Ziegenscheune. Sucht hier nach einer versteckten Erdhöhle (nutzt euer Wolfsgespür, um diese zu erkennen). Buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Zündet hier die Fackeln mit der **Lampe** an, damit die Truhe mit dem Stempel erscheint.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#32

Link (Wütend) - Ranelle / Hyrule-Ebene, westlich von Hyrule-StadtNordwestlich vom Westtor *Hyrule-Stadt*, befindet sich ein Vorsprung, an dem ihr mittels **Greifhaken** euch an die Ranken hochziehen könnt. Oben, sucht nach einer versteckten Erdhöhle (umkreist von Steinen). Buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Besiegt alle *Helmasaur*, damit die Truhe erscheint.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#33

Link (Traurig) - Eldin / Hyrule-Ebene, südlich der Eldin BrückeSüdlich der Brücke von *Eldin*, sucht nach einer versteckten Erdhöhle westlich, wenn ihr von der Brücke kommt (auf der Grasfläche als dunkler Fleck zu erkennen). Buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Dahinter warten ein paar *Bombenfische* und eine Schatztruhe auf euch.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#34

Link (Überrascht) - Drillhöhle

Ebene 10: In einer großen Truhe neben der Großen Fee.

[Wii/GC-Version: -]



#35

Wolf-Link - Phirone / Hyrule-Ebene, nördlich von PhironeAm Eingang zu Wald *Phirone*, direkt südöstlich, sucht nach einer versteckten Erdhöhle (umkreist von Gras). Buddelt euch als *Wolf-Link* ein. Besiegt die *Schleime*, *Dekuranha*, *Ratten* und *Flederbeißer*, damit die Truhe erscheint.

[Wii/GC-Version: -]



#36

Midna (Fröhlich) - Drillhöhle

Ebene 30: In einer großen Truhe neben der Großen Fee.

[Wii/GC-Version: -]



#37

Midna (Wütend) - Schattenpalast (1F)

Im Vorraum des ersten Kampfs mit *Phantom-Zanto*, wo der Nebel euch zu *Wolf-Link* verzaubert, befindet sich eine Truhe im oberen Bereich. Zieht euch mit dem **Doppelhaken** an eine Wand, dann an die Decke und lasst euch auf eine höhere Plattform fallen, um die Schatzkiste zu erreichen.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]

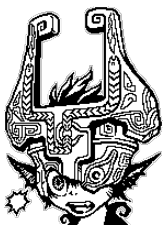


#38

Midna (Traurig) - Gerudo-Wüste

Im Norden der Wüste, Mitte bis Ostbereich, gibt es eine kleine Hochebene. Zieht euch dort mit dem Greifhaken an den Baum und klettert hinauf. Sucht nach einer versteckten Erdhöhle (umkreist von drei Schädeln und zwei Geistern darin). Sprengt hier den Felsen und entzündet die drei Fackeln, damit die Truhe erscheint.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#39

Midna (Überrascht) - Wüstenburg (1F)

Wenn ihr mit eurem Wolfsgespür den 4. Geist verfolgt; in der Kammer, wo ihr mithilfe einer Kette eine Plattform hochziehen müsst. Zieht die Kette hier bis zum Anschlag hoch, dann eilt rechts weiter zur Schatzkiste.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#40

Tante - Kumula (1F)

Kehrt mit dem **Doppelhaken** in die Kammer zurück, wo *Argorok* die Brücke zerstört hat (westlicher Part des Dungeons) und geht durch die Tür. Hängt euch euren Weg hindurch bis zur nächsten Tür - bevor ihr durchgeht, öffnet die Truhe gegenüber.

[Wii/GC-Version: 20 Rubine]



#41

Zelda (Fröhlich) - Schloss Hyrule (4F)

Voraussetzung: Im Besitz **aller kleinen Schlüssel** in diesem Dungeon. Öffnet mit dem verbleibenden Schlüssel die Tür zur Schatzkammer hinter der letzten *Schattengarde*, bevor ihr zu *Ganondorf* geht. Der Stempel liegt in einer der Truhen.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#42

Zelda (Wütend) - Drillhöhle

Ebene 20: In einer großen Truhe neben der Großen Fee.

[Wii/GC-Version: -]



#43

Zelda (Traurig) - Schloss Hyrule (2F)

Nachdem ihr die Karte gefunden habt, im östlichen Außenbereich des Schlosses; Klettert die Leiter neben der Truhe hoch und folgt dem Pfad zu einer weiteren Schatzkiste.

[Wii/GC-Version: 10 Rubine]

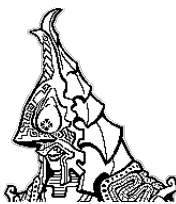


#44

Zelda (Überrascht) - Eldin / Hyrule-Ebene, südlich von Hyrule-Stadt

Vor dem Süd-Tor Hyrule-Stadt: Schaut auf die Säulen über dem Brunnen, um einen Greifpunkt (nord-westlich) zu finden; zieht euch an diesem per Greifhaken hoch. Nutzt dann den Gleiter, fahrt die Schienen entlang und stößt euch kurz vor halber Strecke ab, um die Kiste zu erreichen.

[Wii/GC-Version: 100 Rubine]



#45

Zanto - Schattenpalast (1F)

Im Vorraum des zweiten Kampfs mit *Phantom-Zanto*. Zieht euch mit dem **Doppelhaken** an eine Wand, dann an die Decke, um die nordwestliche Schatzkiste mit dem Stempel zu erreichen.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#46

Agnetha - Hyrule-Stadt (Agnethas Haus)

Erhaltet ihr von **Agnetha**, wenn ihr 12 Goldinsekten abgegeben habt.

[Wii/GC-Version: -]



#47

Maromarkt - Hyrule-Stadt (Maromarkt)

Beendet die Maromarkt Nebenmission (**Magie-Rüstung Nebenmission**) und besucht **Maro** in seinem Geschäft in Stadt-Hyrule. Kauft den Stempel für 50 Rubine.

[Wii/GC-Version: -]



#48

Cucco - Hylia-See

Spielt beim Hühnerflug-Minispiel von **Dumnus** mit. Auf der dritthöchsten Ebene, von der Spitze der Pyramide betrachtet, befindet sich die Schatzkiste mit einem Stempel.

[Wii/GC-Version: 50 Rubine]



#49

Fee - Drillhöhle

Ebene 49: In einer großen Truhe, nachdem ihr die Gegner erlegt habt. Geht dazu durch die Tür. Besser nicht vor dem Öffnen runterfallen!

[Wii/GC-Version: -]



#50

Midna (Wahre Form)

Habt ihr alle 49 Stempel erhalten, ihr diesen automatisch.

ÄNDERUNGSVORSCHLÄGE? / WÜNSCHE? / ERGÄNZUNGEN?
DANN SCHREIBT UNS EINE E-MAIL / EINE NACHRICHT IM [ZELDA-FORUM](#).