

Werkzeuge

In diesem Guide erfährst du, wie du alle Werkzeuge erhältst und welche Funktion diese haben.

ANGEL



Angel: Erhältlich bei Schlepp & Nepp's Laden oder von Melinda zu Beginn des Spiels.
Wirf es an passenden Stellen aus und fange die Fische mit dem A-Knopf wieder ein.

Silberangel: Erhältlich im Museumsshop, nachdem du mindestens 30 Fische gespendet hast.
Die Fische beißen länger und eher an.

Goldangel: Wenn du alle Fische gefangen hast solltest du zum Leiter des Angeltourniers gehen; er wird dir die Angel geben.
Die Fische beißen noch länger und schneller an.

KESCHER



Kescher: Erhältlich bei Schlepp & Nepp's Laden oder von Melinda zu Beginn des Spiels.
Halte den A-Knopf gedrückt um zu schleichen. Lass ihn los, um den Kescher zu schwingen und Insekten zu fangen.

Silberkescher: Erhältlich im Museumsshop, nachdem du mindestens 30 Insekten gespendet hast.
Der Silberkescher besitzt einen größeren Radius.

Goldkescher: Sprich mit dem Leiter des Insektenturniers, nachdem du alle Insekten gefangen hast; er wird dir den Goldkescher überreichen.
Besitzt den größten Radius der Kescher.

GIEßKANNE

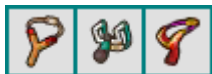


Gießkanne: Erhältlich bei Schlepp & Nepp's Laden oder von Melinda zu Beginn des Spiels. Von Nöten, um verwelkte Blumen zu retten, oder um Blumen zu kreuzen.

Silberkanne: Nachdem du mindestens 50 Blumensamen aus der Gärtnerei gekauft hast, wird dir Gerd die Silberkanne schenken. Sie besitzt einen größeren Bewässerungsbereich.

Goldkanne: Besitze mindestens 15 Tage hintereinander die perfekte Umwelt. Sprich anschließend mit Melinda, sie wird dir die Goldkanne überreichen. Diese besitzt den größten Bewässerungsbereich. Außerdem von Nöten, um Goldrosen zu bekommen.

SCHLEUDER



Schleuder: Im Angebot von Schlepp & Nepp nach der ersten Ladenerweiterung. Mit der Schleuder kannst du Geschenke von Ballons runterfallen lassen.

Silberschleuder: Befestigt an zwei silbernen Ballons, welche zufällig erscheinen. Die Silberschleuder schießt zwei Steine auf einmal.

Goldschleuder: Befestigt an drei goldenen Ballons, welche zufällig erscheinen. Die Goldschleuder schießt drei Steine auf einmal.

AXT



Axt: Zu Kaufen in der Gärtnerei. Von Nöten, um Baum zu fällen. Die Axt kann nach mehrmaligem Benutzen zerbrechen.

Silberaxt: Manchmal im Inselshop für 8 [Medaillen](#) zu kaufen. Sie hält länger als die normale Axt und immer hinterlässt sie seltene Abdrücke auf den Stümpfen der Bäume.

Goldaxt: Nachdem du mindestens 50 Setzlinge gekauft hast, wird Gerd dir diese Axt schenken. Die Goldaxt geht nie kaputt.

SCHAUFEL



Schaufel: Erhältlich in Schlepp & Nepp's Laden. Mit der Schaufel lassen sich Items aus- und vergraben.

Silberschaufel: Zu Kaufen im Museumsshop, nachdem du mindestens 15 Fossilien gespendet hast. Die Silberschaufel lässt manchmal Kristalle, statt Sternis, in den Geldsteinen erscheinen.

Goldschaufel: Wenn du mindestens 50 Dünger in der Gärtnerei gekauft hast, wird Gerd dir die Schaufel schenken. Mit ihr lassen sich Geldbäume pflanzen.

Sonstiges



Stoppuhr: Erhältlich in Schlepp & Nepp's Laden, nach der ersten Ladenerweiterung. Die Stoppuhr lässt eine Meldung nach einer bestimmten Zeit erscheinen.

Megafon: Erhältlich in Schlepp & Nepp's Laden nach der ersten Ladenerweiterung. Drücke den A-Knopf und nenne anschließend den Namen eines Bewohners in das Mikrofon des Nintendo-Systems. Dieser Bewohner macht auf sich aufmerksam, damit du diesen besser findest.

Sack: Erhältlich von Chris an Weihnachten. In ihm finden sich Möbelstücke, Tapeten, Kleidung (usw.), welche sich die Bewohner wünschen. Gib dem richtigen Bewohner die Items, welche sie sich gewünscht haben. Nach Weihnachten wird der Weihnachtssack zu einem gewöhnlichem Sack ohne Nutzen.

Quietschehammer: Ab und zu erhältlich im Inselshop für 10 [Medaillen](#). Es besitzt dieselbe Funktion, wie im Minispiel. Jedoch kommst du im regulärem Spiel dadurch nicht weiter.