

## LUSTIGES IN THE WIND WAKER

- A** | Ungewöhnliche Reaktionen
- B** | Mondphasen ändern
- C** | Schnell-Reset
- D** | Herzen von Prinzessin Zelda
- E** | Nach dem ersten Durchspielen

### A | Ungewöhnliche Reaktionen

#### **Wütender Vadder Orca**

Wenn du auf Präludien Vadder Orca außerhalb des Schwertraining mehrmals angreifst, wird er am Ende ausrasten.

#### **Kung-Fu Vadder Orca**

Zeigst du Vadder Orca zum ersten Mal ein Ritterwappen, dann lässt der Meister vor lauter Erstaunen seine Waffe fallen. Greifst du ihn genau in diesem Moment an, wird er mit einem Kung-Fu Stil kontern.

#### **Entschädigung für eine Vase**

Auf Präludien wirst du sicherlich einmal eine junge Frau mit blauem Haar – und einer Vase auf dem Kopf, aufgefallen sein. Zerstörst du diese Vase mit dem Bumerang und sprichst du die Frau danach an, fordert sie 10 Rubine Schadenersatz. Dasselbe gilt auch, wenn du als Möwe den Schaden verursacht hast.

#### **Wütender Straßenhändler**

Nachts in Port Monee begibst du dich hinter dem Stand des Straßenhändlers. Dirigierte nun die kleine Tag und Nachtmelodie und der Händler wird dich dann unvermittelt vor seinem Platz finden. Und zwar sehr ungehalten ...

#### **Getroffener Fisch**

Sicher wirst du von dem guten Fisch in den Meeresabschnitten gehört haben, der dir gegen Futter deine Karte vervollständigt. Füttere ihn noch ein zweites Mal und er fordert deine Schießkünste heraus. Lande einen Treffer und suche den Fisch nach der Wette noch mal auf. Er trägt nun Spuren deines Angriffs mit sich herum.

#### **Tageszeiten im Hintergrund**

Vielleicht ist es dir schon einmal aufgefallen. Der Hintergrund des Bildschirms, aus dem du deinen Spielstand lädst passt sich der Zeit deines Nintendo-Gamecube an. Das heißt: Tagsüber ist der Hintergrund hell, nachts dunkel.

#### **Enttarnter fliegender Händler**

Möchtest du wissen wer wirklich unter den großen Hüten steckt? Dann geh und such einen der fliegenden Händler auf (hier nicht Suzunari, der Eskimo auf Port Monee). Stelle dich vor ihm und wedle einmal mit dem Deku-Blatt. Zelda Fans dürften erkennen, wen sie vor sich haben.

#### **Lästige Rattenplage**

Normalerweise sind sie ziemlich extrem lästig: Ratten die deine Rubine rauben und sich noch sogar verletzen. Du kannst sie aber per Universalfutter zu Händlern bekehren. Einfach Futter vor ihrem Rattenloch ausstreuen und sie verkaufen Gegenstände. Anschließend sind sie verschwunden.

#### **Goldfedern sammeln leicht gemacht**

Federn gesucht? So kommst du leicht dran: Suche eine Killeranas, Gargorack oder eine Morthula. Geeigneter Platz ist der verbotene Hain. Angle mit dem Greifhaken danach, denn dann ziehst du dem Gegner die Goldfeder heraus. Gehe dann aus dem Raum und gehe wieder hinein. Schon klappt derselbe Trick noch mal.

# Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

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

## Glücksamulette sammeln leicht gemacht

Derselbe Trick mit den Goldfedern klappt auch bei den Glücksamuletten: In diesem Fall ist es ein Bokblin, dem du mit dem Greifhaken in die Tasche packen musst. Dann einfach aus dem Raum hinausgehen und wieder zurückgehen. Dann kannst du gleich wieder die Leine auswerfen.

## Schreckhafte Bokblins und Moblins

Hast du einmal einem Bokblin oder Moblin die Waffe aus der Hand geschlagen, versuch es doch einmal mit einer Bombe. Kaum sehen diese Kerlchen die Lunte, ergreifen sie panisch die Flucht.

## Vase statt Triforce-Teil

Liegst du bei der Suche nach den Fragmenten etwas daneben, etwa dass du den Bergungskran deines Bootes nicht in die markierte Stelle ins Wasser senkst, so findest du nur eine alte Dreckige Vase. Deinem Helden ist die Enttäuschung deutlich anzumerken.

## Reparatur dank der Hymne des Zephirgottes

Straßenschilder lassen sich schnell von deinem Schwert in Einzelteile zerhacken. Aber mithilfe der Hymne des Zephirgottes lassen sich die Wegweiser wieder reparieren: Einfach das Lied dirigieren und schon setzt sich alles in den alten Zustand zurück.

## B | Mondphasen ändern

Sicher wird es dir während des Spiels aufgefallen sein: Jede Nacht ist eine andere der 7 Mondphasen am Sternenhimmel zu sehen. Um schnell zwischen den einzelnen Phasen hin und her zu wechseln, spiele einfach die kleine Tag und Nachtmusik. Du kannst sie bei Tot, dem Tänzer auf Port Monee erlernen.

## C | Schnell-Reset

Bist du einmal zu Faul, um auf dem Gamecube den Reset-Knopf zu drücken, kannst du dies auch einfach per Tastenkombination machen: Drücke während des Spiel die Tasten „Start“ „B-Knopf“ und „X-Knopf“ gleichzeitig und der Effekt ist derselbe.

## D | Die Herzen von Prinzessin Zelda

Beim letzten Kampf mit Ganondorf kann es auch einmal zu Herznot kommen. Natürlich nur für deinen Helden. Zehrt der Gegner zu sehr an deinen Kräften, probier's vielleicht einmal mit dem Greifhaken auf Prinzessin Zelda. Es ist zwar nicht die feine englische Art, aber zumindest hast du ein Herz mehr.

## E | Nach dem ersten Durchspielen

Wenn du das erste Mal das Spiel durchgespielt hast, kannst du deinen Spielstand sichern. Überschreibe dabei nicht deinen alten Spielstand, sondern nimm einen bisher freien Spielstand-Platz. Lädt du diesen anschließend, beginnt die 2. Spielrunde. Eine dritte Spielrunde gibt es nicht, da du dann keine Gelegenheit zum Sichern bekommst. In dieser 2. Spielrunde gibt es folgende Veränderungen:

- Dein Held Link trägt durchgehend seine blaue Kleidung von Präludien, außer im Abspann.
- Links Schwester Aril trägt das Piratenkleid aus dem Abspann.
- Von Anfang an besitzt du die Foto-Box Deluxe.
- Hattest du bereits im ersten Durchgang die Minitendo Galerie geöffnet und Figuren gesammelt, so ist diese auch weiterhin offen und deine Sammlung erhalten geblieben.
- Die Bergungspunkte der Schätze sind Andere.