

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

*Diese Lösung entstammt aus der Webseite: www.gamepro.de.
Sollte beim Lösungsweg Probleme auftauchen, meldet sie uns bitte.*

PRÄLUDIEN

Am Anfang seid ihr auf einer Plattform und werdet von eurer Schwester geweckt. Geht danach zum Haus eurer Großmutter und lasst euch die grünen Klamotten geben. Danach geht ihr zurück zu eurer Schwester. Sie schenkt euch das Fernrohr. Mit dem schaut ihr auch gleich zu dem Postboten und dann nach oben. Ihr seht wie ein Mädchen in den Wald fällt. Geht jetzt in das Haus vor dem eurer Großmutter und sprecht mit Odra. Befolgt seine Anweisungen. Am Schluss schenkt er euch das Schwert.

Dann geht ihr über die Brücke und hinter dem Haus den Weg hoch. Am Ende geht ihr nochmal über eine Brücke und dann in den Wald rein. Dort müsst ihr ein paar Monster besiegen bis ihr das Mädchen in einem Baum findet. Wenn ihr die beiden Monster besiegt habt fällt sie runter und haut ab. Verlasst den Wald ebenfalls. Draußen müsst ihr dann mit ansehen wie eure Schwester von dem Riesenvogel entführt wird. Bei einem Gespräch mit den Piraten stimmen sie zu euch mitzunehmen, allerdings nur wenn ihr einen Schild habt. Geht zum Haus eurer Großmutter und klettert die Leiter hoch.

Ihr stellt fest, dass der Schild weggenommen wurde. Ihr erhaltet ihn nach einem Gespräch mit eurer Großmutter. Draußen könnt ihr noch, wenn ihr 20 Rubine habt, in dem Boot im Wasser die Futtertasche kaufen. Redet dann mit Tetra und fahrt mit den Piraten.

PIRATENSCHIFF

An Bord des Piratenschiffes geht ihr als erstes durch die Tür unter Deck. Nachdem ihr die Treppe heruntergegangen seid trifft ihr auf Niko der euch eine Aufgabe stellt. Ihr müsst in einer gewissen Zeit und mithilfe der Seile über die Plattformen auf die andere Seite springen. Während ihr an den Seilen hängt könnt ihr R drücken um anzuhalten und dann die Richtung ändern. Den Rest erklärt Niko. Wenn ihr drüben seid kriegt ihr die Beutetasche. Geht dann wieder an Deck und klettert den Mast hoch. Oben redet ihr mit Tetra, die schließlich auf die Idee kommt euch in die Festung zu katapultieren.

VERWUNSCHENE BASTION

Wenn ihr in der Bastion gelandet seid stellt ihr erst einmal fest, dass ihr euer Schwert verloren habt. Schwimmt an Land. Ihr werdet dann von Tetra angesprochen, die euch heimlich den Piratentalisman in die Tasche gesteckt hat. In der ganzen Bastion sind Scheinwerfer und Monster. Wenn diese euch entdecken, landet ihr im Knast. Schnappt euch deshalb immer eins der Fässer und stülpt sie euch über. Falls ihr allerdings im Licht eines Scheinwerfers steht müsst ihr sofort stehenbleiben bis er weiterzieht, sonst werdet ihr trotzdem entdeckt. Das gleiche gilt bei Monstern. Falls ihr euch bewegt während ihr nahe bei ihnen seid oder während sie euch angucken werdet ihr eingesperrt. Also Vorsicht.

Geht also nun mit einem Fass zur großen Tür hinter den Scheinwerfern und öffnet sie (Übrigens, Vorsicht vor Ratten, sie klauen euch Rubine). In dem Raum geht ihr direkt durch die rechte Tür. Folgt dem Gang und betretet den nächsten Raum. Geht direkt weiter durch die nächste Tür. Dieser Gang wird von Monstern bewacht. Falls ihr ein Herzteil haben wollt schnappt euch das Fass und geht vorsichtig an den Monstern vorbei, falls nicht lasst euch einfach erwischen. Im nächsten Raum tretet hinter den Töpfen auf den Schalter, holt das Herzteil, geht raus und lasst euch erwischen.

Ihr findet euch im Knast wieder. Springt vom Tisch aufs Regal, macht die Vase kaputt und kriecht durch den Gang in die Freiheit. Geht dann den Weg lang und öffnet die Truhe mit der Karte. Schwingt euch nun auf die andere Seite und geht durch die linke Tür nach draußen (Falls ihr runter fallt lasst euch einfach einsperren). Draußen geht ihr gleich wieder nach links. Tetra nimmt dann über ihren Stein Kontakt mit euch auf. Klettert jetzt die Leiter hoch.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Sobald euch der Typ am Scheinwerfer sieht greift er euch an. Benutzt euren Schild um euch zu verteidigen, bis der Typ seinen Stock verliert. Dann lauft ihr schnell hin, schnappt euch den Stock und schlägt auf den Typen ein bis er besiegt ist. Den ersten von drei Scheinwerfern habt ihr jetzt ausgeschaltet. Geht jetzt über die Leiter zurück in die Tür aus der ihr gekommen seid. Geht gleich in die nächste Tür. Geht nach links über eine Treppe bis ihr zu einer Leiter kommt. Oben ist der zweite Scheinwerfer. Verfahrt genau wie beim ersten. Wenn ihr fertig seid geht bis zur Treppe zurück und dann in die andere Tür. In der Ecke des Raumes ist hinter den Töpfen eine Truhe mit dem Kompass.

Schwingt euch dann auf die andere Seite und geht nach draußen. Dort geht ihr wieder nach links und folgt dem Pfad bis zu einer Leiter, welche euch zum dritten und letzten Scheinwerfer bringt. Wenn ihr das erledigt habt geht ihr den Pfad zurück und dann in die andere Tür. Durchquert diesen Raum einfach. Wenn ihr wieder draußen seid seht ihr einen Block den ihr runter schieben müsst. Dadurch könnt ihr jetzt immer wieder hier hoch. Geht dann die Treppe hoch in den nächsten Raum. Dort schnell das Fass überstülpen und geschickt an den Monstern vorbei zur nächsten Treppe bzw. Tür.

Wenn ihr das geschafft habt geht ihr draußen ein Stückchen bis ihr zu einem Fass kommt, das ihr benutzt um an dem Monster vorbeizukommen. Ihr müsst dann links um die Ecke biegen und laufen, bis ihr zu zwei sehr schmalen Kanten kommt. Ihr müsst euch mit A an die Wand pressen um da rüber zu kommen. Danach lauft ihr bis ihr zu einer Tür kommt, die von einem Monster bewacht wird und vor der euer Schwert liegt. Schnappt euch also das Schwert und erledigt den Typen. Wenn ihr ihn besiegt habt öffnet sich die Tür. Drinnen findet ihr eure Schwester. Bevor ihr etwas tun könnt werdet ihr aber von dem Vogel gepackt, der euch zu einem schwarzgekleideten, düsteren Mann fliegt. Dieser befiehlt dem Vogel euch ins Meer zu werfen.

PORT MONEE

Wenn ihr aufwacht findet ihr euch auf einem sprechenden Boot namens Roter Leuenkönig wieder. Er erzählt euch, dass der schwarz gekleidete Mann Ganondorf war, der zurückgekommen ist, um die Welt erneut in Angst und Schrecken zu stürzen. Der Leuenkönig bietet euch seine Hilfe an. Allerdings müsst ihr zuerst ein Segel auftreiben. Also geht an Land und betretet die Stadt. Haltet Ausschau nach dem Kerl der aussieht wie ein Eskimo. Für 80 Rubine verkauft er euch das Segel.

Eigentlich könntet ihr die Insel jetzt schon verlassen, aber es gibt noch ein paar nützliche Gegenstände hier. Geht dann also vom Eskimo aus die Steinstufen hoch und dann durch den steinernen Bogen. Dort geht ihr die Holzplanke runter und geht in die Tür. Ihr seid im Gefängnis gelandet, in dem Tingle eingesperrt ist. Links hinter den Töpfen ist ein Schalter den ihr betätigen müsst, um Tingle zu befreien.

Als Dank gibt euch Tingle dann den Tingle Ceiver und eine Karte, auf der seine Insel eingezeichnet ist. Wenn er weg ist, geht in seine Zelle rein und schiebt die Kiste weg. Dahinter ist ein Labyrinth durch das ihr kriechen müsst. An einer Kreuzung müsst ihr euch immer für eine Richtung entscheiden. Kriecht: rechts, links, geradeaus, rechts, links, geradeaus, links, rechts, rechts, geradeaus und wieder rechts. Dann findet ihr in einer Kiste die Foto-Box.

Geht wieder raus und geht in der Stadt in die Schule (hängt eine Tafel an der Tür) und redet mit der Lehrerin. Sie erzählt euch von vier schlimmen Schülern. Ihr findet sie draußen. Sie fordern euch zu einem Spiel heraus. Die vier verstecken sich und ihr müsst sie finden. Geht diesmal durch den anderen steinernen Torbogen nach draußen. Hinter einem Busch ist das erste Kind (ihr müsst sie übrigens noch fangen). Sucht dann den tanzenden Mann auf der Klippe, hinter ihm ist ein Stein hinter dem das zweite Kind ist. Das dritte Kind ist auf dem Baum beim Eingang in die Stadt. Rollt gegen den Baum damit es runter fällt. Das vierte Kind ist hinter dem Bombenladen, welcher außerhalb der Stadt steht. Ihr müsst euch am Rand mit A entlang pressen um hinter das Haus zu kommen. Habt ihr alle vier Kinder gefangen erhaltet ihr ein Herzteil. Falls ihr ein Glücksamulett habt könnt ihr es der Lehrerin schenken, ihr erhaltet dafür 20 Rubine. Jetzt könnt ihr zum Boot gehen. Geht an Bord und segelt nach Osten bis nach Drakonia.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1
A2 B2 C2 D2 E2 F2 G2
A3 B3 C3 D3 E3 F3 G3
A4 B4 C4 D4 E4 F4 G4
A5 B5 C5 D5 E5 F5 G5
A6 B6 C6 D6 E6 F6 G6
A7 B7 C7 D7 E7 F7 G7

Die Buchstaben und Zahlen stehen für die Felder in der Karte, die ihr aufrufen könnt, wenn ihr auf dem Steuerkreuz nach oben drückt. In jedem dieser Felder ist eine Insel. Diese Inseln werden später noch in eure Karte eingetragen, aber so wisst ihr vorerst, welche Insel gemeint ist (Drakonia, euer Ziel ist z.B. F2 oder Port Monee ist D2).

DRAKONIA

Wenn ihr auf Drakonia gelandet seid, kriegt ihr vom Roten Leuenkönig den Taktstock des Windes. Ihr kriegt dann noch erklärt, wie das Ding funktioniert. Geht dann nach rechts durch den Tunnel bis ihr im Wasser eine kleine Insel seht zu der ihr natürlich rüber schwimmt. Stellt euch vor den Stein und nehmt den Taktstock raus. Schwingt ihn dann hoch, links, rechts. Ihr habt nun das Lied des Windes gelernt. Nachdem der Typ mit euch gesprochen hat geht durch den Tunnel zurück und dann dort den Weg hoch. Die herumliegenden Steine könnt ihr mit den Pflanzen wegsprengen, die überall herumliegen und wie Bomben aussehen. Packt sie und legt sie bei dem entsprechenden Stein ab. Oben trifft ihr dann den Postvogel, den ihr schon auf Präludien kennen gelernt habt. Geht dann noch weiter bis in die Höhle.

Drinne haben diese Vögel gerade eine Besprechung. Sprecht mit dem Typ in der Mitte. Er gibt euch die Posttasche. Geht nun in den ersten Stock und in die erste Tür links. Dort trifft ihr Medolie, die euch einen Brief gibt. Springt wieder nach unten und geht in den Gang direkt unter der Rampe. Hinter der Tür findet ihr den Sohn von dem Chef hier. Gebt ihm den Brief seines Vaters. Geht wieder raus und dann in den Gang wo ein Vogel mit einem Stock danebensteht. Draußen springt runter und redet mit Melodie.

Danach schnappt ihr sie euch und tragt sie auf den kleinen Hügel. Wartet nun, bis der Wind in die Richtung weht wo sie hin will. Dann werft ihr sie schnell rüber. Als Dank gibt sie euch eine Flasche und verschwindet. Füllt die Flasche mit Wasser und klettert die Brücke rauf. Oben sind ein paar verdorrte Pflanzen. Träufelt Wasser auf eine von ihnen und eine von den Bombenpflanzen wird wachsen. Nehmt sie und sprengt mit ihr den großen Fels weg. Danach füllt sich das Loch mit Wasser und ihr könnt bequem rüber schwimmen. Jetzt kommt ihr zu zwei Statuen. Schmeißt eine Bombe in den Korb derer die am nächsten ist. Um eine Bombe in den Korb der zweiten Statue zu werfen müsst ihr auf die erste umgefallene springen. Wenn ihr das geschafft habt springt rüber und betretet das Drako-Sanktuarium.

DRAKO-SANKTUARIUM

Schiebt als erstes die Statuen so, dass ein kleiner Durchgang frei wird. Im nächsten Raum besiegt ihr dann die zwei Monster. Schnappt euch einen ihrer Stäbe und entzündet ihn an der Fackel. Zündet dann die beiden anderen Fackeln an und eine Truhe mit einem Schlüssel erscheint. Im nächsten Raum zerschlagt ihr die Bretter mit dem Schwert und geht die Bretter entlang bis sie aufhören. Hier springt ihr runter und zieht den Block aus der Wand, über den ihr weiterkommt.

Bevor ihr über den nächsten Abhang springt wartet ihr am besten, bis die Lavafontäne einmal hochgekommen ist. Rennt schnell über die Brücke und lasst die Fledermäuse am besten in Ruhe (falls ihr sie doch angreift schneidet bloß nicht die Seile durch, die die Brücke halten). Am Ende der Brücke schnappt ihr euch eine der Bomben und sprengt den Felsen weg. Im nächsten Raum schnappt ihr euch einen der Krüge mit Wasser und schmeißt ihn so in die Lava, dass ihr auf die linke Seite kommt. Die Krüge lassen für 15 Sekunden die Lava an einer Stelle er härten, sodass ihr drauf springen könnt.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Springt also auf die linke Seite und holt euch die Karte aus der Truhe. Springt mithilfe eines Kruges von hier aus nach links, geht die Leiter hoch und in den nächsten Raum. Dort springt, wenn ihr nahe ran geht, hinter den Brettern ein Monster hervor. Besiegt es und schnappt euch sein Schwert. Damit könnt ihr die Bretter weiter hinten durchschneiden und euch den Schlüssel holen. Geht durch die andere Tür raus und ihr landet wieder am Anfang des Raums mit der vielen Lava. Schnappt euch einen der Krüge und werft ihn gegen die Bomben, die an der Wand wachsen. Dadurch wird der Felsen weg gesprengt und ihr könnt über die Holzbretter geradeaus weiter zur nächsten verschlossenen Tür gehen.

Drinne geht ihr erst einmal geradeaus weiter (Vorsicht vor den Schleimmonstern, die von der Decke fallen) und macht dann links die Bretter kaputt. In einem der Töpfe dahinter ist ein Monster, das ihr besiegt und mit seinem Stab schließlich die anderen Bretter abfackelt. Dahinter tretet ihr auf den Schalter um die Stäbe die die Tür blockieren zu entfernen. Wenn ihr durch diese Tür geht seid ihr außerhalb des Berges (gehört trotzdem noch zum Level).

