

# THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGH PRINCESS HD MIIVERSE STEMPEL

Autor: TourianTourist (ZeldaEurope.de)

In *Twilight Princess HD* kann man zusätzlich neben Geisterseelen, Herzteilen und Goldinsekten nun auch Miiverse-Stempel sammeln, mit denen ihr im Miiverse eure handgezeichneten Beiträge schmücken könnt. Die Stempel finden sich hauptsächlich in Schatztruhen, wo es im Originalspiel für GameCube und Wii nur Rubine gab. Teilweise findet man sie aber auch in neuen Orten.

Solltet ihr einen Stempel vermissen, dann wird euch dieser Guide weiterhelfen. Die Stempel sind nach derselben Anordnung wie im Menü des Spiels sortiert, so dass es euch leicht fallen sollte, eure fehlenden Stempel zu identifizieren. Als Zusatzinformation wird auch angegeben, was es im Originalspiel für GameCube und Wii anstelle der Stempel gab, falls diese den Inhalt einer Truhe austauschen.

Viele der Stempel verstecken sich in "Wolfshöhlen". Dabei handelt es sich um unterirdische Grotten, die ihr nur als Wolf betreten könnt. Nutzt euer Gespür um große Flecken zu finden, auf denen ihr wühlen könnt.

Anmerkung: im **Heldenmodus** ist die Spielwelt gespiegelt, genau wie auf der Wii! Dieser Guide orientiert sich am normalen Modus, wenn immer also von "Osten" oder "Westen" die Rede ist, müsst ihr diese Orientierungen umdrehen, solltet ihr im Heldenmodus spielen.

## Stempel zum Hylianischen Alphabet

Buchstabe	Fundort	GCN/Wii
A	Waldtempel, Raum mit Großen Schlüssel, Truhe in einem kleinen Tunnel, der über das Wasser erreichbar ist	10 Rubine
B	Bergruine, in einer kleinen Kiste in dem südwestlichen Raum ohne Boden, beim Kompass	20 Rubine
C	Wolfshöhle inmitten der großen Ebene in Eldin, nicht weit von der Brücke zu Stadt Hyrule. Hier ist alles voller Steppenflitzer, erleuchtet 2 Fackeln für die Truhe. Es gibt hier außerdem eine neue kleine Truhe mit den 50 Rubinen.	50 Rubine
D	Wüstenburg, in dem großen Raum nach dem Gleiter, oben im letzten Teil unter dem Ausgang, in einer Truhe hinter zwei Stalfos	10 Rubine
E	Truhe bei der Eulenstatue im Kakariko-Tal	100 Rubine
F	Nördliche Ebene von Hyrule, unter Wasser im Fluss, Truhe hinter dem Gitter. Ihr müsst über das Gitter schwimmen und von da mit den Eisenstiefeln abtauchen.	100 Rubine
G	Kumula, Westflügel, 2F, Raum mit vielen Killeranas, wo man sich durch Löcher an den Wänden fädeln muss. Fliegt zu der Insel im Süden, wo sich ein Irrlicht und die Truhe befinden.	50 Rubine
H	Mine der Goronen, nördliches Areal mit den Bulblin-Bogenschützen, Truhe unter Wasser hinter Holzplanken	50 Rubine

**The Legend of Zelda: Twilight Princess HD – Miiverse Stempel**[www.zeldaeuropa.de](http://www.zeldaeuropa.de)

I	Wolfshöhle voller Schleime in der nördlichen Ebene von Hyrule, östlich der Brücke unter einem Kreis aus Gräsern (neue Truhe)	-
J	Lampenhöhle am Hylia-See, in der Mitte, 2 Fackeln anzünden	100 Rubine
K	Seeschrein, im zentralen Raum, Truhe unter der Tür zum Bossgegner	20 Rubine
L	Zitadelle der Zeit, 5F, ganz im Süden	20 Rubine
M	Wolfshöhle südlich der großen Brücke von Hylia. Diese findet ihr auf einem Abhang, der zunächst mit Felsen versperrt ist, die ihr mit Bombenpfeilen zerstören könnt. Mit dem Greifhaken kommt ihr dann nach oben. In der Höhle müsst ihr alle Knochenfratzen erledigen, damit eine Truhe erscheint.	100 Rubine
N	Waldtempel, in der großen Truhe im Raum mit dem letzten Affen. Dieser Raum befindet sich östlich von der Kreuzung mit der Windbrücke und die Truhe steht oben auf einer Holzplattform.	20 Rubine
O	Lampenhöhle beim Kakariko-Tal	20 Rubine
P	Wolfshöhle mit Skultulas in der nördlichen Ebene von Hyrule, am nordwestlichen Flussende, umgeben von Gras. In der Höhle müsst ihr die 3 Fackeln anzünden.	50 Rubine
Q	Bergruine, kleine Truhe direkt am Eingang, hinter einer Rüstung (muss man mit Morgenstern zerstört werden)	20 Rubine
R	Gerudo-Wüste, ganz am äußersten Rand in der Nähe des Warp-Punktes, umringt von Abgründen, zugänglich über eine Killeranas	50 Rubine
S	Wolfshöhle vor der Lampenhöhle am Hylia-See, alle Bombenlurche besiegen	100 Rubine
T	Zitadelle der Zeit, 7F, über der großen Waage	20 Rubine
U	Goronische Minen, in dem nördlichen Areal mit Bulblin-Bogenschützen. Hier gibt es eine Truhe im Nordosten, die ihr nur mit dem Greifhaken erreichen könnt. Kehrt hier also später zurück.	50 Rubine
V	Am Südtor von Stadt Hyrule befindet sich ein großes Loch in Richtung Hylia-See. Mit dem Doppelhaken kommt ihr hier an eine Truhe	100 Rubine
W	Hylia See, Truhe unter Wasser südlich vom Warp-Punkt	100 Rubine
X	Heiliger Hain. Geht zurück in das Gebiet, wo man das erste Mal gegen das Horror-Kid gekämpft hat, klettert hier die Ranken hoch und nutzt den Gleiter an einer Schiene, um zu einer Truhe zu kommen.	100 Rubine
Y	Seeschrein, Truhe ganz oben auf der östlichen Wasserspirale. Diese erreicht ihr nur, wenn ihr den Greifhaken habt, d.h. ihr müsst die Wasserspirale mit euren Eisenstiefeln erklimmen.	20 Rubine
Z	Kumula, oberer zentraler Außenbereich mit den Seilen, Plattform im Osten, wo sich ein Irrlicht befindet	50 Rubine

