

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

DAS TAUSCHGESCHÄFT

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

Das **Tauschgeschäft** in **Zelda: Link's Awakening** ist eine lange Aufgabenreihe, die du im Spiel lösen musst, um an verschiedenen Stellen im Spiel weiterzukommen und am Ende einen wichtigen Gegenstand zu erhalten. Fange am Besten so früh wie möglich an, denn du wirst im Verlauf des Abenteuers immer wieder vom Tauschgeschäft profitieren.

Die Yoschi-Puppe

Im Mövendorf gibt es eine Spielhalle: Von Marins Haus musst du nach unten und einmal nach rechts gehen. Ein Spiel kostet 10 Rubine. Schnapp dir mit dem Wunderkran die Yoschi-Puppe, welche sich in der Mitte des Laufbands befindet, und lass sie dir aushändigen.

Die Schleife

Vom Wunderkran-Laden im Mövendorf geht es nun dreimal nach oben und einmal nach links. Du stehst vor einem langen Familienhaus. Gib der Frau mit dem Baby die Yoshi-Puppe und sie schenkt dir im Gegenzug eine Schleife.

Eine Dose Hundefutter

Natürlich weißt du auch mit der Schleife etwas anzufangen: Eile rasch zu Madame MiouMious Haus (links von Marins Haus) und besuche die Hundehütte (der Eingang rechts). Dort ist ein kleiner Kettenhund, der dir im Gegenzug eine Dose Hundefutter überlässt.

Die Bananen

Mit der Dose Hundefutter gehst du zum Toronga Strand. Nimm diesmal die Abzweigung nach rechts und du kommst zu einem Haus. Gib dem hungrigen Krokodil deine Dose Hundefutter und er schenkt dir vor lauter Aufregung ein paar Bananen.

Ein Stock

Gehe vor der Brücke von Schloss Kanalet nach rechts und sprich mit dem Affen Kiki. Gib ihm die Banane und er baut mit seinen Affenfreunden eine Brücke für dich. Sie hinterlassen dir einen Stock, den du mal besser mitnimmst.

Die Honigwabe

Sobald du die Teufelsvilla verlassen hast, triffst du Tarin in der Urunga Steppe. Er versucht gerade eine Honigwabe zu bekommen, aber er kommt nicht so ganz ran. Gib ihm den Stock, damit er sein Vorhaben durchsetzen kann. Allerdings läuft alles nicht so ganz nach Tarins Plan und er wird Opfer eines wütenden Bienenschwarms. Da die Bienen

beschäftigt sind, nutzt du einfach die Gelegenheit und nimmst die Honigwabe an dich, welche vom Baum fällt.

Eine Ananas

Bringe nun diese leckere Honigwabe zum Zoodorf. Betrete das Haus in der rechten unteren Ecke und spreche mit dem Bären. Weil er gerne Honig isst und deinen Honig gerne möchte, gibt er dir im Tausch eine Ananas.

Der Hibiskus

Gehe nun zum Tal Tal Gebirge, nimm dabei die Treppe im Osten des Tamaranchbergs. Am anderen Ende der Höhle siehst du Papahl winken, der sich in den Bergen verirrt hat. Nimm nun die nächste Höhle, um zu ihm zu gelangen und gib ihm die Ananas, damit er wieder zu Kräften kommt. Aus Dank dafür, dass du sein Leben gerettet hast, gibt er dir einen Hibiskus (Blume).

Der Brief

Gehe wieder zum Zoodorf zurück. In einem Haus oben rechts des Dorfes wohnt eine Ziege, die einen Brief schreibt. Diese freut sich über deinen Anstand, einer Lady wie ihr eine Blume zu bringen. Sie fragt dich gleich, ob du einen kleinen Gefallen erledigen kannst. Nimm an und du erhältst den Brief für Dr. Wright.

Der Besen

Mit dem Brief geht es zu Dr. Wright. Dieser lebt in dem Haus westlich vom Schleimsumpf. Er freut sich über deinen Brief und möchte dir etwas geben, hat aber nur einen Besen parat. Besser als nichts.

Ein Angelhaken

Nun gehe zum Mövendorf. Bei Ulriras Haus wird dir bereits seine Frau aufgefallen sein, die hier sonst immer gefegt hat. Doch nun hat sie keinen Besen mehr und benötigt einen Neuen. Zufälligerweise hast du einen und im Gegenzug bekommst du einen Angelhaken, den sie beim Fegen am Strand gefunden hat.

Hinweis: Falls du Ulriras Frau nicht mehr im Mövendorf finden kannst, schau im Nordosten des Zoodorfs nach.

Perlenkette / Bikini Oberteil

Unter einer Brücke in der Zwergenbucht lebt im Süden ein Angler unter der Brücke. Du benötigst zuvor die Schwimmflossen, um unter die Brücke tauchen zu können. Da fischt ein Fischer auf dem Boot. Springe mit der Greifenfeder auf sein Boot und spreche mit ihm. Er vermisst im Moment einen Angelhaken, so gebe ihm deinen. Er verspricht dir dafür etwas zu fangen. Im Original fängt er ein Bikini-Oberteil, in Link's Awakening DX ist es jedoch eine Perlenkette.

Eine Schuppe

In der Nähe lebt im diesem Gewässer der Zwergenbucht auch eine Meerjungfrau. Diese vermisst gerade ihre Perlenkette / ihr Bikini-Oberteil. Gebe ihr den Gegenstand zurück und sie gibt dir aus Dank eine ihrer Schuppen.

Die magische Lupe

Für den letzten Schritt benötigst du den Enterhaken aus Level 5. Südlich der Brücke, unter welcher sich der Angler befindet, kannst du dich mit dem Enterhaken auf die andere Seite ziehen. Du gelangst zu einer Statue einer Meerjungfrau, welcher dir bereits aufgefallen sein müsste. Benutze bei ihr die Schuppe, indem du den A-Button betätigst, um einen Geheimgang zu öffnen. Im vorderen Raum steuere direkt oben den nächsten Raum an, wo dich die magische Lupe erwartet.

Mit der magischen Lupe kannst du unsichtbare Dinge sehen - so dürfte dir auffallen, dass der Vorraum voller unsichtbarer Monster war. Auch lässt sich damit das eine merkwürdige Buch in der Bibliothek lesen, wo sonst die Schrift zu klein ist.