Lauft über die Brücke und besiegt das Monster. Dann klettert die Leiter hoch, wobei ihr auf den Lavastrahl achten müsst. Wartet bis er raus geschossen ist und klettert dann schnell hoch. Oben besiegt ihr den Vogel und geht dann wieder an die Wand angepresst rüber. Auch hier gilt es, kurz nachdem der Lavastrahl raus geschossen ist schnell rüber zu kommen. An der nächsten schmalen Passage müsst ihr euch mit den Händen entlanghangeln. Dann die Leiter hoch und mit der Bombe den Felsen wegsprengen. Jetzt könnt ihr wieder rein. Drinnen zieht ihr zuerst den Block in der Mitte raus und schiebt ihn dann nach rechts. Dann zieht ihr den nächsten in der Mitte raus. Jetzt könnt ihr nach oben. Dort zieht ihr den Block aus der Wand um nach oben zu kommen, wo auch schon der Kompass auf euch wartet.

Holt euch jetzt einen der Stäbe aus den Krügen, zündet ihn an und werft ihn zu den Brettern rüber. Danach könnt ihr euch den Schlüssel holen. Öffnet die Tür und geht wieder raus. Geht die Treppe hoch und zu dem Nest, in dem ein Vogel hockt den ihr besiegen solltet. In seinem Nest könnt ihr danach den Schlüssel holen um die Tür zu öffnen. Drinnen schnappt euch einen Stab und zündet ihn an. Besiegt mit ihm die Fledermäuse weiter hinten und brennt die Bretter nieder. Ihr könnt euch noch in der Kiste ein Glücksamulett holen. Ihr müsst dann noch alle Fackeln anzünden um die Tür aufzukriegen.

Im nächsten Raum solltet ihr euch eine Bombe schnappen, um den Fels über dem magischen Topf aufzusprengen (von nun an könnt ihr euch wenn ihr in diesen Topf steigt zu dem anderen magischen Topf teleportieren der in der Eingangshalle steht und natürlich auch umgekehrt). Laft dann über die Brücke in den nächsten Raum. Dort müsst ihr drei Monster besiegen. Das erste läuft einfach so rum. Das zweite ist links hinten in der Ecke vom Raum in einem Topf und das dritte ist im Topf auf dem Regal rechts vom Eingang. Rollt gegen die Wand damit der Topf runter fällt. Dann nehmt noch einen der Stäbe, zündet ihn an und zünde die Fackel an. Eine Schatztruhe mit einer Schatzkarte erscheint.

Klettert die Leiter hoch und verlasst den Raum. Im nächsten Raum müsst ihr euch einen Topf schnappen, rüber springen und ihn auf diesen Wurm werfen, was zur Folge hat, dass dieser sich einrollt. Jetzt könnt ihr ihn ganz leicht besiegen. Springt zurück und holt nochmal einen Topf. Werft ihn an die Stelle, wo die Lavafontäne immer hochkommt. Dann springt ihr selber drauf und lasst euch von der Lava nach oben bringen. Im nächsten Raum sprengt ihr zuerst mit der Bombe den Felsen weg, welcher die Tür blockiert und danach den, der den dritten magischen Topf blockiert. Jetzt könnt ihr euch auch hierhin warpen.

Geht nach draußen und rennt schnell die Stufen hoch, die hinter euch sofort zusammenfallen. Oben geht ihr unter dem Gatter durch, das hinter euch schließt. Ihr müsst jetzt zwei leichte und ein schwereres Monster besiegen. Habt ihr alle besiegt habt ihr Medolie befreit. Sie schenkt euch dafür den Greifhaken. Geht auf die steinerne Plattform und schwingt euch mit dem Greifhaken auf die andere Seite. Schwingt euch immer weiter bis ihr zu ein paar Brettern kommt, die ihr durch hauen müsst. Schwingt euch weiter bis ihr zu einer neuen Tür kommt. Drinnen müsst ihr die zwei Monster besiegen. Dann schnappt euch einen Stab und zündet die Seile an die die Brücke halten. Unten könnt ihr die Truhe öffnen um ein weiteres Glücksamulett zu erhalten. Geht in den nächsten Raum.

Rechts seht ihr eine Plattform, die an drei Seilen hängt. Wartet bis die Lava weg ist, springt drauf und schneidet die Seile alle auf einmal mit einer Wirbelattacke durch (B gedrückt halten und dann loslassen). Wenn die Plattform unten ist springt schnell ans Festland und von dort aus weiter über die hängenden Bretter vor euch bis zur Leiter die ihr hochklettert. Oben seht ihr in der Mitte an der Decke des Raumes so ein Ding, an dem ihr den Greifhaken benutzen könnt. Tut das also auch gleich und schwingt los, aber lasst bloß nicht los. Wenn ihr genug Schwung drauf habt, zieht ihr einen Schalter runter und die Tür ist offen. Schwingt also wieder zurück und geht durch die selbige.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Im nächsten Raum müsst ihr wieder den Greifhaken benutzen, schwingt aber nicht auf die andere Seite, sondern drückt während des Schwingens R um anzuhalten. Während ihr R gedrückt haltet könnt ihr die Richtung ändern, ihr müsst 90° nach rechts. Nehmt vielleicht noch das Seil ein bisschen länger und schwingt euch rüber. Springt über die folgenden Plattformen und benutzt schließlich nochmal den Greifhaken, um den nächsten Raum zu erreichen. In dem Raum müsst ihr den Wurm aus der Lava locken und sein blaues Auge treffen während er seine beiden Scheren auseinanderhält.

Wenn ihr Glück habt, fällt der zusammengerollte Wurm nicht in die Lava und ihr könnt ihn packen und mit R sanft auf den Schalter legen. Jetzt sind die Flammen um die Truhe verschwunden und ihr könnt euch den großen Schlüssel holen. Speichert jetzt am besten ab und beendet das Spiel, wenn ihr nochmal neu anfangt seid ihr im ersten Raum, wo ihr den Warp benutzen könnt um im Raum vor dem des Endgegners zu gelangen. Schwingt euch dort mit dem Greifhaken auf die andere Seite, ladet eure Energie auf und betretet den Raum des Endgegners.

ENDGEGNER: GOHMA

Wenn ihr den Raum betretet seht ihr den Schwanz des Drachen von der Decke baumeln. Um Gohma zu besiegen müsst ihr als erstes dreimal mit dem Greifhaken den Schwanz des Drachen packen und euch auf die andere Seite schwingen. Jedes Mal wenn ihr das macht fällt Gohma nämlich die Decke auf den Kopf. Nach dem dritten Mal zerbricht seine Schale. Jetzt müsst ihr sein Auge mit L anvisieren und ran ziehen und dann mit dem Schwert zuschlagen. Macht das solange bis ihr Gohma besiegt habt. Dann erhaltet ihr einen Herzcontainer. Geht in den Wind um nach draußen zu kommen.

Dort übergeben euch die Vögel Dins Deamont. Spielt nun das Lied des Windes um den Wind in südliche Richtung wehen zu lassen. Dann steigt auf euer Boot und segelt nach Süden. Kurz nachdem ihr losgefahren seid spricht euch ein Fisch an und erklärt euch die Sache mit den Karten. Schmeißt also jedes mal, wenn ihr einen Fisch wie ihn seht, Futter ins Wasser und er wird euch die Karte des jeweiligen Gebiets einzeichnen.

Segelt nun nach Tanntopia (F6). Auf dem Weg dorthin, genauer gesagt, im Gebiet der Ignis-Spitze (F3) ist irgendwo ein Okto, der euch frisst, falls ihr ihm zu nahe kommt. In der Nähe der Isla Bomba (F5) ist übrigens ein U-Boot, in dessen Inneren ihr eine weitere Flasche finden könnt. Von dort aus ist es nicht weit bis Tanntopia.

TANNTOPIA

Sobald ihr auf Tanntopia gelandet seid geht gleich die Stufen hoch. Weiter oben sind ein paar Pflanzen die erscheinen, falls ihr ihnen zu nahe kommt. Schlagt ihnen einfach die Köpfe ab. Sie hinterlassen dann Samen, von denen ihr weiter oben fünf Stück für einen blauen Trank tauschen könnt. Geht solange weiter, bis ihr zu dem Wasserfall kommt. Dort müsst ihr euch mit dem Greifhaken rüber schwingen. Wenn euch ein Oktorok anspricht, wehrt die Attacke einfach mit dem Schild ab und der Oktorok ist erledigt. Auf der Insel mit der sandigen Spitze müsst ihr nochmals den Greifhaken einsetzen, dann seid ihr im Inneren von Tanntopia. Lauft die kleinen Wasserfälle hoch bis ihr zum Deku-Baum kommt.

Auf seinem Gesicht erscheinen lauter Wabbelmonster. Rollt gegen den Baum und sie fallen runter. Nachdem ihr sie erledigt habt, beginnt ein längeres Gespräch. Am Schluss muss man mit den Pflanzen die so aussehen, als wären diese Killerpflanzen drin, nach oben fliegen. Wenn ihr auf diese Pflanzen zugeht saugen sie euch automatisch ein. Während ihr in der Pflanze steckt könnt ihr durch Drehen des Controll Sticks die Richtung ändern in die ihr fliegen wollt; dreht so, dass ihr geradeaus in die nächste Pflanze fliegt. Nach ungefähr vier Pflanzen müsst ihr einmal den Greifhaken einsetzen, um in die nächste Pflanze zu kommen. Wenn ihr oben seid, könnt ihr euch das Deku-Blatt holen. Gleichzeitig erscheint links oben die Magie-Anzeige. Wenn ihr während des Sprungs das Deku-Blatt einsetzt könnt ihr damit schweben, allerdings verbraucht ihr dabei magische Energie. Einer dieser kleinen Winzlinge steht auf einem Vorsprung wo auch ein Pfeil aus Grasbüscheln ist. Dort müsst ihr mithilfe des Deku-Blatts hin gleiten. Habt ihr das geschafft geht durch die Öffnung nach draußen.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Dort dreht ihr den Wind so, dass er nach Südwesten weht. Dann fliegt ihr mit dem Deku-Blatt genau in die Richtung auf die Insel. Dort mäht ihr erst einmal Gras um eure magische Energie aufzufüllen. Dann dreht ihr den Wind nochmal, sodass er jetzt nach Nordwesten weht, also in die Richtung des Verbotenen Hains. Allerdings liegt der Eingang des Hains höher als die Insel auf der ihr gerade steht. Ihr müsst also auf dem Weg dorthin durch den Wirbel fliegen, der die Insel umkreist. Wartet also bis er an der richtigen Stelle ist und fliegt los. Vor dem Eingang des Hains sind aber noch zwei fliegende Monster die euch angreifen während ihr durch die Luft fliegt. Versucht sie also zu umfliegen.

Habt ihr es dann geschafft, betretet den Hain.

DER VERBOTENE HAIN

Dieses Level ist ein unübersichtlicher Urwald. Passt gut auf das ihr euch nicht verläuft. Geht erst einmal rechts den Weg hoch, erledigt nebenbei die Wabbelmonster und holt euch rechts am Ende des Weges die Karte. Jetzt schnappt euch die Nuss, die links hinten in der Ecke herumliegt. Ihr müsst sie gegen die Pflanze werfen, die die Tür blockiert, dürft dabei allerdings nicht zu nah ran gehen, denn sonst macht sie dicht. Wenn ihr den nächsten Raum betretet seht ihr wie riesig er ist, er geht über vier der fünf Stockwerke. Jetzt müsst ihr mithilfe der Pflanzenstummel und des Deku-Blatts hoch in den ersten Stock kommen (ihr seht auf der Karte, wann ihr da seid).

Wenn ihr im ersten Stock bei der Tür im Norden angekommen seid benutzt die Bombenpflanze, um die Pflanze bei der Tür zu erledigen. Im nächsten Raum müsst ihr die Gondel benutzen um auf die andere Seite zu kommen. Blast mit dem Deku-Blatt Luft in den Ventilator links von euch um die Gondel herzuholen. Springt drauf und blast mit dem Deku-Blatt hinter euch. Die Gondel fährt euch dann auf die andere Seite. Im nächsten Raum müsst ihr zwei dieser Viecher erledigen, die euch schon vor dem Verbotenen Hain Schwierigkeiten gemacht haben. Blast sie erst einmal mit dem Deku-Blatt weg, damit sie runter fallen, dann könnt ihr sie leicht mit Schwerthieben erledigen.

Danach solltet ihr die fleischfressenden Pflanzen besiegen. Die ganz recht hinterlässt eine Pflanze, mit der ihr weiter nach oben fliegen könnt. Oben angekommen müsst ihr wieder mit dem Deku-Blatt rechts gegen den Ventilator blasen, um die Gondel heranzuholen. Springt drauf und blast wieder hinter euch um rüber zu kommen. Auf der anderen Seite müsst ihr euch die Nuss krallen, sie auf die Gondel legen und wieder zurückfahren. Drüben müsst ihr die Nuss dann gegen die Pflanze werfen um die Tür freizumachen. Beeilt euch dabei ein bisschen, denn die Luft löst sich schon nach kurzer Zeit in Luft auf. Im nächsten Raum seht ihr eine Nuss in der Mitte. Allerdings ist sie von Ranken umgeben, die erst auftauchen, wenn ihr der Nuss zu Nahe kommt.

Benutzt also das Deku-Blatt um die Nuss dort wegzublasen. Holt sie euch und öffnet mit ihrer Hilfe die Tür. Ihr seid wieder in dem Raum, der über vier Stockwerke geht. Geht entgegen dem Uhrzeigersinn (nach rechts) diesen Raum lang. Beim ersten Abhang müsst ihr den Greifhaken benutzen um herüberzukommen, danach wartet bis die bewegende Plattform zu euch kommt und springt drauf.

Wenn sie sich zur Mitte bewegt hat springt auf die Nächste. Diese bringt euch zu einer weiteren Nuss, welche ihr aufnehmt und mit ihr über den hängenden Baumstumpf in der Mitte zur Tür mit den zwei Fackeln springt. Erledigt die Pflanze und betretet den nächsten Raum, welcher nur eine kleine Passage ist, durch die ihr einfach hindurchgehen solltet. Falls ihr in die Spalte fällt und sich diese lästigen Dinger an euch festkleben müsst ihr sie einfach mit einer Wirbelattacke abschütteln (wenn ihr schon einmal da unten seid holt euch gleich die 10 Rubine in der Truhe). Der nächste Raum ist voll von diesen Ranken die aus dem Boden kommen wenn ihr zu nahe herangeht. Ihr müsst auf der linken Seite des Raumes im Zickzack laufen, bis ihr zu einer Bombenpflanze kommt. Benutzt sie, um die Bretter wegzusprengen und holt euch den Kompass dahinter.

Jetzt wartet bis eine neue Bombe nachgewachsen ist, schnappt sie und werft sie zu dem anderen Brettern rüber. Wenn ihr die Bretter drüben weggesprengt habt, müsst ihr zurück zum Eingang und von dort aus durch die rechte Seite des Raumes im Zickzack zu der Kiste hinter den Brettern gehen, welche einen Schlüssel beinhaltet. Ihr könnt jetzt die Pflanzen benutzen um einfacher herauszukommen. Geht durch den Gang zurück und springt draußen über die Mitte nach links zu der verschlossenen Tür.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Dahinter holt ihr euch die Gondel indem ihr gegen den rechten Ventilator blast. Springt auf die Gondel drauf und blast mit dem Deku-Blatt entgegen eurer Fahrtrichtung und ihr kommt rüber. Passt auf die Monster auf, sie lassen sich leider schlecht besiegen. Im nächsten Raum erledigt ihr die zu groß geratene Grille (wenn sie die Kugeln auf euch spuckt befreit euch einfach mit der Wirbelattacke) und die fleischfressenden Pflanzen. Fliegt danach mit einer der Pflanzen auf die Blättersprünge und sucht eine weitere Pflanze, mit der ihr dann nochmal weiter hochfliegt. Oben geht ihr dann durch die Tür, die nicht mit Pflanzen bedeckt ist. Drinnen erwartet euch der Zwischengegner, eine Grille, mit dem Unterschied, dass dieses Exemplar Flügel hat, also eigentlich ein Schmetterling ist. Blast ihn am besten zuerst mit dem Deku-Blatt runter und haut ihm dann die Flügel ab. Wiederholt das, bis er alle vier Flügel verloren hat. Danach haut einfach drauf und er ist Geschichte.