## Stempel zu Charakteren und Symbolen

Stempel	Fundort	GCN/Wii
Rubin	Belohnung für 60 Geisterseelen. Sucht Giovanni in Thelmas Bar auf und spricht dann mit seiner Katze. Sie gibt euch einmalig diesen Stempel zusätzlich zu den üblichen 200 Rubinen, die ihr bei jedem Besuch erhaltet.	-
Schatztruhe	Lampenhöhle am Hylia-See, ziemlich am Ende in einem Alkoven hinter Felsen	100 Rubine
Herzteil	Lavahöhle nördlich der Brücke von Elden, wo man in Magnetströme springen muss, um ein Herzteil zu erreichen. Neben dem Herzteil sind zwei erloschene Fackeln, die ihr anzünden müsst, um eine weitere Truhe erscheinen zu lassen.	100 Rubine
Herzcontainer	Drillhöhle, Ebene 40	-
Link (fröhlich)	Wolfshöhle im Ziegenstall bei der Weide in Ordon, drei Fackeln anzünden	50 Rubine
Link (wütend)	Wolfshöhle auf der Ebene westlich von Stadt Hyrule, auf der Anhöhe (über Greifhaken erreichbar), alle Eisennashörner erledigen	100 Rubine
Link (traurig)	Wolfshöhle voller Bombenfische südlich der Brücke von Eldin	50 Rubine
Link (überrascht)	Drillhöhle, Ebene 10	-
Link (Wolf)	Wolfshöhle auf der Ebene von Hyrule nördlich der Wälder von Phirone, östlich vom Ausgang der Wälder. Es handelt sich hier um eine neue Truhe in dieser Höhle.	-
Midna (fröhlich)	Drillhöhle, Ebene 30	-
Midna (wütend)	Schattenpalast, auf dem Weg zum 1. Sola, zweiter Raum. Hier befinden sich oben eine Truhe, die ihr mit dem Doppelhaken erreichen könnt.	100 Rubine
Midna (traurig)	Gerudo-Wüste, Wolfshöhle mit zwei Irrlichtern im mittleren Norden der Wüste auf dem Plateau, 3 Fackeln entzünden	100 Rubine
Midna (überrascht)	Wüstenburg, Truhe hinter dem zweiten Kronleuchter zum hochziehen	20 Rubine
Tante	Kumula, 1F, Westflügel, am Ende des Raums hinter der zerstörten Brücke, wo man sich mit dem Doppelhaken durchzieht, gegenüber dem Ausgang	20 Rubine
Zelda (fröhlich)	Schloss Hyrule, in der Schatzkammer. Hier müsst ihr alle Schlüssel des Dungeons finden, um am Ende einen Schlüssel übrig zu haben, mit dem ihr diese Kammer betreten könnt.	50 Kerne
Zelda (wütend)	Drillhöhle, Ebene 20	-
Zelda (traurig)	Schloss Hyrule, östlicher Außenbereich. Nach der Kiste mit der Karte nehmt die Leiter und folgt dem Mauerverlauf zu einer Truhe.	10 Rubine

**The Legend of Zelda: Twilight Princess HD – Miiverse Stempel**

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

Zelda (überrascht)	Am Südtor von Stadt Hyrule, Truhe am Brunnen. Diese Truhe erreicht ihr mit dem Greifhaken und dem Gleiter über die Säulen darüber.	100 Rubine
Zanto	Schattenpalast, auf dem Weg zum 2ten Sola, zweiter Raum, einer der Truhen in den oberen Alkoven, erreichbar mit Doppelhaken	50 Rubine
Agnetha	Bringt Agnetha 12 Goldinsekten.	-
Maromart	Sorgt dafür, dass der Maromart in Stadt Hyrule eröffnet wird. Den Stempel gibt es dann dort für 100 Rubine zu kaufen.	-
Huhn	Nutzt den schwimmenden Freizeitpark von Toby und Dumnus am Hylia-See. Mit einem Huhn gelangt ihr auf die Pyramide, wo die dritte Truhe von oben den Stempel enthält.	50 Rubine
Fee	Drillhöhle, Ebene 50	-
Wahre Midna	Wird automatisch vergeben, sobald man alle anderen 49 Stempel gesammelt hat.	-

