

# Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

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

## TIPPS & TRICKS

In der nachfolgenden Sammlung zu **Zelda: The Wind Waker** befinden sich zahlreiche kleine Tipps, Bugs und Tricks. Dabei sind es so viele Einträge, dass wir nicht alle getestet haben. Probiert es aus und [schreibt uns](#), wenn es ein Erfolg war oder dieser Trick überhaupt nicht funktioniert hat. Have Fun!

*Schaut auch in unseren Guide: Lustiges in The Wind Waker.*

### # Geldsorgen Ade!

Wer Geldsorgen und viel Ausdauer hat, reist nach Präludien, zu Meister Orca und übt sich mit ihm im Kampf. Nachdem man zum "ganzen Mann" geworden ist (500 Treffer, bevor man 3 mal getroffen wird), kann man ihn ein weiteres Mal herausfordern. Nachdem man ihn 1000 mal getroffen hat, gibt Orca auf und ernennt den Helden in den Rang des Meisters, mit einem Zubrot von einem silbernen Rubin (200 Rubine). Diesen "Schaukampf" kann man beliebig oft wiederholen.

### # Geld, viiiieel Geld ...

Reist zur Drakonia-Insel. Auf der Rückseite (dort wo die Plattform im Wasser steht) findet ihr am Strandabschnitt ein Erdloch. Geht dort runter und ihr kommt nach der ersten Tür in einen Raum, in dem sich viele Türen mit Steintrogfackeln befinden. Um sie zu entzünden, müsst ihr die Gegner hinter den Türen erledigen. Dann öffnet sich die Tür, welche vorher versperrt war. Dahinter verbirgt sich eine Truhe und Vasen mit insgesamt 40 Rubinen. Holt sie euch, geht aus dem Raum raus und wieder hinein.

Jetzt sind die Vasen wieder gefüllt. Nach 10x raus/rein habt ihr schon 400 Rubine. So schnell verdient ihr euch Geld und ihr müsst nicht immer auf Schatzsuche gehen. Das selbe geht auch mit Gegnern. Im Drako-Sanktuarium im ersten Raum hausen zwei Bokblins. Mit eurem Greifhaken könnt ihr ihnen Glücksamulette stehlen. Verwendet den Trick und aus 2 Amuletten werden nach 10 Minuten um die 40. 50 Glücksamulette gebt ihr der Lehrerin auf Port Monee und sie wird es mit einer Urkunde, einer Maske und vielen Rubinen belohnen.

Mit der Maske seht ihr übrigens den Energiebalken des Gegners, wenn ihr ihn anvisiert und die Urkunde sorgt dafür, dass ihr das Haus auf dem Niemandsland betreten könnt.

### # Das gelbste und rundeste Ding

Auf Port Monee gibt es einen Jungen, der auf einer Treppe hockt und sagt, ihr sollt das rundeste und gelbste Ding finden. Er meint damit den Vollmond. Diesen müsst ihr fotografieren und es ihm zeigen. Aber es gibt einen Haken: Der Mond muss rund sein. Falls er das nicht ist, müsst ihr die Tag-Nachtmusik spielen und dabei auf den Mond schauen, bis er rund ist. Das Lichtbild muss farbig sein und nicht Schwarz-Weiß-Bild sein [Foto Kamera Deluxe].

### # Talisman im Gesicht

Gibt man der Lehrerin in Port Money 50 Glücksamulette (nachdem man die Urkunde erhalten hat), so bekommt man einen riesigen Talisman, den man im Menü auswählen und anlegen kann. Dann hat unser Held einen riesigen Talisman im Gesicht. Außerdem zeigt er die Energie- und Magieleiste der Gegner an, wenn du sie anvisierst.

# Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

[www.zelda-europe.de](http://www.zelda-europe.de)

## # Extras

Wenn ihr in Port Monee das Eingangstor mit 6 Fahnen bestückt, bekommt ihr vom Seemann, der es betrachtet, 20 Rubine. Für 6 Statuen (darf nur Wasserkrug-Statuette sein) bekommt ihr 50 Rubine. Wenn dort mindestens eine Handelsgenie-Statue steht, erhaltet ihr auch 50 Rubine.

Beim Fotograf könnt ihr bei jeder Vollmondphase ein Geheim-Photo kaufen.

Auf Präludien trifft ihr Vadder Orca 500 mal mit dem Schwert, bevor er euch dreimal trifft und die Mühe wird mit einem Herzteil belohnt. Hierbei gibt es einen kleinen Trick: Am Anfang schlägt ihr zweimal auf ihn ein, haltet euer Schild zum Schutz hoch und wartet, bis er kontert. Also merkt euch: zweimal schlagen, dann Schild.

Die Brücke auf Präludien könnt ihr nicht überqueren, weil der Riesenvogel sie zu Beginn des Spiels zerstört hat? Falsch gedacht! Ihr stellt euch auf den einen Brückenpfeiler und dreht den Wind in Richtung Feenwald. Jetzt segelt ihr mit eurem Deku-Blatt hinüber. Dort befindet sich auch ein Erdloch, wo eine Fee haust, die eure Geldbörse vergrößert.