Danach könnt ihr euch den Bumerang holen. Mit dieser Waffe könnt ihr fünf Ziele auf einmal anvisieren und im übrigen auch diese lästigen gelb-geflügelten Monster erledigen. Aber jetzt benutzt den Bumerang erst einmal um die zwei Kristalle über dem Ausgang zu betätigen. Dadurch öffnet sich die Tür und ihr könnt wieder zurück in den vorherigen Raum, wo ihr mit dem Bumerang die zwei Pflanzen an der Tür auf der anderen Seite erledigt. In dem Raum hinter der Tür müsst ihr mit dem Bumerang die ganzen Lianen durchschneiden, sodass ihr mit dem Deku-Blatt auf die andere Seite gleiten könnt. Öffnet da noch die Schatztruhe und geht durch die Tür: Gleitet jetzt mit dem Deku-Blatt nach unten auf die Blume in der Mitte. Wenn ihr draufsteht, benutzt den Bumerang um alle fünf Seile auf einmal durchzuschneiden und mit der Blume ins Untergeschoss zu donnern.

Unten geht ihr durch die Tür in den Y-förmigen Raum. Erledigt mit dem Bumerang die ganzen Viecher und springt nach rechts über. Auf dem Weg zu der Tür greifen euch verschiedene Monster an die ihr einfach erledigen oder ignorieren könnt falls sie euch lassen. Im nächsten Raum springt auf die Blume und gleich geradeaus weiter wo eine Kiste mit 10 Rubinen ist. Springt dann zurück auf die Blume und schneidet mit dem Bumerang alle vier Seile durch. Dann benutzt das Deku-Blatt, um auf der Blume durch den Teich zu treiben. Erledigt alle Quallen im Weg mit dem Schild. Wenn ihr hinter der Biegung mit der Blume angekommen seid geht an Land und betretet die Tür. In diesem Raum müsst ihr den Weg bis auf den Baumstumpf laufen und von dort aus die fünf Kristalle alle gleichzeitig mit dem Bumerang treffen. Jetzt springt runter und holt euch den großen Schlüssel.

In diesem Moment fallen zwei Monster mit Speeren vom Himmel. Wartet erst mal ab. Wenn ihr Glück habt, verletzen sie sich gegenseitig. Schlagt dann kräftig zu. Wenn ihr sie erledigt habt, rennt wieder nach oben auf den Baumstumpf und benutzt den Greifhaken, um die obere Tür zu erreichen. Geht dann durch den Y-Raum zurück zu der großen Blume. Stellt euch neben den Pflanzenstummel und blast gegen den Ventilator. Jetzt springt in die Pflanze und fliegt mit dem Deku-Blatt in den Luftwirbel nach oben. Oben erledigt ihr mit dem Bumerang die Pflanzen an der Tür und geht rein.

Zwei Grillen kommen auf euch zu. Lähmt sie am besten zuerst mit dem Bumerang und schlägt dann auf sie ein. Ihr könnt euch dann noch das Glücksamulett in der Truhe holen. Im nächsten Raum sind lauter Nüsse, die meistens irgendwelche Monster enthalten. Nehmt einen Stab aus dem Krug, zündet ihn an und fackelt mit ihm das Brett über dem magischen Topf ab (der andere steht in der Eingangshalle). Betretet dann den Raum des Endgegners.

ENDGEGNER: KALLE DEMOS

Kalle Demos ist eine riesige Pflanze die, wenn ihr reinkommt, Makorus verschluckt. Während die Pflanze an der Decke hängt müsst ihr mit dem Bumerang die einzelnen Lianen durchschneiden an denen sie hängt. Habt ihr alle durchgeschnitten fällt sie runter und breitet sich aus. Lauft schnell zur Mitte und schlägt das Ding (was auch immer es ist) mehrmals. Danach verschluckt euch die Pflanze leider und ihr habt wenn ihr wieder ausgespuckt werdet ein ganzes Herz verloren. Wiederholt das ganze so oft bis das Ding erledigt ist. Schneidet zwischendurch immer ein bisschen Gras um eure Energie aufzufüllen. Wenn die Pflanze verschwunden ist schnappt euch das Herzteil und geht in den Wirbelwind.

Ihr landet wieder beim Deku-Baum der euch Farores Deamont gibt. Nach weiterem Gerede geht zurück zu eurem Boot. In der Nähe ist ein Briefkasten am Zappeln. Redet mit ihr und ihr erhaltet einen Brief und ein Herzteil. Euer Boot will sofort weiter. Sorgt am besten für Nordwestwind und segelt los in Richtung Ichthusk (B4). Auf dem Weg dorthin könnt ihr bei dem U-Boot in der Nähe des Sechsaugen-Riffs (D4) ein weiteres Herzteil holen. Danach segelt weiter westlich nach Ichthusk.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

ICHTHUSK

Wenn ihr Ichthusk betretet, findet ihr nur noch eine zerstörte Insel vor. Ganondorf ist euch zuvor gekommen. Allerdings kommt kurz nach eurer Ankunft ein Orni angefliegen. Er erzählt euch, dass Jaboo, der Hüter des letzten Deamonts, nach Präludien (B7) geflohen ist und sich dort hinter einem großen Felsen versteckt. Der Vogel erzählt euch auch noch, dass er auf der Suche nach euch die Piraten getroffen hat und ihnen auch alles erzählt hat. Er hat sie zuletzt auf Port Monee (D2) gesehen. Er ist sich sicher, dass sie nach einer Möglichkeit suchen um Jaboos Höhle zu betreten. Geht wieder auf euer Boot.

Ihr könnt hier noch ein Herzteil holen indem ihr zu der kleinen, spiralförmigen Insel segelt. Steigt auf die Spitze und dreht den Wind Richtung Nordwesten. Benutzt das Deku-Blatt um in diese Richtung bis zu einem kleinen Vorsprung zu gleiten. In der Truhe ist das Herzteil. Jetzt geht zurück auf euer Boot, sorgt für Nordost-Wind und segelt zu den Piraten auf Port Monee, vielleicht haben sie eine Möglichkeit gefunden zu Jaboo zu kommen.

PIRATENSACHE

Wenn ihr Port Monee erreicht seht ihr anhand des Piratenschiffes, dass die Piraten immer noch hier sind. Holt euch jetzt den Brief aus dem Briefkasten (20 Rubine) und geht dann zum Bombenladen, dem Haus auf der Klippe. Die Vordertür ist versperrt. Ihr müsst euch wieder an der linken Seite entlang pressen, um hinter das Gebäude zu kommen. Hinten klettert ihr die Ranken hoch und krabbelt schließlich in das Gebäude. Drinnen sind die Piraten, die ihr belauschen solltet. Ihr findet heraus, dass sie die Bomben klauen, um den Felsen hinter dem sich Jaboo versteckt wegsprengen und sich seinen Schatz holen können. Ihr müsst euch also Bomben besorgen um zu Jaboo zu kommen. Die Piraten beschließen noch nicht gleich loszufahren, sondern die Nacht in der Stadt zu verbringen.

Nachdem Tetra den Laden verlässt (sie bemerkt euch, sagt aber nichts) fragt der eine Pirat den anderen nach dem Passwort. Dieser sagt es ihm (das Passwort steht in rot). Schreibt es euch auf, es ist sehr wichtig. Wenn ihr es vergesst oder nicht richtig eingibt könnt ihr nicht auf das Schiff. Nachdem die Piraten also verschwunden sind, geht durch die Tür raus und springt von der Klippe auf der normalerweise der tanzende Typ steht aufs Schiff. Geht zu der Tür und gebt das Passwort ein (auf Groß- und Kleinschreibung achten). Falls ihr das Passwort vergessen haben solltet geht zu eurem Boot das euch dann auf die Sprünge hilft. Wenn ihr im Piratenschiff seid geht die Treppe runter und ihr trifft Niko.

Er fordert euch erneut zu einem Test, ähnlich wie der erste damals, auf. Nur sind diesmal keine Plattformen zwischen den Seilen. Dieser Test ist ziemlich schwierig. Wenn ihr an den Seilen hängt, drückt R um anzuhalten und um eure Richtung so zu ändern, dass geradeaus von euch ein neues Seil ist. Beginnt dann wieder zu schwingen und gelangt so auf die andere Seite. Das Schwierigen dabei ist nur das Zeitlimit. Wenn ihr es geschafft habt erhaltet ihr Bomben.

Tetra ruft euch dann über den Piraten-Talisman. Sie ist erstaunt dass ihr noch lebt und gibt euch eine Chance, als erster zu Jaboo zu kommen. Sie verspricht erst am nächsten Tag loszufahren. Also nutzt eure Zeit, geht zu eurem Boot und segelt nach Präludien (B7).

DIE EWIGE NACHT

Wenn ihr auf Präludien angekommen seid stellt euer Boot fest, dass Ganondorf eine ewige Nacht erschaffen hat. Die Piraten werden also so schnell nicht hier auftauchen und ihr habt alle Zeit der Welt. Lauft jetzt den Berg hoch, wo es zu dem Wald geht, in den Tetra gefallen war. Die Brücke dorthin ist leider zerstört. Stellt euch auf die Spitze des Berges und lasst den Wind nach Westen wehen. Dann fliegt ihr mithilfe des Deku-Blatts rüber in den Wald. Dort sucht ihr den großen Felsen, den ihr mithilfe der Bomben wegsprengen könnt. Springt in die zurückgebliebene Öffnung und ihr landet in einer Feenquelle.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Geht näher ran und die Fee dieser Quelle erscheint und gibt euch eine größere Rubintasche, mit der ihr jetzt 1000 Rubine tragen könnt. Schnappt euch noch eine der kleinen Feen in einer Flasche und geht raus. Besucht jetzt eure Oma, die leider krank geworden ist. Lasst, wenn ihr neben ihr steht, die Fee raus und sie ist geheilt. Sie schenkt euch dann ihre Suppe, mit der ihr zweimal eure Energie auffüllen könnt. Geht jetzt auf euer Boot zurück und segelt zur Rückseite der Insel.

Ihr geratet bald in einen Strudel. Nehmt schnell die Bomben auf X, Y oder Z und schießt sie mit einer Kanone gegen die Steinplatten. Ihr müsst die Steinplatten kaputt kriegen, bevor euch der Strudel verschluckt. Habt ihr alle drei Platten erledigt segelt ihr automatisch in die Höhle. Drinnen ist Jaboo der mit dem Leuenkönig redet, wovon ihr sowieso nicht viel mitkriegt, da Jaboo nur hylianisch spricht. Am Ende gibt er euch jedenfalls Nayrus Deamont.

Nun habt ihr alle drei Deamonts. Ihr müsst sie auf die drei Inseln bringen, die der Leuenkönig auf eurer Karte eingezeichnet hat. Diese drei Inseln sind die Südliche Triangel-Insel (D5), die Nördliche Triangel-Insel (D3) und die Östliche Triangel-Insel (F4). Ihr müsst die Deamonts dort in die kleinen Götterstatuen legen. Nachdem ihr den dritten Deamont abgelegt habt, erscheint ein riesiges Triforce und in seiner Mitte steigt der Turm der Götter (E4) aus dem Wasser. Ihr landet automatisch dort und segelt dann in den Turm herein, wo euer Mut getestet werden soll.

DER TURM DER GÖTTER

Im Erdgeschoss des Turms ist Wasser, ihr könnt euch hier also mit dem Boot bewegen, allerdings müsst ihr dazu R benutzen, denn hier gibt es keinen Wind. Bombt von eurem Boot aus die zwei Steinplatten auf der linken Seite weg. Jetzt braucht ihr euer Boot nicht mehr. Schwimmt zur hinteren, rechten Ecke, wartet bis das Wasser steigt und klettert an Land. Greift euch eine der Statuen und stellt sie auf den leuchtenden Schalter. Dadurch verschwindet das Gitter vor der Tür und ihr könnt reingehen (Diese goldenen Wabbelmonster die es auch in diesem Raum gibt sind elektrisch geladen. Ihr müsst sie zuerst mit dem Bumerang lähmen und dann auf sie einschlagen).

Drinnen wartet ihr bis das Wasser in dem Becken weg ist und springt dann runter. Stellt schnell eine Kiste auf den Schalter und lasst euch dann von der Flut hochtreiben. Klettert an Land und wartet, bis das Wasser sinkt und die Kiste somit wieder auf dem Schalter steht. Daraufhin entsteht eine Brücke, über die ihr dann schnell rüber laufen solltet. Schnappt euch schnell die Statue und lauft wieder rüber bevor das Wasser wieder steigt und die Brücke somit verschwindet. Geht dann mit der Statue durch die Tür und stellt sie draußen in die kreuzförmige Einkerbung im Boden. Dadurch wird ein weiterer Bereich des Levels zugänglich. Geht ab nicht dorthin, sondern schwimmt in die andere Ecke auf dieser Seite.

Ihr müsst bei hohem Wasser unter das Dach schwimmen und dann warten, bis sich das Wasser gesenkt hat. Dann könnt ihr in die Tür gehen. Wartet in dem Raum bis das Wasser steigt. Geht dann auf der rechten Seite an Land und sprengt die mittlere Wand auf. Drinnen wartet die Karte auf euch. Geht dann wieder raus. Schwimmt nun in den Gang, den ihr vorhin geöffnet habt. Am Ende stellt die zwei Statuen auf die leuchtenden Schalter und betretet den Raum. Erledigt erst die elektrischen Wabbelmonster. Dann müsst ihr die Kisten so schieben, dass ihr mit einer Fackel in der Hand von einer auf die andere Seite springen könnt. Drei Kisten stehen schon schön in einer Reihe, dort wo sie eine größere Lücke haben (hinter der zweiten) solltet ihr noch eine weitere Kiste hin schieben. Holt euch also einen Stab aus den Krügen, zündet ihn an und springt mit ihm wenn das Wasser gerade hochgekommen ist die Kisten rüber. Drüben zündet ihr die zwei Fackeln an und eine Truhe mit einem kleinen Schlüssel erscheint.

Draußen schwimmt am besten mit eurem Boot dorthin, wo vorher die zwei Wände waren. Klettert dort über den Rand und geht die Treppe hoch. Hinter der unverschlossenen Tür ist ein roter Totenkopf. Pustet ihn mit dem Deku-Blatt runter und erledigt ihn. Holt euch dann den Kompass aus der Truhe. Geht wieder raus und wartet, bis das Wasser runtergeht und geht dann nach unten in die verschlossene Tür (falls ihr euch noch ein Glücksamulett holen wollt, zündet die beiden Fackeln vor der Tür an). Drinnen müsst ihr die gelben Wabbelmonster mithilfe des Bumerangs erledigen.

Sobald das letzte erledigt ist, erscheint eine Treppe.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Lauft die Treppe hoch und schnappt euch die Statue. Wartet jetzt bis das Wasser gerade gesunken ist und rennt dann los. Draußen rennt schnell die Treppe hoch und stellt die Statue in die kreuzförmige Einkerbung. Dadurch könnt ihr jetzt in den ersten Stock des Turms. Schwimmt bis zur Goldstatue in der Mitte des Raumes und wartet bis das Wasser steigt und geht rein. Ihr kommt zu einer Halle in deren Mitte ein Laserstrahl steht, der sich im Kreis bewegt. Schnappt euch jetzt eine Statue (erledigt wenn ihr wollt vorher die Ratten mit dem Bumerang) und versucht sie auf die andere Seite des Raumes zu bringen. Lauft dabei los, wenn der Laser gerade an euch vorbei ist. Stellt die Statue drüben auf einen der drei Schalter. Holt nun auf die gleiche Weise die zweite Statue. Habt ihr beide auf zwei Schalter gestellt, stellt euch selber auf den Dritten. Dadurch erscheinen sich bewegende Plattformen, über die ihr nach oben kommt. Wenn ihr oben durch die Tür geht kommt ihr in einen Raum, der noch drei weitere Türen besitzt. Hinter jeder dieser Türen ist eine von drei Statuen, die ihr in diesen Raum bringen müsst.

