

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

ZAUBERMUSCHELN

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

Südöstlich von Schloss Kanalet findest du den Muschel-Basar. Lieferst du an diesem geheimnisvollen Ort die Zaubermuscheln ab, welche du überall auf Cocolint finden kannst, warten einige Preise auf dich. Insgesamt gibt es 26 Zaubermuscheln, man benötigt aber nur 20, um das **L-2 Schwert** zu erhalten, die sogenannte **Muschelklinge**.

Solltest du bereits das L-2 Schwert haben, findest du an den übrigen Fundorten entweder nichts oder bei Schatztruhen **20 Rubine**.

#1 Mövendorf

Südlich vom überteuerten Laden ist ein Feld mit einigen Büschen. Nimm dein Schwert zur Hand und mähe die Büsche ab. Darunter findest du eine Zaubermuschel.

#2 Mövendorf

Eine weitere Zaubermuschel findest du ebenfalls in Mövendorf: Besorge dir die Schaufel aus dem überteuerten Laden und grabe in der Hundehütte von Madame Miou Miou. In der Ecke rechts unten wartet eine Zaubermuschel.

#3 Im Wurmpalast

Im westlichen Bereich des Dungeons siehst du eine rissige Wand (gehe vom Eingang aus nach oben, links, oben). Spreng diese mit einer Bombe, um dahinter eine Truhe mit einer Muschel zu entdecken.

#4 Cocolint Steppe

Links von Asas Hexenhäuschen befindet sich ein Stein, den du mit dem Kraftarmband heben kannst. Dahinter führt eine Treppe zu einer Senke hinunter. Hier stehen vier kleine Pflanzen um einen Busch. Mähe ihn ab und grabe an der Stelle für eine weitere Zaubermuschel.

#5 Im Zauberwald

Hast du schon das Kraft-Armband? Wenn ja, dann hebe im Südwesten (in der Nähe des Ausgangs zum Mövendorf) doch mal den Stein weg. Dahinter ist eine Truhe mit einer Zaubermuschel.

#6 Muschel-Basar

Jetzt, wo du 5 Muscheln hast, solltest du unbedingt zum Muschel-Basar gehen. Denn dieser gibt dir nur die 6. Muschel, wenn du genau 5 Muscheln besitzt. Der Muschel-Basar befindet sich südöstlich vom Schloss Kanalet. (Solltest du vorher noch eine weitere Muschel aufsammeln, ist diese Muschel verloren. Da wir aber nur 20 von 26 Muscheln benötigen, macht dies nichts.)

#7 Urunga Steppe

Schau mal in den Büschen rechts neben dem Muschel-Basar nach und mähe sie alle nieder. Eine weitere Zaubermuschel liegt dort. Die Büsche befinden sich allesamt auf einer Anhöhe.

#8 Urunga Steppe

Weit im Süden von Schloss Kanalet, gibt es ein Feld mit einigen weißen Felsen und einem Mob Moblins. Nutze dein Kraftarmband, um den dunklen Stein unten an der Ecke hochzuheben, der genau zwischen einigen weißen Felsen steht.

#9 Urunga Steppe

Wieder bei dem Feld mit den weißen Felsen und den Moblins ist links eine Höhle. Gehe hinein und lege ganz links an der Wand eine Bombe. Geh dahinter die Treppen hinauf, folge dem Pfad nach links und schiebe den Fels in den Abgrund. Laufe um die Ecke und schiebe die Felsen aus dem Weg, um den Ausgang zu erreichen. Du erreichst eine Anhöhe, in der oben eine Eulenstatue steht. Nimm die Schaufel zur Hand und grabe links unterhalb der Statue, um eine Muschel zu finden.

#10 Zwergenbucht

Im westlichen Bereich der Zwergenbucht siehst du im Feld rechts neben der Telefonzelle am anderen Ufer die Statue der Meerjungfrau. Zerstöre hier den einzelnen Busch, um eine Muschel zu finden.

#11 Muschel-Basar

Jetzt wo du 10 Muscheln hast, gehe noch einmal zum Muschel-Basar. Die nächste Muschel ist dein. Das funktioniert jedoch nur, wenn du genau 10 Muscheln besitzt.

#12 Richards Villa

Bringe zunächst die 5 goldenen Blätter zurück zu Richard. Dann erzählt er dir von einer geheimen Höhle, die zum Schicksalsacker führt. Folge seiner Beschreibung und schiebe die Kiste weg. Nimm die linke Abzweigung der beiden Gänge und du findest in der Truhe eine Zaubermuschel.

#13 Urunga Steppe

Rechts neben dem Eingang zur Teufelsvilla gibt es eine Treppe, die dich nach oben führt. Gehst du hier links, entdeckst du ein Kreuz aus Gräsern. Nimm deine Schaufel heraus und grabe in der Mitte: du findest eine weitere Zaubermuschel.