## # Neue Musik auf PORT-MONEE

Wenn ihr bei Suzunaris Stand vor der ersten Theke (die mit den Blumen!) auf dem Teppich seid, müsst ihr die "Kleine Tag- und Nachtmusik" auf eurem Taktstock spielen. Wichtig ist, dass es Nacht ist, also Tag wird. Nun lenkt ihr mit dem C-Stick immer im Kreis, bis ihr wieder laufen könnt, dann hört sofort auf. Ihr habt vielleicht bemerkt, dass ihr kurz auf's Meer geschaut habt, oder? Wenn ja, dann könnt ihr nun aufmerksam eurer Musik lauschen!

## # Unsichtbare Schatztruhe

Geht nach Port Monee und spielt die Tag-Nachtmusik, damit es dunkel wird. Dann schaut auf die kleine Insel neben dem Bombenladen. Dort seht ihr eine unsichtbare Schatztruhe. Geht dort mit dem Deku-Blatt hinüber und schaut es euch an.

## # Auktion auf Port Monee

In jeder Nacht gibt es eine Versteigerung im Haus des reichen Mannes. Man muss drücken, bis die gelbe Leiste voll ist und dann ein Gebot abgeben. Man sollte einiges mehr als das Höchstgebot bieten. Beispiel: Höchstgebot 80 Rubine - euer Gebot 100 Rubine. Dann sind alle überrascht und können einige Zeit nicht bieten - so kommt man billig davon. Wenn das Gebot zu hoch war, drücke nochmals, um aufzuhören.

## # Nach Geld graben

Ihr müsst einfach Universal Futter kaufen und zu einer Insel mit Schweinen gehen. Werft das Futter zu den Schweinen und sie werden nach Rubinen und Sonstigem graben.

## # Das schwarze Killer-Schwein

Sobald ihr die Armbänder habt, mit der ihr sehr schwere Dinge heben könnt, fahrt ihr zu eurer Heimatinsel (Präludien). Jetzt müsst ihr zu der Frau und dem Mann gehen, bei denen ihr die Schweine ganz am Anfang fangen musstet. Ihr seht, dass das schwarze Schwein übrig geblieben ist und sehr sehr groß und fett geworden ist. Nähert euch dem Schwein und ihr werdet merken, dass es vor euch wegläuft. Seid schnell und drückt geschickt in die Tasten, um das Schwein zu tragen. Jetzt könnt ihr es auf eurer Heimatinsel mit euch herumschleppen.

Jetzt kommt der lustige oder eher schmerzhaft Teil: Werft das Schwein solange weg und hebt es wieder hoch, bis es sprichwörtlich vor Wut kocht und hinter euch her ist. Wenn es euch erwischt, zieht es euch satte drei Herzen ab. Ihr könnt es aber auch schneller zur Wut bringen, indem ihr Folgendes tut:

4x mit eurem Schwert auf ihn einschlagen (4-Combo)  
3x mit euren Bomben attackieren  
oder 5x mit Pfeil und Bogen ihn verletzen

# Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

[www.zelda-europe.de](http://www.zelda-europe.de)

Letzteres wäre sicherer, da ihr einen guten Sicherheitsabstand genießen dürft. Trotzdem müsst ihr immer noch vor dem Schwein davonlaufen. Um seine Wut Einhalt zu gebieten, müsst ihr euch einfach in das Meer retten. Das Schwein folgt euch ins Meer und das Wasser kühlt sein angespanntes Gemüt ab und er ist wieder das liebe nette fette Schwein, wie es vor seinem Wutanfall war. Macht daher diese Aktion nur in der Nähe des Meeres, damit ihr euch vor dem Schwein frühzeitig retten könnt.

## # Die Sprache der Götter verstehen

Ihr müsst einmal das Abenteuer durchspielen. Nun müsst ihr abspeichern und dann von vorne beginnen. Ab sofort könnt ihr die antike Sprache der Götter verstehen

## # Stahlzyklopen beim Turm der Götter besiegen

Wollt ihr wissen wie man die Stahlzyklopen beim Turm der Götter besiegen kann? Schießt sie einfach mit dem Pfeil und Bogen ab.

## # Terri Händler

Ihr könnt V.I.P Kunde werden, indem ihr 30x etwas beim Terri Händler kauft. Wenn ihr also beim Terri Händler V.I.P Kunde seid, dann bekommt ihr einen Gutschein, der aber nichts bringt, da der Terri Händler dir nur zjubelt: "Sie sind mein allerbesten Kunde!"

Aber wenn ihr Super V.I.P Kunde seid, bekommt ihr einen Gutschein, mit dem ihr alle eure Sachen auffüllen könnt, wie z.B. die Pfeilbogen und die Bomben. Die Sachen aus der Beutetasche, Futtertasche oder Posttasche sind dabei ausgeschlossen.