Beginnt mit der Tür zu eurer rechten. In dem Raum springt auf die sich bewegende Plattform um auf die andere Seite zu kommen. Vorsicht vor dem Magier, er schießt Feuerbälle auf euch. Geht drüben vorbei an den gelben Schleimmonstern in die Tür. Drinnen geht über die Treppe und den folgenden Vorsprung ans Ende des Raumes, wo eine Statue auf dem Podest steht. Ruft sie durch das Drücken von R und sie springt runter und folgt euch. Geht einigermaßen langsam, sonst verliert ihr sie. Sobald ihr unter dem Vorsprung durch seid, nehmt die Statue hoch und springt mit ihr rüber zu Tür, durch die ihr mit der Statue geht. Geht dann mit der Statue durch diesen Raum in den nächsten.

Sobald ihr da seid, hopst die Statue ganz von alleine auf ihren Platz und in der Mitte des Raumes erscheint eine Steintafel, auf der die Sonate des Puppenspielers (SdP) steht (ihr müsst während des Spielens den normalen Control Stick nach links halten). Wenn ihr die SdP gelernt habt, geht in den Raum im Westen. Dort räumt ihr erst einmal den Typ der auf euch zukommt durch einen Schlag auf den Rücken aus dem Weg und danach pustet die zwei roten Totenköpfe weg. Fliegt jetzt mit dem Deku-Blatt zuerst auf die linke Seite und von dort aus nach links auf die nächste Seite. Geht durch die Tür. Im nächsten Raum müsst ihr mit dem Deku-Blatt auf die andere Seite gleiten. Springt dazu und setzt das Deku-Blatt genau dann ein, wenn ihr am höchsten seid.

Ruft wenn ihr drüben seid die Statue mit R und stellt euch dann selbst auf den Schalter, worauf eine Brücke erscheint. Spielt jetzt die SdP und übernehmt so die Kontrolle über die Statue. Lauft also als Statue über die Brücke. Drückt dann R um wieder die Kontrolle von Link zu übernehmen. Gleitet mit dem Deku-Blatt auf die andere Seite, nehmt die Statue und geht durch die Tür. Stellt die Statue hier auf dem Schalter ab, sodass die Eisenstäbe von der Tür zu eurer Rechten verschwinden. Gleitet mit dem Deku-Blatt nach rechts und geht durch die Tür. Drinnen müsst ihr den Eisenritter besiegen. Zuerst müsst ihr dazu die roten Seile auf seinem Rücken durchschneiden, denn die halten seine Rüstung zusammen. Erst wenn ihr die Seile durchgeschnitten habt, könnt ihr ihn mit Schwerthieben angreifen. Wenn er sein Schwert verliert könnt ihr es euch auch schnappen und ihn damit erledigen. Ihr könnt ihn auch mit dem Bumerang lähmen bevor ihr ihn angreift.

Habt ihr ihn besiegt erhaltet ihr den Heroen-Bogen. Geht wieder raus, beseitigt die roten Totenköpfe (mit Deku-Blatt oder Bogen) und schießt danach einen Pfeil gegen das Auge euch gegenüber. Dadurch erscheinen zwei hin- und her fahrende Plattformen in der Mitte. Gleitet nun wieder nach links, schnappt euch die Statue und springt mit ihr über die Plattformen zur Tür. Im nächsten Raum springt die Statue wieder allein auf ihren Platz und ihr könnt in die nördliche Tür gehen um die letzte Statue zu holen. Springt in dem Raum in den Graben und geht in die rechte Tür. Dort sind eine Menge sich bewegender Plattformen. Springt auf die erste direkt vor euch, die sich immer rauf und runter bewegt.

Wenn ihr unten seid erledigt den roten Totenkopf und springt auf die nächste Plattform, die sich vor bewegt. Links oben von euch befindet sich auf einer Plattform ein Auge das ihr anschießen müsst (nicht das über dem Eingang). Wenn ihr es erwischt, beginnt sich die Plattform auf der es steht sich rauf und runter zu bewegen. Sprint auf diese Plattform und lasst euch hochfahren. Oben ist eine Truhe mit einem kleinen Schlüssel. Springt nun auf die Plattform neben euch, wartet bis sie hochgefahren ist und schwebt mit dem Deku-Blatt zum Eingang zurück. Klettert im nächsten Raum die Leiter hoch. Vor euch seht ihr eine riesige Waage. Auf eine Seite müsst ihr zwei der Statuen schmeißen die hier im Raum rumstehen. Jetzt könnt ihr über die andere Seite zu der Tür rüber und rein. Stellt euch in dem Raum auf den Block und gleitet mit dem Deku-Blatt über die Strahlen zu der Statue.

Drückt R um die Statue zu erwecken und spielt die SdP um die Kontrolle über die Statue zu übernehmen. Lauft als Statue auf den Schalter, drückt R und nehmt als Link die Statue und geht raus. Bei der Waage müsst ihr nun die Statue auf eine Seite werfen. Erledigt jetzt erst einmal den Magier. Geht dann rüber und werft drei normale Statuen auf die andere Seite der Waage. Jetzt könnt ihr rüber springen, die Statue holen und mit ihr den Raum verlassen. Auch sie springt hier automatisch auf ihren Platz.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Jetzt, da alle drei Statuen auf ihrem Platz sind, erscheint ein Strahl in der Mitte des Raumes, der euch in den zweiten Stock teleportiert. In dem Raum in dem ihr landet solltet ihr euch zuerst die zwei Statuen schnappen und sie auf zwei der Schalter stellen (kommt dabei den Lasern nicht zu nahe). Stellt euch dann auf den dritten und ihr könnt euch den großen Schlüssel holen. Sobald ihr in habt erwachen die Statuen zum Leben. Schießt ihnen zuerst einen Pfeil ins Auge um sie zu lähmen.

Danach könnt ihr sie durch einen Schlag auf den Rücken ganz einfach erledigen. Geht danach durch die Tür nach draußen, wo ihr zu einer Treppe kommt. Entlang dieser Treppe erwarten euch Laser. Die blauen Laser können nur geradeaus schießen, allerdings ist es unmöglich (glaube ich jedenfalls) einfach an ihnen vorbeizulaufen. Erledigt sie deshalb mit Pfeilen. An den roten Lasern rollt ihr einfach vorbei. Zerschlagt wenn ihr oben seid noch die Töpfe um eure Energie aufzufüllen (versucht die Fee in einer Flasche zu fangen) und betretet dann den Raum des Endgegners.

ENDGEGNER: GOHDAN

Gohdan besteht aus einem Kopf und zwei Händen. An jeder seiner Hände hat er ein Auge und an seinem Kopf zwei. Schießt zuerst jeweils einen Pfeil in die Augen auf seiner Hand. Schießt danach in jedes Auge auf seinem Kopf einen Pfeil. Gohdan fällt dann runter und öffnet sein Maul. Werft nun schnell eine Bombe in sein Maul. Wiederholt das ganze dann noch zweimal und er ist erledigt. Eigentlich ganz einfach, nur lässt euch Gohma nicht den ganzen Tag lang einfach Pfeile in seine Augen schießen sondern wehrt sich.

Passt vor allem auf seine Hände und seinen Feueratem auf. Falls euch die Pfeile ausgehen sollten, wirft Gohma euch zehn Stück ab (ja, er ist ein fairer Gegner). Wenn ihr ihn besiegt habt holt euch den Herzcontainer und tretet in das Licht.

Ihr landet auf dem Turm der Götter. Klettert die Leiter hoch und läutet oben die Glocke, indem ihr euch mit dem Greifhaken an sie dranhängt und hin- und her schwingt. Danach segelst du mit dem Roten Leuenkönig automatisch auf einen Teleport zu.

HYRULE

Wie ihr bald bemerkt ist hier alles schwarz-weiß. Geht nun in das Schloss hinein. Drinnen findet ihr Heerscharen von eingefrorenen Monstern und in der Mitte des Raumes steht eine große Statue, die Statue vom Helden der Zeit. Hinter dieser Statue ist ein Puzzle. Ihr müsst die drei Dreiecke in die drei Lücken schieben. Habt ihr das geschafft leuchtet das Triforce-Zeichen auf und die Statue des Helden der Zeit bewegt sich zur Seite. Dadurch wurde ein Zugang frei gelegt ins Untergeschoss des Schlosses bringt. Unten findet ihr am Ende der Halle das legendäre Master-Schwert. In dem Moment, in dem ihr das Schwert herauszieht wird das Schloss farbig und die Monster lebendig.

Geht nun wieder nach oben. Ihr müsst jetzt alle Eisenritter und anderen Monster besiegen, bevor ihr das Schloss wieder verlassen könnt. Nachdem ihr fertig seid geht zurück zu eurem Boot und segelt zur Verwunschenen Bastion (A1).

DIE VERWUNSCHENE BASTION #2

Wenn ihr bei der Verwunschenen Bastion angekommen seid müsst ihr erst einmal das große Holztor mit der Kanone aufschießen um reinzukommen. Wenn ihr drinnen seid merkt ihr, dass Ganondorfs Truppen die Bastion immer noch besetzen, selbst die Scheinwerfer sind wieder an. Obwohl ihr diesmal euer Schwert habt und ihr nicht mehr eingesperrt werden könnt solltet ihr sie trotzdem ausschalten. Jedenfalls landet ihr mit eurem Boot an der gleichen Treppe wie damals. Laft sie hoch. Wenn ihr oben versucht in die Tür zu gehen erscheint Phantom Ganon, ein Schattenbild seines Meisters. Wer Ocarina of Time gespielt hat weiß wie das Ding zu besiegen ist. Visiert ihn mit L an. Er wird herumfliegen und beginnen Energiekugeln auf euch abzuschießen. Diese müsst ihr wie beim Tennis immer wieder zurückschlagen. Wenn nach langem hin und her eins von den Dingen Phantom Ganon trifft fällt er zu Boden. Laft dann schnell hin und verpasst ihm ein paar Schläge.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeuropa.de

Wenn ihr ihn besiegt habt erscheint eine Truhe mit dem Stahlhammer. Haut damit die Pfosten vor der Treppe in den Boden und geht hoch. Wie gesagt solltet ihr jetzt die Scheinwerfer ausschalten, denn wenn ihr euch nachher an den Rändern der Wände entlang pressen müsst verfolgen euch die Scheinwerfer, die Kanonen schießen auf euch und ihr fallt runter. Wie ihr zu den Scheinwerfern kommt könnt ihr weiter oben nachlesen oder einfach selbst ausprobieren (ist nicht so schwer). Wenn ihr alle erledigt habt geht im ersten Stock in den Bereich, der auf der Karte links oben ist. Geht dort hinter der kleinen Treppe die Tür raus und draußen weiter bis ihr zu den besagten schmalen Rändern kommt (na, wem kommt der Weg bekannt vor?). Geht an der Wand entlang gepresst drüber und rennt weiter bis ihr zu einer Tür kommt, die ihr öffnet indem ihr mit dem Hammer den Schalter davor betätigt.

Drinne findet ihr eure Schwester. Fast gleichzeitig tauchen die Piraten auf. Tetra verspricht euch eure Schwester nach Präludien zu bringen, damit ihr euch voll auf den Vogel konzentrieren könnt. Der kommt auch gleich runter und überschwemmt den Raum. An der Wand des Raumes führt ein spiralförmiger Weg nach oben. Lauft den Weg hoch und haltet bloß nicht an. Während ihr hoch rennt schlägt der Vogel oft auf euch, was ein Stück Weg hinter euch zum Einsturz bringt. Solltet ihr doch runter fallen könnt ihr übrigens trotzdem über die zusammengebrochenen Stellen indem ihr den Greifhaken benutzt. Beim Hochrennen begegnet ihr ein paar Monstern, aber lasst sie in Ruhe und lauft einfach weiter. Kurz bevor ihr oben seid versperrt euch der Vogel selbst mit seiner Visage den Weg. Schlagt einmal kräftig mit dem Hammer drauf und er macht Platz. Jetzt könnt ihr ganz nach oben laufen.

ENDGEGNER: HELMAROC KING

Der Vogel fliegt nun so durch die Luft, dass ihr ihn nicht sehen könnt, bis er sich mit seinem Schnabel in den Boden bohrt. Betet erst einmal, dass er euch nicht trifft. Wenn er aber im Boden feststeckt schnappt euch den Hammer und gebt ihm eins auf den Deckel. Wenn ihr das ein paar mal gemacht habt wird der Vogel sauer. Er beginnt mit seinen Flügeln zu schlagen um euch somit gegen die Stacheln zu wehen. Versucht am besten so zu stehen, dass er euch gegen die senkrechten Stacheln weht. Wenn der Vogel dann nochmal runterkommt schlägt in ein letztes Mal mit dem Hammer und er verliert seinen Helm. Jetzt könnt ihr in mit dem Schwert schlagen. Wenn ihr besiegt ist holt euch den Herzcontainer und geht den Weg hoch, wo ihr Ganondorf trifft.

Sobald ihr den Raum betretet beginnt eine Sequenz. Schließlich erklärt Ganondorf euch, dass ihr ihn, obwohl ihr das Master-Schwert besitzt, nicht besiegen könnt, da dem Schwert das Licht fehlt um das Böse zu bannen. Dann will er euch erledigen, doch Tetra kommt hinzu. Ganondorf erkennt, dass Tetra in Wirklichkeit Zelda ist, die er bereits so lange sucht. Zum Glück kommen dann zwei Orni die euch retten und Valoo fackelt Ganondorfs Versteck ab. Ihr findet euch dann auf dem roten Leuenkönig wieder, der euch zurück zum Schloss bringt.

ZURÜCK NACH HYRULE

Zurück in Hyrule müsst ihr Zelda an den Ort bringen, an dem ihr das Master-Schwert gefunden habt. Dort trifft ihr den König von Hyrule der gleichzeitig euer Boot ist. Er vervollständigt Zeldas Triforce der Weisheit. Dann erzählt er euch, dass die Kraft des Master-Schwerts aus zwei Tempeln kommt die von zwei Weisen bewacht werden. Ganondorfs Truppen haben die Tempel überfallen, um dem Master-Schwert die Kraft zu nehmen. Link muss die beiden Weisen finden und zu den Tempeln bringen um dem Master-Schwert seine alte Kraft wiederzugeben.

Zelda dagegen soll sich hier versteckt halten und auf euch warten. Geht wieder zurück zu eurem Boot. Sobald ihr wieder an der Oberfläche seid erzählt es euch noch, dass ihr außerdem das Triforce des Mutes finden müsst. Es liegt in acht Teile zerbrochen irgendwo auf dem Grund des Meeres.