#14 Bei der Telefonzelle

Nördlich vom Schilderwald und östlich vom Mövendorf (hinter einer Baumreihe) befindet sich ein Telefonhäuschen. Rechts daneben steht ein einsamer Baum, den du mithilfe der Pegasus-Stiefel anrempelst. Eine Zaubermuschel fällt hinab.

#15 Am Wurmpalast

Links vom Eingang zum Wurmpalast steht ein einsamer Baum. Remple ihn doch mal an und du bekommst eine Zaubermuschel. Du benötigst hierfür die Pegasus-Stiefel.

#16 Zwergenbucht

Im Süden der Zwergenbucht findest du eine Brücke, die zu einer Eulenstatue führt. Nimm die Schaufel raus und grabe links neben der Statue für eine weitere Zaubermuschel.

#17 Durstwüste

Gehe in der Wüste nach Nordosten und suche den Aufgang, sodass du von dort aus in Richtung Süden die Anhöhe entlang gehen kannst. Am Ende, ganz in der südöstlichen Ecke, befindet sich die nächste Zaubermuschel unter einem Felsen.

#18 Insel bei der Teufelsvilla

In der Nähe der Teufelsvilla ist weiter rechts eine Insel, auf der nur ein Busch wächst. Mit den Schwimmflossen gelangst du dort hin und findest unter dem Busch eine Zaubermuschel.

#19 Zwergenbucht

Im Südwesten der Zwergenbucht (und weiter östlich vom einsamen Geisterhaus) gibt es eine kleine Insel, auf der nur ein einziger Busch wächst. Mähe diesen nieder und du findest darunter wieder eine Zaubermuschel. Du benötigst die Schwimmflossen, um auf die Insel zu gelangen.

#20 Geisterhaus

Bringe den Geist, der dir nach Level 4 folgt, zurück zu seinem Haus, das weiter östlich vom Toronga Strand steht. Danach möchte er, dass du ihn zu seinem Grab führst, welches westlich vom Hexenhäuschen liegt (teleportiere dich einfach zu Manbos Brunnen). Er überlässt dir seine Zaubermuschel, die sich unter einer Vase in seinem Haus befindet.

#21 Tal Tal Gebirge

Starte bei dem einsamen Haus, wo der Mann mit seinen Hühnern lebt. Gehe rechts und überquere die Brücke. Hebe dahinter die einsamen Steine hoch, um eine Zaubermuschel zu bekommen.

#22 Tal Tal Gebirge

Auf der Anhöhe genau über dem Eingang zum Wundertunnel, gehe rechts, bis du am Ende eine Höhle erreichst. Daneben siehst du auf einem Fels-Plateau eine einsame Truhe. Gehe in die Höhle und lege an der Stelle, wo der Boden trocken ist, eine Bombe.

Dahinter befindet sich eine Treppe, die dich hinauf führt. In der Truhe ist eine weitere Zaubermuschel (oder 20 Rubine, falls du bereits das L-2 Schwert besitzt).

#23 Tempel-Ruinen

In den Ruinen des südlichen Schreins gehe vom Eingang aus nach unten, zweimal nach links, nach oben und bei der Abzweigung nach rechts. Hier findest du vier vereinzelt Statuen, berühre die Statue unten rechts, um einen Geheimgang freizulegen. In der Höhle darunter schnappe dir die Zaubermuschel aus der Truhe (oder 20 Rubine, falls du bereits das L-2 Schwert besitzt).

#24 Maskentempel

Eine Treppe im nordwestlichsten Raum des Maskentempels bringt dich auf eine kleine Insel im Gebiet der Stromschnellen, in der du eine Truhe findest. In ihr ist eine Zaubermuschel (oder 20 Rubine, falls du bereits das L-2 Schwert besitzt).

#25 Bei Schloss Kanalet

Wenn du den fliegenden Gockel an deiner Seite hast, kannst du den längeren Abgrund im südwestlichen Bereich des Burggrabens überqueren. Du gelangst zu einer Treppe nach unten, wo du eine Truhe mit einer weiteren Zaubermuschel findest (oder 20 Rubine, falls du bereits das L-2 Schwert besitzt).

#26 Adlerfestung

Im Raum, wo du Hinox besiegt hast, gibt es einige Löcher im Boden. Lass dich auf der linken Seite an der Wand in eines der Löcher fallen. Du landest auf einem Wandsims. Lauf nach oben, bis du eine Truhe erreichst; in ihr liegt eine Zaubermuschel (oder 20 Rubine, falls du bereits das L-2 Schwert besitzt).