## # Fischfutter

Wie ihr sicher schon bemerkt habt, ist die Karte in Quadrate eingeteilt. In jedem dieser Quadrate befinden sich Fische, die, wenn ihr sie mit Universalfutter füttert, ein Bild der Region und eine, manchmal hilfreiche, Info für euch springen lassen. Wenn ihr diesen Vorgang wiederholt, spielt er ein Spiel mit euch, bei dem ihr ihn mit Pfeilen treffen müsst. Je öfter ihr trifft, desto mehr Geld bekommt ihr.

## # Schätze finden

Wenn ihr auf dem Meer seid, dann seht ihr beim Vorbeifahren helle Leuchtkreise. Wenn ihr näher kommt, hört ihr eine besondere Melodie. Fahrt neben den Kreis und schaut mit dem Kran nach. Siehe da - einen Schatz gefunden ohne Schatzkarte.

## # Sternbilder

Wenn ihr nachts auf dem Meer unterwegs seid, haltet das Boot an und nehmt den Himmel näher in Augenschein. Ihr könnt bekannte Sternbilder entdecken, die die Entwickler integriert haben.

## # Magie auffrischen

Falls euch mal die Magie ausgehen sollte, braucht ihr nur in die violetten Blumen hinein hüpfen (z.B. im Verbotener Hain). Danach habt ihr wieder mehr Magie auf eurer Anzeige. Macht das 3-6 mal und eure Magie-Anzeige ist wieder aufgefüllt.

## # Vier kleine Strolche

Vor der Schule auf Port-Monee befinden sich vier Kinder, die die Schule schwänzen. Sie versprechen euch wieder in die Schule zu gehen, sobald ihr sie zu einem Versteckspiel herausfordert. Sobald man sie entdeckt, laufen sie weg und ihr müsst sie fangen (Waffen nützen nicht, um sie zu betäuben).

Hier sind die vier Verstecke der Kinder:

# Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

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

- A | Hinter dem Bombenladen
- B | Hinter dem Grabstein, wo ihr die Kleine Tag- und Nachtmusik erlernt habt.
- C | Unter der Brücke, hinter einem Busch, in der Nähe der Schule.
- D | Im Baum in der Nähe des Briefkastens (führe eine Rollattacke aus, dann fällt er runter).

Sie verraten euch, dass ihre Lehrerin auf Glücksamulette steht und das es eine Überraschung gibt, sobald ihr ihr 20 davon gebt. Sammelt 20 bzw. 50 davon, um entlohnt zu werden.

## # Unendlich Suppe

Wenn ihr unendlich Suppe von der Großmutter haben wollt, dann legt eine Flasche mit der Suppe auf XYZ. Dann drückt gleichzeitig den Knopf, auf dem ihr die Flasche platziert habt und START. Nehmt z.B. die Photo Box. Ihr werdet sehen, dass ihr getrunken habt aber die Flasche noch voll ist.

## # 225 Rubine beim Einen und 104 Rubine beim Anderen

Im Terra-Tempel gibt es einen Trick für Rubine, den ihr beliebig wiederholen könnt: Geht in den letzten Raum vor dem Endgegner, springt nach unten durch den Giftdampf (Vorsicht! Lasst euch jetzt noch nicht von den Todesgrabschern erwischen!) und zerschlagt den Krug mit den vielen bunten Rubinen. Jetzt sind es schon immerhin 52 Rubine in eurem Hab und Gut. Klettert nun das Grünzeug hoch und geht in den Spiegelraum. Hier lauft ihr an die Seiten zerschlagt die Krüge. Bei den ersten beiden wandern 62 Rubine auf euer Konto, bei den zweiten beiden sage und schreibe 111 Rubine!

Zusammen mit der ersten Erbeutung machen das insgesamt 225 Rubine. Und dank unseren Freunden den Todesgrabschern, von denen ihr euch dann fangen solltet ist dieser Trick beliebig oft wiederholbar.

Im Zephir-Tempel gibt es es eine ähnliche Methode: Geht zum Vorletzten Raum vor dem Boss des Tempels, bei den vielen Bokblins, und springt rechts runter. Lauft, wenn ihr unten seid, geradeaus weiter und ihr seht einen Krug. Zerstört ihn und ihr seid um 52 Rubine reicher. Begebt euch, wenn ihr wieder oben seid in den letzten Raum des Zephir-Tempels. Vor der Bosstür zerstört ihr den Krug mit den farbigen Rubinen und bekommt 52 Rubine. Geht ihr nun in den vorherigen Raum zurück und lasst euch von dem Todesgrabscher schnappen. So könnt ihr den Trick so oft wiederholen, wie ihr möchtet.

## # Andere Hintergrundmusik

Gebt als Name eines neuen Spielstands "Zelda" ein, dann spielt eine andere Hintergrundmusik.