Wenn ihr aus Hyrule zurück vor den Turm der Götter kommt segelt zuerst nach Nordosten in Richtung der Nördlichen Triangel Insel (D3). Auf dem Weg dorthin seht ihr eine riesige Wasserhose. Wenn ihr näher spricht euch der Typ inmitten der Wasserhose an und ihr werdet eingesogen.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zelda-europe.de

Bevor ihr eingesogen seid müsst ihr den Typ mit eurem Bogen drei Mal treffen. Dann gibt er auf und bringt euch den Kanon des Sturms (KdS) bei (Control Stick nach links und runter, rechts, links, hoch spielen). Damit könnt ihr euch zu ein paar Inseln warpen (Mutter und Kind-Insel B2; Ichthusk B4; Präludien B7; Tingles Insel C3; Port Monee D2; Südliches Feen-Cordial D6; Turm der Götter E4; Drakonia F2 ;Tanntopia F6). Warpt euch danach mit dem KdS zur Mutter und Kind-Insel (B2). Dort gibt euch die Fee dieser Insel die Feuer- und Eispeile. Während ihr den Bogen gezogen habt, könnt ihr mit R die Pfeilart wechseln. Warpt euch dann am besten zum Südlichen Feen-Cordial (D6) und segelt südlich zum Zweiaugen-Riff (D7). Sucht in diesem Gebiet eine Stelle im Wasser über die ganz viele Möwen kreisen.

Wenn ihr die Stelle gefunden habt und drüberfährt erscheint ein Strudel mit einem Okto in der Mitte. Ihr müsst mit dem Bumerang alle seine Augen treffen bevor er euch runter schluckt. Habt ihr das geschafft erscheint eine Fee, die eure Magieleiste erweitert (ist zwar nicht unbedingt nötig, macht aber alles sehr viel einfacher). Warpt euch dann zu Tingles Insel (C3) und segelt nördlich bis zum Nördlichen Feen-Cordial (C1). Die Fee auf dieser Insel vergrößert eure Rubinttasche nochmal (5000). Segelt dann südwestlich bis zum Westlichen Feen-Cordial (A3). Mithilfe des Stahlhammers könnt ihr zur Fee, die euren Köcher erweitert (ihr könnt dann 60 Pfeile tragen).

Warpt euch dann zum Turm der Götter (E4) und segelt nach Norden bis zum Östlichen Feen-Cordial (E3). Mithilfe von Bomben kommt ihr zu der Fee die eure Bombentasche erweitert (ihr könnt nun 60 Bomben tragen). Segelt dann südöstlich bis zum Dornarm-Feen-Cordial (G4). Mithilfe des Stahlhammers kommt ihr zu der Fee die euren Köcher erweitert (ihr könnt nun 99 Pfeile tragen). Warpt euch dann schließlich noch zum Südlichen Feen-Cordial (D6). Fackelt dort mit den Feuerpfeilen die Bretter ab und lasst euch von der Fee die Bombentasche erweitern (ihr könnt dann 99 Bomben tragen).

Jetzt habt ihr alle Feen besucht. Ihr könnt nun noch tagsüber auf Port Monee (D2) tagsüber mit dem tanzenden Mann sprechen. Wenn ihr dann den Taktstock des Windes (TdW) raus holt, bringt er euch die Kleine Tag- und Nachtmusik bei, mit der ihr Tag in Nacht und umgekehrt ändern könnt.

Warpt euch dann nach Drakonia (F2) und segelt südlich zur Ignis-Spitze (F3). Diese Insel ist ein Vulkan. Schießt wenn ihr nah genug dran seid, einen Eispeil mitten rein und die Lava verschwindet. Ihr habt fünf Minuten bis sie wiederkommt. Klettert den Berg hoch bis zur Spitze und springt dort rein. Drinnen solltet ihr eventuell die Fledermäuse mit dem Bumerang erledigen und dann über die Plattformen springen.

Am Ende müsst ihr dann die zwei Würmer zerstören: Schlagt ihnen dazu ins Auge, dann rollen sie sich ein und ihr könnt sie kaputt machen. Wenn ihr beide zerstört habt erscheint eine Truhe mit den Kraft-Armbändern. Ihr tragt diese Armbänder automatisch und könnt mit ihnen nun auch große Felsen hochheben. Hebt also gleich mal den großen Felsen der da rumsteht hoch, geht aus dem Berg raus zum Schiff und warpt euch nach Tanntopia (F6). Von dort aus müsst ihr nach Westen bis zur Firn-Insel (E6) segeln. Wenn ihr nah genug dran seid schießt einen Feuerpeil mitten in den auf der Insel wütenden Blizzard. Genau wie auf der Ignis-Spitze habt ihr jetzt fünf Minuten Zeit um in die Insel zu kommen.

Sucht also schnell eine Stelle wo ihr auf den Eisrand klettern könnt (Vorsicht, ihr rutscht hier ziemlich). Geht den Rand entlang bis ihr zu drei Eisplattformen kommt, die ihr rüber springen müsst um zu dem Drachenmaul zu kommen. Im Maul lasst ihr euch in das Loch fallen. Drinnen müsst ihr einen Eispeil runterrutschen. Wenn ihr runter fallt könnt ihr euch mit dem Greifhaken wieder hochziehen. Wenn ihr die Rutsche runtergerutscht seid findet ihr in einer Truhe die Eisenstiefel. Zieht die Stiefel an und geht den schmalen Rand entlang zurück (ihr könnt zwar nur langsam laufen, aber die Stiefel verhindern, dass ihr weg fliegt). Geht dann noch zurück aufs Schiff.

Ihr könnt jetzt in einen der beiden Tempel gehen. Dabei ist es egal, mit welchem ihr anfangt. Um in den Terra-Tempel zu kommen braucht ihr die Kraft-Armbänder und die Eisenstiefel, um in den Zephir-Tempel zu kommen.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeuropa.de

DIE TERRA-INSEL

Begebt euch zur Terra-Insel (C7). Hebt dort den Stein hoch und geht in die Höhle. Holt vor den Zeichen den TdW raus und spielt die Melodie nach (Controllstick nach rechts und runter, runter, Mitte, rechts, links, Mitte). Ihr erlernt die Hymne des Terragottes. Eine Weise erscheint und erzählt euch, dass ihr den Weisen des Tempels finden müsst um ihn betreten zu können.

Geht zum Schiff zurück und warpt euch nach Drakonia (F2).

DRAKONIA #2

Falls ihr es noch nicht getan habt schaut mal schnell in den Briefkasten. Drin sind ein Brief von eurer Schwester und einer von Tingle, für den ihr 201 Rubine bezahlen müsst. Wenn ihr wollt könnt ihr euch das Geld sparen (drinnen ist eine Karte auf der die Positionen der Triforce-Karten eingezeichnet sind, aber dazu später). Geht dann die Insel hoch und sucht Medolie. Spielt ihr, wenn ihr sie gefunden habt, die Hymne des Terragottes vor. Sie erkennt, dass sie eine Weise ist und folgt euch zur Terra-Insel. Spielt in der Höhle auf der Terra-Insel die Hymne des Terragottes und betretet den Tempel.

DER TERRA-TEMPEL

Um durch diesen Tempel zu kommen, müsst ihr mit Medolie zusammenarbeiten. Medolie kann fliegen, eine Fähigkeit die ihr euch oft zu nutzen machen solltet. Außerdem kann sie ihre Harfe wie einen Spiegel benutzen. Im ersten Raum müsst ihr Medolie mit A hochnehmen. Lauft auf die Kante zu und Medolie wird euch automatisch über den Abgrund fliegen. Tragt sie dann durch die Tür. Besiegt in diesem Raum zunächst einmal die Monster. Dann geht mit Medolie (mit R rufen) die Treppe hoch. Nehmt sie dann hoch und fliegt mit ihr zu dem ersten der beiden Schalter und stellt euch drauf.

Spielt dann die Sonate des Puppenspielers (SdP) um die Kontrolle über Medolie zu übernehmen. Fliegt dann durch Drücken des A Knopfes als Medolie zum zweiten Schalter und stellt euch drauf, sodass sich die Tür öffnet. Springt dann runter und übernehmt durch Drücken des R Knopfes wieder die Kontrolle über Link und tragt Medolie durch die Tür. Im nächsten Raum wimmelt es von Schleimmonstern.

Erledigt erst einmal die Roten und Grünen. Die Dunklen sind nicht so leicht zu besiegen. Ihr müsst sie entweder dazu bringen in den Lichtstrahl zu gehen oder ihr strahlt sie als Medolie mit der Harfe an. Dann werden sie nämlich zu Stein und ihr könnt sie hochheben und durch wegwerfen zerstören (die Versteinerung hält nicht ewig an, beeilt euch). Danach solltet ihr erst einmal mit einem Feuerpfeil den Warpkrug frei kriegen. Dann müsst ihr als Medolie wieder ins Licht treten und es auf die Erhebung in der Mitte des Raumes werfen. Dadurch wird eine Truhe sichtbar, die die Karte enthält.

Ihr könnt auch auf die gleiche Weise die Statuen an der Wand auflösen. Hinter einigen Statuen in diesem Level kann man so immer wieder geheime Durchgänge oder Rubine finden. Geht jetzt mit Medolie in den nächsten Raum. Der blaue Rauch dort ist eine Substanz die euch verflucht sobald ihr sie berührt. Dieser Fluch hat zur Folge, dass ihr keine einzige Waffe mehr einsetzen könnt. Dieser Fluch kann nur durch Licht gebrochen werden. Übernehmt also mit der SdP wieder Kontrolle über Medolie und haltet den Lichtstrahl mitten in den blauen Rauch, bis ein Durchgang zu einem Schalter frei wird.

Jetzt könnt ihr mit eurem Hammer den Schalter niederschlagen, wodurch sich die südliche Tür öffnet. In dem Raum müsst ihr mit dem Deku-Blatt die roten Totenköpfe aus der Luft fegen und sie dann erledigen. An der Rückseite des Raumes müsst ihr dann die Leiter hochklettern und oben den Block in die Vertiefung ziehen. Dadurch kann dann ein Lichtstrahl in den Raum hinein scheinen. Macht nun noch mit Medolie die Schatztruhe auf der Plattform nahe der Wand sichtbar und holt euch den ersten kleinen Schlüssel. Jetzt tauchen zwei Hände auf, die, wenn sie euch erwischen, an den Anfang des Tempels ziehen. Erledigt sie am besten mit Pfeilen und geht dann wieder aus dem Raum raus.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zelda-europe.de

Mit dem Schlüssel könnt ihr jetzt die gegenüberliegende Tür aufschließen und reingehen (natürlich immer grundsätzlich Medolie mitnehmen). Erledigt in dem Raum dann kurz und schmerzlos die roten und grünen Wabbelmonster. Schießt dann einen Feuerpfeil auf das Banner an der Wand wodurch Sonnenstrahlen in den Raum fallen. Jetzt versteinert mit Medolies Hilfe oder sonst wie die beiden dunklen Wabbelmonster aber zerstört sie nicht.

Stellt sie hingegen auf die beiden Schalter (mit R), schnappt euch Medolie und rennt die Treppe rauf die durch das Drücken der Schalter entstanden ist (das ganze muss natürlich schnell gehen). Schiebt dann noch den Block runter damit ihr danach jederzeit wieder hochkommt und damit die Tür aufgeht. Erledigt im nächsten Raum zuerst mal mit einer Fernwaffe die Hand und schiebt dann den vorderen Block auf der linken Seite an die Wand, vorauf Licht in den Raum scheint. Übernehmt Kontrolle über Medolie und reflektiert mit ihrer Harfe das Licht gegen die Statue auf dem anderen Block und gegen alle Stellen an der Wand mit Goldsymbolen. Jetzt ist der zweite Warpkrug frei und außerdem der dritte Block in diesem Raum. Drückt aber erst mal den anderen Block auf dem die Statue war gegen die Wand, um eine Truhe erscheinen zu lassen. Jetzt schiebt und zieht den dritten Block bis in die Vertiefung am Schluss um die Tür oben zu öffnen und um die Wand hochzukommen.

Schmeißt vorher noch Medolie in die Luft sodass sie automatisch hochfliegt. Öffnet bevor ihr mit ihr durch die Tür geht die Truhe, die den Kompass enthält. Setzt Medolie im nächsten Raum gleich wieder ab und lauft die Treppe hoch. Erledigt die normalen Monster am besten von hier aus mit dem Bogen, um euch dann den Geistern zu widmen. Sie sind nicht gefährlich, wenn sie euch berühren, verwirren sie euch nur, d. h. Link läuft dann immer genau in die entgegengesetzte Richtung als ihr ihn steuert. Wenn sie euch einmal verwirrt haben sind die Biester verschwunden, das ist also der einfachste Weg sie loszuwerden. Oder aber ihr fliegt als Medolie rechts hoch und strahlt sie solange an bis sie körperlich werden, dann könnt ihr sie als Link besiegen. Jedenfalls, wenn ihr alle Monster in diesem Raum besiegt habt, erscheint eine Treppe. Lasst Medolie jetzt hier und geht alleine in die linke Tür.

Dort stehen lauter aufrechte Steinsärge. Wenn ihr an den Särgen vorbeilaft gehen sie automatisch auf. Die meisten enthalten Untote, deren Schrei euch erst einmal für ein paar Sekunden lähmt. Wenn sie dann nah genug an euch ran sind springen sie auf euch und beginnen auf euren Kopf einzuhacken. Erledigt sie also lieber schnell. In einem der Säрге ist ein kleiner Schlüssel. Verlasst, wenn ihr den Schlüssel geholt und alle Monster besiegt habt, über die neue Leiter den Raum wieder. Geht dann direkt ohne Medolie zu holen in die linke Tür und haltet eure Bomben bereit. Ihr begegnet einem Knochenkrieger. Sein Schwachpunkt ist sein Kopf. Haut mit dem Schwert drauf, werft Bomben oder benutzt den Bumerang. Nehmt euch vor seiner Wirbelattacke in acht, welche nicht zu stoppen ist.

Irgendwann zerfällt er in seine Einzelteile. Sucht schnell seinen Kopf, der jetzt irgendwo herum hüpf und haut drauf ein um den Krieger daran zu hindern, sich wieder neu zusammensetzen. Wenn ihr das Ding besiegt hat, geht der Spaß erst richtig los, denn zwei weitere von der Sorte erscheinen. Besiegt sie auf die gleiche Art. Wenn auch sie tot sind, erscheint eine weitere Treppe die euch zu einer Truhe führt in welcher der Spiegelschild ist. Sobald ihr den Spiegelschild in den Händen haltet scheint ein Lichtstrahl in den Raum. Bei gezogenem Schwert könnt ihr den Spiegelschild mit R hin- und her schwingen. Strahlt auf diese Weise die Sonnenzeichnung an der Wand an um die Tür zu öffnen. Positioniert Medolie in diesem Raum wieder unter dem Lichtstrahl und lasst sie mit ihrer Harfe das Licht auf den Boden werfen.

Geht dann als Link genau in diesen Strahl und reflektiert das Licht nochmal gegen das große goldene Symbol das an der Wand unter Medolie ist um die Wand aufzulösen. Geht durch den Gang der nun frei liegt und am Ende durch die Tür. Fliegt jetzt mit Medolie nach unten und übernehmt dort wieder Kontrolle über sie. Stellt euch in einen der beiden Lichtstrahlen und reflektiert das Licht in eins der beiden Augen der riesigen Sonne, und zwar so das die eine Gesichtshälfte zu leuchten beginnt.

Reflektiert dann als Link im anderen Strahl stehend das Licht in das andere Auge. Sobald beide Augen gleichzeitig beleuchtet sind, öffnet sich ein neuer Weg in das Untergeschoss dieses Tempels. Am Ende der Treppe ist eine Brücke. Blast, bevor ihr hinübergeht, mit dem Deku-Blatt die blauen Totenköpfe aus der Luft (sie kommen, falls sie in die blaue Brühe fallen, bald wieder) und überquert mit Medolie die Brücke. Am anderen Ende müsst ihr noch einmal die Hymne des Terragottes spielen um die Wand zu zerstören. Erledigt dann im nächsten Raum zuerst mal die zwei Untoten, und zwar möglichst bevor sie euch lähmen können. Löst jetzt mithilfe eures Schildes und den Spiegeln die Statuen an der Wand und auf dem Block auf. Geht dann in die Westtür (rechts).

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Lasst Medolie dann irgendwo stehen. Am Ende der Treppe ist wieder dieser blaue Nebel der euch verflucht. Außerdem wimmelt es von diesen Händen, die euch aus dem Raum ziehen. Auf der anderen Seite des Raumes ist eine Truhe zu der ihr gelangen müsst. Versucht dabei möglichst die Hände zu umgehen und ihnen durch Rollen zu entkommen. In der Truhe ist dann ein weiterer kleiner Schlüssel.

Sobald ihr den habt löst sich der Nebel auf. Wenn ihr die Hände alle zerstört erhaltet ihr eine Schatzkarte, aber geht besser einfach wieder raus. Geht dann im Raum mit den zwei großen Spiegeln einfach geradeaus weiter in die Osttür. Hier ist wieder dieser blaue Nebel mit zwei Händen, die aber einfach zu umgehen sind. An der anderen Seite des Raumes müsst ihr zuerst den Spiegel soweit ans Gitter schieben wie möglich. Schlagt dann mit dem Hammer auf den Schalter wodurch Licht genau auf den Spiegel fällt. Verlasst den Raum dann wieder durch die Tür durch die ihr reingekommen seid.

Schmeißt Medolie dann im Raum mit den zwei Spiegeln einfach die Mauer hoch, rückt den Block ran, klettert nach, öffnet die verschlossene Tür und geht mit Medolie durch. Im nächsten Raum sollte jetzt ein Lichtstrahl durchscheinen, sonst ist irgendwas schiefgelaufen. Erledigt die roten Totenköpfe und die Geister, wobei letztere sich wahrscheinlich bald angreifbar machen werden, indem sie durch das Licht laufen. Übernehmt dann Kontrolle über Medolie und lasst sie das Licht schräg zurück zur Lichtquelle werfen. Reflektiert dann als Link Medolies Lichtstrahl gegen die Statue, die an der Wand steht gegen die der Spiegel das Licht wirft. Geht dann mit Medolie durch die freigelegte Tür.

Lasst Medolie dann erst einmal bei der Tür stehen und lauft rechts den Gang lang um alle Säрге zu öffnen. Erledigt alle Monster, die in den Särgen waren. Holt dann Medolie hierher und spielt die Hymne des Terragottes um den Stein aufzubrechen. Geht dann die Treppe runter, bis ihr eine riesige Halle erreicht. Geht dort rechts hoch und legt mit einer Bombe den dritten Warpkrug frei. Lauft dann die Treppe runter (Vorsicht, die hat eine kleine Lücke in der Mitte). Klettert, falls ihr runter fallt, einfach die Ranken hoch. Geht am Ende der Treppe mit Medolie durch die Tür.

Ihr befindet euch dann in einem zwar von Monstern freien, aber sehr komplizierten Raum. Das Ziel ist es wieder solange Spiegel zu verschieben und anzustrahlen, bis die Riesen Sonne am Ende des Raumes leuchtet. Fliegt also als erstes als Medolie auf die große Plattform und drückt den Schalter. Dadurch öffnet sich ein Loch in der Decke und Licht fällt in den Raum. Als nächstes müsst ihr als Link die zwei Spiegel links und rechts von der großen Plattform so weit schieben, wie es geht. Springt nun auf eine Erhebung auf der rechten Seite und strahlt eine unsichtbare Truhe an. Strahlt dann noch eine Statue in der Mitte des Raumes an, so dass sie sich auflöst. Zieht den Spiegel dahinter dann in Position.

Positioniert Medolie dann auf der Erhebung und lasst sie das Licht in die hintere rechte Ecke des Raumes (vom Eingang aus gesehen) strahlen. Reflektiert als Link diesen Lichtstrahl gegen die Wand mit den goldenen Symbolen um einen weiteren Spiegel freizulegen. Zieht den Spiegel so weit raus wie möglich. Stellt euch dann auf die Erhebung in der hinteren Ecke des Raumes und strahlt das Licht auf die unsichtbare Truhe und die große Statue nahe der Mitte. Geleitet Medolie nun auf die größere der beiden Erhebungen auf der linken Seite und lasst sie das Licht auf die andere Erhebung reflektieren. Stellt euch mit Link dorthin und strahlt von hier aus jedes der vier goldenen Symbole an der Wand an und bringt den letzten Spiegel der sich dahinter verbirgt in Position.

Jetzt sollte das Licht über beide Erhebungen direkt vor der Sonne scheinen. Strahlt nun zuerst mit Medolie und dann mit Link Licht in die beiden Augen (genau wie im Erdgeschoss). Dadurch erscheint eine Treppe. Geht alleine durch die nächste Tür. Dahinter erwarten euch ein Eisenritter und zwei blaue Totenköpfe. Ihr solltet zuerst mit Deku-Blatt und Schwert die Totenköpfe aus dem Verkehr ziehen, bevor ihr euch auf die übliche Weise um den Eisenritter kümmert. Habt ihr die drei Monster besiegt öffnet sich das Gatter und der Weg zur Truhe mit dem großen Schlüssel ist frei. Geht dann mit Medolie wieder zu der riesigen Halle zurück und klettert die Ranken nach oben (Medolie könnt ihr hochfliegen). Neben dem Warpkrug müsst ihr euch dann positionieren, um dann Link mit Medolies Hilfe auf die andere Seite zu bringen (oder fliegt mit dem Deku-Blatt rüber).

Der Weg zum Boss ist frei.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

ENDGEGNER: JALHALLA

Jalhalla besteht aus mehreren Geistern, die sich in einer Maske verbergen. Sie sind also anfällig gegen Licht. Ihr müsst Jalhalla also eine Weile mit eurem Spiegelschild anstrahlen. Allerdings wechseln die Lichtquellen ihre Standorte, es kann also sein, dass während ihr Jalhalla anstrahlt euch das Licht weggeht. Wenn Jalhalla nach genug Beleuchtung endlich am Boden liegt, müsst ihr ihn hochheben, was Dank der Kraft-Armbänder auch funktioniert. Dann müsst ihr in gegen die Stacheln an den Säulen werfen (nur gegen die Säulen, ansonsten funktioniert es nicht).

Dann laufen die ganzen Geister wieder einzeln herum und ihr müsst so schnell wie möglich so viele wie möglich besiegen. Alle die ihr in einer gewissen Zeit nicht schafft, vereinen sich wieder zu Jalhalla. Ihr müsst das solange wiederholen, bis alle Geister besiegt sind, denn ohne die sieht die Maske alt aus. Habt ihr das geschafft, holt euch den Herzcontainer. Dann kommt Medolie und stärkt euer Schwert. Es hat jetzt die Hälfte seiner alten Stärke zurückgewonnen, aber eben nur die Hälfte. Ihr müsst erst noch den anderen Weisen finden und in seinen Tempel bringen, bevor das Master-Schwert wieder seine alte Stärke erhalten wird. Ihr werdet dann automatisch nach oben geschickt.

ZEPHIR-INSEL

Begeht euch als erstes zur Zephir-Insel (D1). Vom Aufbau gleicht sie der Terra-Insel, nur ist sie nicht von einem riesigen Felsen geschützt, sondern durch heftige Winde, die keinen an den Eingang heranlassen. Außer euch, wenn ihr die Eisenstiefel anzieht. Latscht also mit den Eisenstiefeln zum Eingang und zerschlägt dort mit dem Hammer die Statue die den Weg versperrt. Drinnen sind wieder Noten aufgezeichnet, und zwar die Hymne des Zephirgottes (Control Stick nach rechts und mit C hoch, hoch, runter rechts, links, rechts spielen).

Sobald ihr die Hymne gelernt habt, erscheint wieder ein Weiser, der euch erklärt, dass ihr um in den Tempel zu kommen erst den Weisen des Tempels finden müsst. Er ist ein Kokiri und spielt Violine. Euch fällt sicherlich Makorus ein, der kleine Idiot, den ihr damals aus dem Verbotenen Hain gefischt habt. Segelt also nach Tanntopia (F6) um ihn zu holen.

TANNTOPIA #2

Ihr braucht gar nicht weit zu gehen. Geht bei dem Briefkasten an Land und nach links zu dem kleinen Wasserfall. Ihr könnt euch mit Hilfe des Greifhakens rein schwingen. Drinnen findet ihr Makorus, der dabei ist für ein Konzert zu üben. Spielt ihm die Hymne des Zephirgottes vor und er wird erkennen, dass er der Weise des Zephirtempels ist. Er wird euch nun zum Tempel begleiten. Spielt, wenn ihr wieder auf der Zephir-Insel seid zusammen mit Makorus die Hymne des Zephirgottes und der Weg tut sich auf.

DER ZEPHIR-TEMPEL

Auch in diesem Tempel müsst ihr mit dem Weisen zusammen arbeiten um durchzukommen. Makorus Fähigkeiten bestehen darin, dass er in die gelben Kreise mit dem kleinen Loch drin etwas pflanzen kann (ihr müsst dazu mit der SdP Kontrolle über Makorus übernehmen und A drücken). Außerdem kann er, wenn ihr ihn steuert, fliegen. Er kann euch aber nicht herumtragen.

Geht nun durch die Tür in den ersten Raum. Übernehmt Kontrolle über Makorus und lauft mit ihm zur anderen Seite des Raumes und fliegt dort nach oben und betätigt den Schalter. Übernehmt dann wieder Kontrolle über Link und lauft mit ihm auch nach hinten und besiegt den Knochenkrieger. Benutzt danach einen Feuerpfeil um den ersten Warpkrug frei zu kriegen. Stellt euch dann auf die Feder (das Ding das aussieht wie ein Schalter, den man mit dem Stahlhammer betätigen kann). Zieht jetzt die Eisenstiefel an um das Ding runter zu drücken. Zieht die Eisenstiefel aus woraufhin ihr nach oben geschleudert werdet

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Auf die Weise könnt ihr nach oben springen. Macht dann oben bei der Feder das gleiche um zur Tür zu kommen. Haltet das Deku-Blatt auf einem Knopf bereit. Benutzt jetzt schnell das Deku-Blatt um auf die andere Seite zu Makorus zu gleiten und um dann mit ihm durch die Tür zu gehen (dazu müsst ihr Makorus tragen). Besiegt im nächsten Raum die zwei Monster indem ihr ihnen einen Pfeil ins Auge schießt und ihnen danach einen Schwerthieb auf die rote Stelle auf ihrem Rücken verpasst. Blast danach mit dem Deku-Blatt gegen den Ventilator um die Wand hochzuheben. Geht mit Makorus auf die andere Seite und pflanzt, während ihr ihn kontrolliert, zwei Pflanzen in die Löcher, worauf hin sich die Tür öffnet.

Im nächsten Raum müsst ihr als Makorus Pflanzen in alle Löcher pflanzen um die Tür zu öffnen. Sobald Makorus alles gepflanzt hat, kommen zwei Hände die ihn verschleppen und ihr könnt nichts dagegen tun. Geht also ohne Makorus durch die Tür zu eurer Rechten. Ihr seid im Hauptraum des Tempels, der sich über alle drei Stockwerke erstreckt. Rennt jetzt geradeaus Richtung Osten an den zwei Monsterstatuen vorbei in den nächsten Raum. Erledigt die beiden Flugmonster mit dem Bumerang und springt dann in eins der Löcher (Vorsicht vor der Hand da unten).

Unten müsst ihr mit dem Deku-Blatt gegen den Ventilator blasen um die Drehwand in die Waagerechte zu bringen. Schleudert euch dann mit der Feder und den Eisenstiefeln auf die bewährte Weise nach oben, überquert die Platte und geht die rechte Tür nach draußen. In diesem Raum müsst ihr aufpassen, dass euch die magische Energie nicht ausgeht (wenn ihr die lange Energieleiste habt, ist das kein Problem). Gleitet jetzt mit dem Deku-Blatt in den Aufwind und dann auf den Vorsprung auf der linken Seite. Drückt hier den Schalter, wodurch sich das Gitter von der Vertikale in die Horizontale bewegt. Fliegt dann da drauf. Hier greift euch dann gleich ein Magier an, den ihr schnell mit eurem Bogen erledigen solltet.

Gleitet nun geradeaus weiter durch das Gitter (wenn ihr das nicht alles auf einmal schafft, landet zwischendurch immer mal links auf den Vorsprüngen und verschafft euch magische Energie). Dort findet ihr eine Truhe mit der Karte. Gleitet jetzt zurück und beim ersten Aufwind nach links. Versucht euch jetzt, ohne dass ihr eure magische Energie verliert, bis zu dem horizontalen Gitter mit den Totenköpfen drauf zu schaffen. Von dort aus müsst ihr dann einen weiteren Magier und eventuell die Flugmonster besiegen. Füllt dann noch einmal eure magische Energie auf und gleitet zu der Tür. Wenn ihr durch sie durchgeht, seid ihr wieder im Hauptraum des Tempels, allerdings nicht genau an der gleichen Stelle.

Legt erst einmal mit einem Feuerpfeil den zweiten Warpkrug zu eurer Rechten frei. Stellt euch dann auf den Schalter und zieht die Eisenstiefel an, wodurch der Schalter gedrückt und der Boden geöffnet wird. Springt also gleich mal runter ins Untergeschoss. Geht dann südlich durch die unverschlossene Tür. Stellt euch dann ganz rechts auf die Bruchstelle und zieht die Eisenstiefel an wodurch ihr durch den Boden kracht. Erledigt dort die grünen Wabbelmonster und zieht dann den Block mit der Feder drauf genau auf die Markierung im hinteren Teil des Raumes. Zieht danach den anderen Block direkt daneben, damit ihr euch mit der Feder hochschleudern könnt. Öffnet oben die Schatztruhe um einen kleinen Schlüssel zu erhalten. Dadurch verschwinden auch die Stacheln und ihr könnt den Raum wieder verlassen.

Betretet dann den Raum genau gegenüber. Dort drin erwartet euch ein stärkerer Magier, der alle Arten von Monstern erschaffen kann, sogar weitere Magier. Als erstes wird er einen Magier und einen Eisenritter rufen. Ihr solltet die beiden jetzt schnell ausschalten und euch dann um den high-level Magier kümmern, da er die Quelle der Monster ist. Mit drei Feuerpfeilen sollte er erledigt sein. Der Kampf ist allerdings erst vorbei, wenn ihr auch das allerletzte Monster besiegt habt. Dann wird eine Truhe mit dem Enterhaken erscheinen. Mit dem Enterhaken könnt ihr euch an bestimmten Gegenständen hochziehen (falls das der Fall ist, verfärbt sich der rote Punkt wie auch beim Greifhaken gelb).

Zieht euch mit dem Enterhaken an dem runden Kreis über einer der Plattformen hoch. Dort befindet sich ein Schalter, welchen ihr mit dem Hammer betätigen könnt um so die Tür zu öffnen. In dem Hauptraum des Tempels müsst ihr euch jetzt mit dem Enterhaken so weit wie möglich an der Wand hochziehen. Von der letzten Plattform aus könnt ihr dann durch den Raum zu einem Vorsprung gleiten, auf dem der Kompass zu finden ist. Von hier aus müsst ihr die Feder benutzen um wieder auf die nächste Plattform zu kommen. Ab jetzt geht es wieder mit dem Enterhaken weiter bis ihr zu einer weiteren Feder kommt, mit der ihr euch nochmal hochschleudern müsst. Von dieser Plattform aus könnt ihr mit dem Enterhaken in den nördlichen Bereich kommen, wo Makorus eingesperrt ist.

Wenn ihr dort seid, zieht die Eisenstiefel an und visiert mit dem Enterhaken den Stein vor Makorus Zelle an. Wenn ihr jetzt den Enterhaken benutzt zieht ihr nicht euch zu dem Stein sondern den Stein zu euch, wodurch Makorus endlich wieder frei ist. Nehmt dann Makorus und springt mit ihm wieder auf den Grund des Tempels. Pflanz als Makorus dort unten an der Westseite des Raumes zwei Pflanzen, wodurch in der Mitte des Raumes ein riesiger Propeller aktiviert wird.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Fliegt jetzt zuerst als Makorus in dem riesigen Aufwind zu der Westseite im Erdgeschoss. Sobald ihr den Kleinen oben habt solltet ihr mit Link folgen. Nehmt, wenn ihr oben seid, Makorus und tragt ihn durch die Tür. Ihr seid jetzt wieder in dem Raum in dem Makorus die Pflanzen gepflanzt hatte, kurz bevor er entführt wurde. Erledigt jetzt erst einmal mit dem Bogen den Magier und zieht euch dann mit dem Enterhaken an den Pflanzen nach oben. Wenn ihr oben seid holt Makorus nach. Der nächste Raum ist eigentlich genau so aufgebaut wie der Vorherige, bis auf die vier blauen Totenköpfe die hier fliegen. Sie sind echt lästig, da, wenn sie Makorus berühren, ihr die Kontrolle über ihn verliert. Versucht sie also mit dem Enterhaken auszuschalten und fliegt dann mit Makorus nach oben und pflanzt überall Pflanzen, um euch dann als Link hochzuziehen. Wenn ihr beide oben seid, tragt den Kokiri durch die Tür.

Tretet im nächsten Raum mit Link und Makorus auf jeweils einen der beiden Schalter. Dadurch öffnet sich das Gitter. Lasst Makorus jetzt mal hier stehen und fliegt, wenn gerade Aufwind ist, mit dem Deku-Blatt auf die entgegengesetzte Seite und geht durch die Tür. In dem Raum müsst ihr sechs Monster besiegen, denen man einen Pfeil ins Auge schießen und sie dann von hinten erschlagen muss. Habt ihr alle besiegt könnt ihr euch einen weiteren kleinen Schlüssel holen. Geht jetzt wieder raus und gleitet draußen, wenn gerade kein Aufwind ist, zur Ostseite (wo die zwei Monsterstatuen stehen) des Erdgeschosses (lasst euch dazu runter fallen und setzt, wenn ihr auf der Höhe des Erdgeschosses seid, das Deku-Blatt ein). Bringt danach auch Makorus dorthin. Ihr müsst mit ihm dann weiter durch die Tür Richtung Osten gehen, bis ihr zu einem Felsen kommt, auf dem die Hymne des Zephirgottes steht (ihr wart schon mal alleine hier). Spielt also die Hymne und geht danach alleine rein.

Drinne erwarten euch drei Eisenritter. Erledigt sie gewöhnlich. Versucht dabei, erst einmal allen drei die Rüstung abzuhaue, dann passiert es öfter, dass sie sich gegenseitig verletzen. Sobald ihr alle besiegt habt, könnt ihr euch den großen Schlüssel holen. Geht wieder raus und geht mit Makorus zurück zum Hauptraum. Wartet, bis der Aufwind pausiert und springt dann mit dem Kokiri runter. Unter dem Propeller ist noch eine Ebene mit einer Tür. Öffnet diese mit dem Schlüssel und betretet mit Makorus den nächsten Raum. In dem Raum warten zwei Knochenkrieger und ein Magier auf euch. Erledigt am besten zuerst die Krieger mit Bomben. Die kleinen Pelzkugeln, die hier herumfliegen, könnt ihr am besten mit einer Wirbelattacke loswerden. Zieht euch, wenn alle Monster besiegt sind, wieder mit dem Enterhaken soweit hoch, bis ihr zu einem Schalter kommt, den ihr mit den Eisenstiefeln betätigen könnt.

Geht dann mit Makorus zur anderen Tür raus. Besiegt im nächsten Raum zunächst mal die paar Monster und dann die Statuen mit Bomben. Fliegt dann als Makorus über den Abhang und pflanzt auf der anderen Seite eine Pflanze und zieht euch als Link rüber. Erledigt hier mit dem Bogen die Hand und die Flugmonster und geht mit Makorus in den nächsten Raum.

Hier müsst ihr die Dinger, die hin-und her sausen, mit den drei Blöcken in diesem Raum aufhalten. Schiebt also einen Block so vor ein Ding, dass ihr eine freie Seite habt, an der ihr auch noch mit einem Block vorbeikommt. Nehmt einen weiteren Block und blockiert das zweite Ding, dazu müsst ihr allerdings die Eisenstiefel tragen, sonst werdet ihr weggeweht.

Holt jetzt den letzten Block und schiebt ihn bis er in die Lücke fällt. Holt jetzt den ersten Block und schiebt ihn über eure Brücke und blockiert das Dritte. Holt jetzt Makorus und lauft auf die andere Seite (das erste Ding ist zwar nicht blockiert, aber um an dem vorbeizukommen müsst ihr ja auch noch nicht die Eisenstiefel tragen. Timing ist hier alles). Spielt jetzt vor dem Stein mit den Noten drauf die Hymne des Zephirgottes und geht weiter. Legt hier noch den Warpkrug frei, bevor ihr den Bossraum betretet, füllt eure Energie auf und packt ein paar Feen ein.

ENDGEGNER: MOLGERA

Molgera ist ein riesiger Sandwurm, der sich immer wieder im Sand eingräbt. Sein einziger Schwachpunkt ist sein Zunge. Wenn sein Kopf aus dem Sand herauschaut müsst ihr diese mit dem Enterhaken an euch heranziehen und dann mit dem Schwert drauf einschlagen. Wenn ihr das einmal gemacht habt, schickt Molgera seine Kinder auf euch los. Wäre ja nicht weiter schlimm (die Dinger sind harmlos), allerdings habt ihr jetzt Probleme Molgeras Zunge mit L anzuvisieren, da die kleinen Dinger den L-Fokus auf sich ziehen. Versucht also, den Enterhaken manuell zu benutzen.

Immer wenn Molgera abgetaucht ist, verursacht er danach Sandlöcher, die euch nach unten ziehen. Lauft also viel herum und haut Molgeras Zunge bis er erledigt ist. Holt euch dann den Herzcontainer und seht zu, wie euer Schwert endlich wieder seine volle Kraft erhält. Jetzt braucht ihr nur noch das Triforce des Mutes zu finden bevor ihr euch Ganondorf gegenüberstellen könnt.

DAS TRIFORCE DES MUTES

Ihr müsst nun das Triforce finden, das in acht Teile zersplittert auf dem Grund des Ozeanes liegt. Hierzu müsst ihr erst einmal die Triforce Karten finden, welche den Standpunkt der Splitter angeben. Da diese aber in einer alten Sprache geschrieben sind, müsst ihr sie übersetzen lassen. Das erledigt euch zwar Tingle der Kartenexperte, aber er verlangt dafür insgesamt 3184 Rubine. Findet also schnell mal ein paar Schatztruhen auf dem Meeresgrund. [*Oder lest unsere Tricksammlung auf Zelda Europe.*]

Bevor man die **Triforce-Karten** übersetzen lassen kann, muss man diese natürlich finden.

Fundorte der Triforce-Karten

1. Triforce-Karte

Segelt zur Schwimmenden Festung (B5) und versenkt mit eurer Bordkanone alle Schiffe, die um die Insel schippern. Nehmt euch danach die Kanonen an der Insel vor. Segelt, wenn auch diese zerstört sind, in die Insel rein. Stellt euch drinnen auf die Markierung und spielt das Lied des Windes, worauf hin eine Truhe mit der ersten Triforce-Karte erscheint.

2. Triforce-Karte

Segelt nach Port Monee (D2) und sprecht mit der Lehrerin dort. Falls ihr die Kinder noch nicht beim Verstecken geschlagen habt, tut es jetzt (siehe weiter oben unter Port Monee). Redet danach mit der Lehrerin und schenkt ihr erst eins und dann nochmal 20 Glücksamulette (wenn ihr keine habt, müsst ihr sie suchen; die meisten Monster auf den Plattformen im Meer tragen solche Amulette, ihr könnt sie ihnen mit dem Greifhaken klauen). Wenn ihr der Lehrerin also insgesamt 21 Amulette gegeben habt, schenkt sie euch den Schlüssel für ihr Ferienhaus. Es ist nun nach euch benannt (z. B. Links Insel).

Ihr findet sie bei den Koordinaten E5. Geht, wenn ihr die Insel erreicht habt, in das Haus auf der Insel. Kriecht drinnen in den Kamin um den Keller des Hauses zu erreichen. Dort erwartet euch ein Labyrinth. Geht zweimal nach rechts und dann die Leiter runter. Kriecht unten geradeaus durch den rechten Gang bis ihr zu einer weiteren Leiter kommt. Haut oben mit dem Stahlhammer die beiden Schalter nieder und geht durch die Öffnung, die dadurch freigeworden ist, zur nächsten Treppe und hier wieder nach unten.

Hier gibt es zwei Gänge. Mit dem ersten erreicht ihr eine Truhe mit 100 Rubinen, mit dem anderen kommt ihr zu der nächsten Leiter. Klettert sie runter und besiegt unten die Untoten. Kriecht dann durch den Gang, um zu einem Raum zu kommen in dem ihr wieder auf der Markierung das Lied des Windes spielen müsst. Holt euch dann die zweite Karte und klettert die Leiter nach oben. Schlagt euch dann mit Hilfe des Stahlhammers den Weg nach draußen.

3. Triforce-Karte

Segelt zur Greifenhorst-Insel (G5). Ihr müsst dort mit einer Seemöwe (setzt eine Frucht, die ihr auf den Shop-Schiffen kaufen könnt, ein) alle sechs Schalter, die sich auf den Spitzen der Inseln befinden, betätigen. Versucht vorher erst einmal, so viele Vögel wie möglich mit eurem Bogen vom Himmel zu schießen, da ihr, wenn die Vögel die Möwe berühren, die Kontrolle über den Seevogel verliert. Habt ihr alle Schalter betätigt, öffnet sich der geheime Raum und ihr könnt durch das übliche Spielen des Lied des Windes auf der Markierung die Truhe mit der dritten Karte erscheinen lassen.

4. Triforce-Karte

Segelt erst einmal zur Rhombus-Insel (A6). Zieht euch auf der Insel mit dem Enterhaken an den Bäumen hoch, bis ihr auf der Spitze der Insel ein Loch erreicht. Springt dort rein. Drinnen sind eine Menge Hände, die ihr mit dem Bogen ausschalten oder einfach dran vorbeirollen könnt. Hüpfst drinnen in den ersten Teleportations-Krug nahe des Startpunktes.

Ihr kommt neben einem Weiteren heraus, den ihr aber zuerst mit einem Feuerpfeil freilegen müsst, bevor ihr rein springen könnt. Ignoriert im nächsten Raum den Teleportations-Krug direkt neben euch und rennt an den Händen vorbei zu den zwei Töpfen am Ende des Raumes. Nehmt den Rechten. Im nächsten Raum macht ihr wieder das gleiche; ignoriert den Krug in der Nähe, rennt an den Händen vorbei, aber nehmt diesmal den linken Topf. Ihr erreicht dann die Truhe mit der Geisterschiff-Karte.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Verlasst nun die Insel. Ihr könnt in eurem Kartenmenü, wenn ihr Y drückt und die Karten dort durchgeht, die **Geisterschiff-Karte** finden. Nachts erscheint nämlich immer ein Geisterschiff, doch es ist von der Form des Mondes abhängig, wo es erscheint. Auf der Karte könnt ihr sehen, wo das Schiff bei welcher Phase des Mondes ist. Die mondformige Insel rechts oben ist die Schimmernde Sichel (E1). Dann im Uhrzeigersinn weiter: Rhombus-Insel (A6), Isla Bomba (F5), Isla Binokular (C2), Isla Kassiopeia (G7), Isla Orion (G3) und Ichthusk (B4). Die Karte zeigt euch nachts dann auch noch zusätzlich, wo sich das Schiff gerade befindet. Wenn ihr euch nachts in dem entsprechenden Gebiet aufhaltet, ist das Schiff leicht zu finden (um es herum leuchtet es immer so blau).

Segelt, wenn ihr das Geisterschiff gefunden habt, einfach mitten rein und schon werdet ihr euch im Inneren des Schiffes befinden. Erledigt drinnen am besten zuerst die Magier, dann die Geister und schließlich die Knochenkrieger. Ist auch der letzte besiegt, erscheint eine Leiter, mit der ihr zu der vierten Triforce-Karte kommt.

5. Triforce-Karte

Segelt zur Nadelfels-Insel. In der Nähe schwimmt ein goldenes Boot herum. Ihr könnt es mit eurer Bordkanone mit drei Schüssen versenken. Danach erscheint ein Leuchtring, der euch anzeigt wo ihr den Greifhaken einsetzen müsst, um die Truhe mit der fünften Triforce-Karte hochzuholen.

6. Triforce-Karte

Segelt nach Präludien und steigt auf den Berg, von wo aus einmal die Brücke in den Wald ging. Lasst den Wind nach Westen wehen und gleitet mit dem Deku-Blatt in die Richtung hinüber zu einem großen Felsen. Zerstört ihn, um ein Loch freizulegen. Ihr müsst euch jetzt durch verschiedene Stockwerke schlagen. Auf jedem Stockwerk sind verschiedene Monster, die ihr alle besiegen müsst, bevor ihr in das nächste Untergeschoss gehen dürft.

Diese Monster verlieren überhaupt nichts, wenn ihr sie besiegt, also auch keine Herzen um eure Energie aufzufüllen. Immerhin kommt jedes zehnte Stockwerk ein Raum, in dem Töpfe mit Rubinen und Herzen sind. Im 31. Untergeschoss müsst ihr dann auf der Markierung das Lied des Windes spielen, um die sechste Triforce-Karte zu erhalten. Allerdings könnt ihr jetzt noch weiter runter wenn ihr wollt, denn im 51. Untergeschoss ist ein Herzteil.

7. Triforce-Karte

Segelt zum Capo Grande (C5) und zerstört mit Hilfe der Kraft-Armbänder den Felsen auf der Spitze der Insel um ein Loch freizulegen. Drinnen ist eine Halle, die verschiedene Türen an den Seiten hat. Hinter jeder dieser Türen wartet eine Gruppe von Monstern, die ihr besiegen müsst.

Habt ihr das geschafft, leuchtet über dem jeweiligen Raum eine Flamme. Sind alle Flammen entzündet, öffnet sich die Tür zu dem Raum, indem ihr durch das Spielen des Lied des Windes auf der Markierung die siebte Triforce-Karte holen könnt.

8. Triforce-Karte

Segelt zur Isla Ral-Bunzia (G1). Positioniert euch mit eurem Boot neben der kleinsten Erhebung der Insel mitten im Wasser. Zieht euch dann mit dem Enterhaken an dem Baum nach oben. Macht das so weiter, bis ihr das Loch erreicht, in das ihr natürlich hinein springt. Die Höhle ist genau so aufgebaut wie die bei der siebten Karte, mit der Ausnahme das euch hier stärkere Monster erwarten. Sorgt also dafür, dass alle Fackeln brennen, spielt dann im dem Raum das Lied des Windes und holt euch die achte und letzte Triforce-Karte.

Seid ihr im Besitz aller 8 Triforce-Karten, könnt ihr zu Tingles Insel (C3) segeln und sie euch dort auf dem Turm von **Tingle für 398 Rubine pro Karte** übersetzen lassen. Danach müsst ihr nur noch die Schatztruhen mit den einzelnen **Triforce-Splittern** aus dem Meer heben.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zelda-europe.de

Die Triforce-Splitter liegen bei folgenden Inseln:

- Ichthusk (B4)
- Zephir-Insel (D1)
- Capo Grande (C5)
- Präludien (B7)
- Flugfels-Insel (G6)
- Südliche Triangel-Insel (D5)
- Isla Ursar Major (F1)
- Zweiaugen-Riff (D7)

Sobald ihr alle Teile gehoben habt, setzen sie sich automatisch zum **Triforce des Mutes** zusammen.

Ihr könnt jetzt zum Turm der Götter segeln, um Ganondorf zu begegnen. Es ist jedoch ratsam, vorher noch ein paar Herzteile zu suchen. Ihr solltet mindestens 12 Herzteile haben, wenn ihr Ganondorf gegenübertritt. Die erweiterte Magieleiste ist Pflicht.

[Mehr dazu in unseren Guides auf *Zelda Europe: Herzteile, Feen-Standpunkte*]

ZURÜCK NACH HYRULE #2

Segelt nun, nachdem ihr das Triforce des Mutes gesammelt und dem Master-Schwert seine alte Stärke zurückgegeben habt, noch einmal zum Turm der Götter (E4). Segelt dort in die ringförmige Mauer und zeigt den Göttern das Triforce. Die Götter erkennen euch dann als wahren Helden an und lassen euch nach Hyrule. Geht in das Schloss. Drinnen seht ihr heftige Zerstörungen; es sieht ganz so aus als hätte es seit eurem letzten Besuch hier heftige Kämpfe gegeben. Geht die Treppe runter in den Raum in dem das Master-Schwert war. Sobald ihr unten seid verschwindet Zelda vor euren Augen und zwei Eisenritter erscheinen. Um hier wegzukommen, müsst ihr sie besiegen. Geht, nachdem ihr sie erledigt habt, wieder nach oben. Geht hier nicht die Tür nach draußen durch die ihr reingekommen seid, sondern durch die entgegengesetzte Tür. Lauft draußen über die Brücke bis ihr gegen eine unsichtbare Mauer stößt.

Eigentlich ist diese Mauer undurchdringlich, doch mit Hilfe des wiedererstarkten Masterschwerts habt ihr hier keine Probleme mehr; ein Hieb reicht, um die Wand zu zerfetzen. Lauft dann den Weg weiter und nehmt euch vor den paar Monstern in Acht. Am Ende müsst ihr euch noch mit dem Enterhaken über die Abgründe ziehen bevor ihr dann Ganons Kastell betreten könnt.

GANONS KASTELL

Zuerst müsst ihr vier Räume durchqueren, die den vier Dungeons gleichen (Drako-Sanktuarium, Verbotener Hain, Terratempel und Zephirtempel). Am Ende dieser Räume erwarten euch dann auch die vier entsprechenden Endgegner (Gohma, Kalle Demos, Jalhalla und Molgera). Bevor ihr diese vier Kreaturen nicht besiegt habt, könnt ihr nicht in den ersten Stock gelangen. Arbeitet die Räume am besten in der gleichen Reihenfolge ab, in der ihr auch die Dungeons gemeistert habt.

Geht bis zur Mitte und dann über die linke Brücke, die euch am nächsten ist. Besiegt das Monster und geht in die Tür. Ihr befindet euch in dem Raum, der dem Drako-Sanktuarium gleicht. Erledigt hier mit Pfeilen die drei Totenköpfe auf der ersten Stange. Schwingt euch dann mit Hilfe des Greifhakens auf die erste Insel in der Lava. Schwingt euch dann an der zweiten Stange weiter zur nächsten Insel.

Benutzt auch hier den Greifhaken an der nächsten Stange, haltet dann aber R gedrückt bis ihr still steht und zieht euch dann hoch bis ihr auf der Stange steht. Erledigt von dort aus die roten Totenköpfe mit Pfeilen und segelt dann mit dem Deku-Blatt aufs Festland. Geht dann in die Tür und bekämpft Gohma genauso wie im Drako-Sanktuarium. (Während des Kampfes gegen die ehemaligen Endgegner habt ihr nur die Items zur Verfügung, die ihr auch bei eurem ersten Kampf gegen sie schon hattet. Immerhin behaltet ihr das Master-Schwert, was den Kampf um einiges einfacher machen wird).

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Nachdem ihr Gohma besiegt habt landet ihr wieder in der Mitte des Hauptraumes. Geht nun über die Brücke links vor euch, besiegt das Monster und geht in die Tür. Dahinter ist der Raum der dem Verbotenen Hain ähnlich ist. Blast mit dem Deku-Blatt gegen den Ventilator links, um die sich bewegende Plattform heranzuholen. Springt drauf und blast direkt hinter euch um so weit wie möglich vorwärtszukommen. Wenn es nicht mehr weiter geht, gleitet mit dem Deku-Blatt auf den sich hoch und runter bewegendem Pflanzenarm. Blast, wenn er grade unten ist, mit dem Deku-Blatt gegen den Ventilator links in der Ecke um die nächste Plattform heranzuholen.

Wenn sie da ist könnt ihr, wenn der Pflanzenarm oben ist, mit dem Deku-Blatt darauf gleiten. Blast dann wieder hinter euch um so weit wie möglich zu kommen. Es reicht aber immer noch nicht ganz. Gleitet drüber mit dem Deku-Blatt auf den rechten, sich bewegendem Pflanzenarm. Springt, wenn dieser oben und der andere unten ist, auf den anderen Pflanzenarm und gleitet, wenn dieser oben ist, aufs Festland. Erledigt hier noch die zwei Flugmonster und geht dann rein zu Kalle Demos und erledigt ihn, wie ihr ihn bereits bei eurem ersten Treffen besiegt habt.

Ihr landet wieder im ersten Raum in der Mitte. Geht nun die Brücke vorne rechts lang, um in den Raum zu gelangen, der dem Terratempel gleicht. Lauft hier den Gang entlang und rollt dabei oft, sonst machen euch die Steinplatten fertig. Geht dann die Treppe hoch und öffnet wieder die Sargreihen durch vorbeierollen. Lockt dann eins der dunklen Wabbelmonster zu dem Lichtstrahl und dem Schalter. Strahlt, sobald ihr es dort habt, das Wabbelmonster mit Licht an und stellt es auf den Schalter (stellen=R). Dann rennt und rollt so schnell ihr könnt zum Ende des Ganges und lauft die entstandene Treppe hoch.

Oben müsst ihr dann wieder an das Ende des Ganges laufen. Strahlt dann eins der Wabbelmonster an (möglichst eins weit hinten im Gang). Packt es dann schnell, lauft den Gang zurück und stellt es auf den Schalter. Dann rennt und rollt den Gang wieder zurück zu der entstandenen Treppe (Vorsicht vor dem Knochenkrieger, der vor der Treppe aus dem Boden kommt). Wenn ihr das schafft seid ihr echt gut. Geht dann durch die Tür und nehmt euch Jalhalla genauso vor wie im Terratempel.

Ihr landet, wie immer, wieder im ersten Raum. Geht nun über die Brücke hinten rechts in den Raum, der dem Zephirtempel gleicht. Wartet hier erst mal, bis der Magier in eurer Nähe auftaucht um ihn dann mit einem Feuerpfeil ins Jenseits zu schicken. Stellt euch dann auf die Feder und zieht die Eisenstiefel an. Zieht sie dann wieder aus und benutzt das Deku-Blatt um über die Stacheln zu gleiten. Stellt euch dahinter auf die nächste Feder und macht nochmal das gleiche mit den Eisenstiefeln. Dann müsst ihr mit dem Deku-Blatt genau zwischen den zwei Luftzügen hindurch gleiten. Ihr könnt dahinter an den Töpfen eure Energie auffüllen (Vorsicht: 2 schwache Monster). Zieht euch dann mit dem Enterhaken zur Tür hoch und vernichtet Molgera ein zweites Mal.

Da ihr jetzt alle vier Endgegner besiegt habt, zerfällt das Tor und ihr könnt über die Treppe dahinter in den zweiten Stock gelangen. Im Raum nach der Treppe müsst ihr nach links gehen. In dem Raum sind vier Schalter, die ihr in einer bestimmten Reihenfolge mit dem Bumerang treffen müsst. Zuerst den rechten hinteren, dann den linken vorderen, dann den rechten vorderen und schließlich den linken hinteren. Trefft ihr alle Schalter auf einmal in der richtigen Reihenfolge öffnet sich ein Portal und der Rote Leuenkönig erscheint. Er erklärt euch, dass dieses Portal zur Verwunschen Bastion führt und das ihr es jederzeit benutzen könnt um noch etwas Vergessenes zu holen.

Geht jetzt wieder raus und in den Raum direkt gegenüber. Springt dort in das Loch hinein. Unten erwartet euch ein Phantom Ganon. Ihr müsst es genauso wie in der Verwunschenen Bastion besiegen. Da euer Master-Schwert jetzt seine volle Stärke zurückerhalten hat, braucht ihr, wenn Phantom Ganon am Boden liegt, nur noch einen einzigen Schlag um es zu erledigen. Achtet wenn ihr ein Phantom Ganon besiegt habt auf sein Schwert, das auf den Boden fällt. Der Griff des Schwertes zeigt auf die Tür die ihr als nächstes durchqueren müsst. Geht dann durch diese und besiegt das nächste Phantom. So ab dem Dritten kommen die Dinger mit neuen Attacken: Sie benutzen einen roten Energieball den ihr nicht aufhalten könnt. Da hilft nur ausweichen. Außerdem positionieren sie euch manchmal zu viert um euch herum, dann müsst ihr einfach weglaufen. Ansonsten gehen sie wie die anderen.

Irgendwann versperrt sich die Tür hinter euch. Wenn ihr dann das Phantom Ganon besiegt habt, erscheint eine Truhe mit den Lichtpfeilen. Diese Pfeile sind eure mächtigste Waffe. Geht dann durch die Tür um wieder in den Raum mit den vier Türen zu kommen. Hier erscheint noch ein Phantom Ganon.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Schießt einen Lichtpfeil auf es und es ist erledigt. Nehmt dann das liegengebliebene Schwert und schlagt damit die Wand mit Ganons Fratze in Stücke. Geht dann durch die Öffnung und dahinter die Treppe hoch. Ihr müsst alle Monster auf der Treppe besiegen um oben die Tür zu öffnen. Ich empfehle euch für den Kampf mit Ganondorf eine Flasche mit Suppe von eurer Oma und den Rest mit blauen Tränken. Falls ihr diese Sachen noch nicht habt, geht durch das Portal zurück aufs Meer und kauft all diese Sachen. Wenn ihr gut ausgerüstet seid, betretet den nächsten Raum. Ihr seht eine Sequenz an deren Ende sich Ganondorf in Pupp Ganon verwandelt.

ENDGEGNER: PUPPEN GANON

PHASE 1: DIE MARIONETTE

Ganon hängt als wie eine Marionette an verschiedenen Seilen an der Decke. Das Ziel ist, das Seil, an dem Ganons Schwanz hängt mit dem Bumerang abzutrennen (es ist ganz normal, wenn ihr dabei die anderen Seile miterwischt, es ist sogar gut, da Ganon euch dann schlechter angreifen kann). Wenn Ganons Schwanz am Boden liegt müsst ihr mit einem Lichtpfeil auf die blaue Kugel an seinem Ende schießen. Zwischendurch könnt ihr mit dem Bumerang immer wieder ein paar Fledermäuse erledigen, um eure Herz- und Magieleisten aufzufüllen. Habt ihr Ganons Schwanz dreimal mit einem Lichtpfeil getroffen nimmt er seine zweite Form an.

PHASE 2: DIE SPINNE

Ganon hat sich in eine Spinne verwandelt und kreist an der Decke. Das Prinzip ist immer noch das Gleiche: Ihr müsst die blaue Kugel an seinem Schwanz dreimal mit einem Lichtpfeil treffen. Fahrt die Kamera dazu so weit wie möglich nach oben und beobachtet, wie die Spinne sich an der Decke dreht. Lauft, wenn sie angehalten hat, schnell auf die Seite des Schwanzes und schießt, sobald die Spinne heruntergefallen ist (und das geht ziemlich schnell), einen Lichtpfeil in die blaue Kugel. Wiederholt das ganze nun noch zweimal. Zwischendurch flattern immer drei Fledermäuse um euch herum, die ihr schnell mit dem Bumerang besiegen solltet damit ihr eure Ruhe habt und um eure Energieleisten aufzufüllen. Habt ihr die Spinne dreimal erwischt transformiert sich Ganon noch einmal.

PHASE 3: DIE SCHLANGE

Ganon verwandelt sich in eine Schlange, die wild auf dem Boden herum flitzt. Es ist wohl am einfachsten wenn ihr euch in eine Ecke stellt, hofft das euch die Schlange hier nicht trifft und mit dem Bogen Lichtpfeile auf die blaue Kugel an ihrem Schwanz schießt. Mit ein bisschen Timing klappt das schon. Ihr könnt zwischendurch ein paar von den kleinen Kugeln erledigen um neue Energie zu bekommen. Die Schlange wird nach jedem Treffer schneller. Nachdem ihr sie dreimal erwischt habt, löst sie sich auf.

Der Kampf mit Ganondorf ist aber noch lange nicht vorbei. Das Zeug, das ihr in den Flaschen mitnehmen solltet, habt ihr hoffentlich noch nicht verbraucht, denn ihr werdet es noch brauchen. Geht erst einmal auf die kleine quadratische Erhebung in der Mitte des Raumes und springt auf das Seil zu um euch daran festzuhalten. Drückt dann R um es zum Stillstand zu bringen und hochzuklettern. Klettert oben mit dem Greifhaken immer höher und entfernt mit einem Feuerpfeil den Deckel des Warpkruges (der andere steht unten). Zerstört dann so viele kleine Töpfe wie möglich um eure Energie aufzufüllen.

Klettert dann mit Hilfe des Enterhaken zu der Öffnung ganz oben und begegnet Ganon. Er klaut euch euer Teil des Triforce und setzt es zusammen. Doch der König kann seinen Wunsch vor Ganondorf aussprechen. Ganondorf will euch daraufhin als Rache vernichten.

ENDGEGENER: GANONDORF

Am Anfang leiht ihr Zelda euren Bogen. Sie schießt während des Kampfes Lichtpfeile auf Ganondorf und lähmt ihn so, sodass ihr in der Zeit angreifen könnt. Nachdem Zelda Ganondorf ein paar mal mit den Lichtpfeilen getroffen hat, schlägt er sie nieder. Jetzt könnt ihr Ganondorf nur noch treffen, indem ihr ein bisschen zurückgeht und, wenn Ganondorf dann auf euch zuspringt, den A Knopf drückt wenn dieser so komisch aussieht (ihr müsst dazu natürlich immer L gedrückt halten). Rollt so um ihn herum und schlagt ihn dann von hinten. Euch bleibt jetzt nur noch diese spezielle Attacke.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

Verteidigt euch auch immer mit dem Schild und nehmt, bevor ihr droht zu sterben, eins eurer Elixiere. Nach einiger Zeit wacht Zelda wieder auf. Da Ganondorf aber zu schlau ist und immer springt, wenn sie schießt, schießt sie nach Absprache auf euch. Ihr sollt dann mit dem Spiegelschild den Angriff auf Ganondorf weiterleiten. Visiert Ganondorf an und haltet den Schild hoch. Wenn ihr ihn dann trefft, haltet L gedrückt und führt durch Drücken von A blitzschnell diese Spezialtechnik (herum rollen und so weiter) aus. Wenn ihr ihn auf diese Weise trefft, ist er erledigt.

Wenn ihr Ganondorf erledigt habt könnt ihr euch dann noch den Abspann und ein paar Sequenzen ansehen. Am Ende wird automatisch ein neuer Spielstand kreiert. Wenn ihr auf dem nochmal neu anfangt, ändern sich ein paar Sachen (Link trägt zum Beispiel nicht seine grüne Kleidung und ihr habt von Anfang an die Foto-Box Deluxe). Das eigentliche Spiel ist gemeistert. Aber ihr könnt Ganondorf noch so oft wie ihr wollt besiegen. Und auf den vielen Inseln gibt es noch viel zu entdecken.