

Die Legende kehrt zurück

In wenigen Tagen ist es soweit: Nintendos kühner Held Link feiert mit „The Legend of Zelda – The Wind Waker“ sein lang ersehntes NINTENDO GAMECUBE-Debüt.

In Zusammenarbeit mit den Lösungsbuch-Spezialisten von piggyback entstand die Sonderausgabe, die Sie in Händen halten. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie das Wichtigste über die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten des Helden, lernen Freund und Feind kennen und bekommen natürlich einen Vorgeschmack auf die spannenden Abenteuer und die vielen Geheimnisse, die auf Sie warten. Doch keine Sorge: Es wird nicht zuviel verraten und der Story vorweggegriffen. Der Spielspaß bleibt spannend!



Obendrein sichern Sie sich damit die Chance auf eine der begehrten Special Editions von „The Legend of Zelda – The Wind Waker“, wenn am 5. Mai 2003 der Startschuss zum Verkauf knallt. Den ersten Spielen liegt nämlich in begrenzter Auflage ganz rares Bonusmaterial bei: eine Umsetzung des legendären N64-Spiels „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“ und des bisher unveröffentlichten Abenteuers „Ocarina of Time Master Quest“.

Doch genug der Worte: Viel Vergnügen nun beim Lesen und in der riesigen und aufregenden Welt von „The Wind Waker“.

Und nicht vergessen: Der 5. Mai 2003 ist Zelda-Tag!!!

Impressum

Diese Sonderausgabe ist eine Produktion von piggyback interactive limited.

© piggyback interactive limited.

The Legend of Zelda – The Wind Waker © 2002 Nintendo.

Projektleitung: Michael Martin, Vincent Pargney

Redaktion: Klaus-Dieter Hartwig, Adila-Maria Marengo, Louie Beatty

Layout: Martin Schneider, Michael Martin



News, Updates, Foren und Downloads rund um das offizielle Lösungsbuch zu „The Legend of Zelda – The Wind Waker“ kostenlos auf www.authorisedcollection.com.

Die Bildschirmfotos auf den folgenden Seiten entstammen der englischen Version von „The Legend of Zelda – The Wind Waker“. Die deutsche Fassung des Spiels verfügt selbstverständlich über deutsche Bildschirmtexte.

Der Takt des Windes

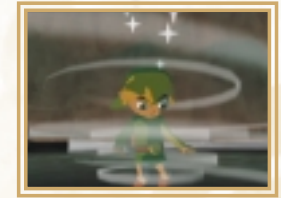
Dieser Taktstock des Windes kann aber noch mehr als nur die Windrichtung verändern. So erlernen Sie im Spiel verschiedene Lieder, mit denen Link seine Umgebung beeinflussen kann. Ein besonderer Clou ist ein Lied, das ihm die Kontrolle über andere Figuren gibt. So macht dieses neue Spielelement die Lösung von Rätseln durch die Interaktion zweier Spielfiguren möglich.

Apropos zwei: „The Wind Waker“ ist als Action-Adventure natürlich ein klassisches Ein-Spieler-Spiel. Aber wenn Sie einen GAME BOY ADVANCE und ein Verbindungskabel zum NINTENDO GAMECUBE besitzen, kann ein zweiter Spieler in das Geschehen eingreifen. Mehr über dieses originelle Feature lesen Sie im Info-Kasten unten auf dieser Seite.



Mehr Spaß mit dem GAME BOY ADVANCE

Dank eines GAME BOY ADVANCE (GBA) und dem Verbindungskabel zum NINTENDO GAMECUBE kann sich noch ein weiterer Spieler vom GBA aus mit ins Abenteuer stürzen. Man braucht dazu nicht einmal ein gesondertes Spielmodul für den GAME BOY ADVANCE. Als Spielpartner schlüpfen Sie in die Rolle von Tingle, dem Link im Verlaufe seiner abenteuerlichen Reise aus der Patsche hilft. Tingle kann via GBA Inseln und Labyrinth erkunden, geheime Passagen beschreiten und eigene Gegenstände einsetzen. Alles in allem: Das Zusammenspiel zwischen Link und Tingle birgt zusätzlichen Spielspaß, den sich Zelda-Fans nicht entgehen lassen sollten. Alles Weitere zu diesem innovativen Feature lesen Sie im offiziellen Lösungsbuch von piggyback.



Für jeden etwas

Spielerisch bleibt das neue Zelda-Abenteuer der Tradition der Erfolgsserie treu: Auch „The Wind Waker“ ist eine perfekte Mischung aus Action, Abenteuer und Rätseln. Das eingängige Spieldesign ermöglicht auch ungeübten Spielern einen schnellen und leichten Einstieg, ohne die Profis zu unterfordern. Erfahrene Zelda-Fans werden viele bewährte Zutaten wiedererkennen, denn selbstverständlich muss Link nicht auf klassische Hilfsmittel wie zum Beispiel den

Bumerang oder den Enterhaken verzichten. Aber auch ohne jegliche Vorkenntnisse können Sie „The Wind Waker“ voll und ganz genießen. Egal ob Sie erst anfangen oder schon ein gestandener Zelda-Veteran sind: Sie werden innovative Spielelemente kennen lernen, wie zum Beispiel die Möglichkeit, mit einem großen Blatt zu schweben oder am Greifhaken über tiefe Abgründe zu schwingen. Doch die größte Überraschung ist natürlich die ungewöhnliche Grafik.





Zauberhafte Welten

„Toon-Rendering“ nennen die Entwickler die besondere Optik, die seit der ersten Präsentation von „The Wind Waker“ für Aufsehen sorgte. Unter der Leitung von Nintendos Entwickler-Legende Shigeru Miyamoto – er erfand einst die Spielfigur Mario – entstand ein innovativer Cartoon-Look. Die vielfältigen Animationen von Link und seinen Gegnern sind in diesem Stil außergewöhnlich effektiv. Vor allem die ausdrucksstarke Mimik des Helden ist mit viel Witz und vor allem Liebe zum Detail gestaltet. Ob Link nun fröhlich oder traurig ist, positiv

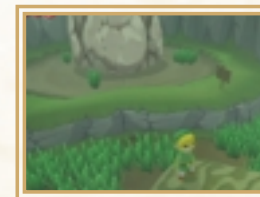
überrascht oder wütend – alles, was ihn bewegt, steht ihm sofort ins Gesicht geschrieben. Und natürlich sind auch die anderen Charaktere ebenso lebendig und ausdrucksstark in Szene gesetzt. Überhaupt wirkt die gesamte Spielwelt trotz oder gerade wegen der ungewöhnlichen Grafik absolut lebensecht, was nicht zuletzt an den vielen kleinen Details liegt: Kleidung, die im Wind flattert. Eine Hängebrücke, die unter Links Gewicht bedrohlich zu schwanken beginnt. Oder kleine Krebse, die am Strand leben und sich im Sand verstecken, wenn Link sich nähert ...



Es gibt viel zu entdecken

Wieder einmal überrascht und begeistert besonders der Einfallsreichtum, mit dem die Zelda-Entwickler zu Werke gingen: Link begegnet Drachen, weisen alten Männern, dem magischen Deku-Baum, edlen Vogelmenschen, seltsamen Händlern, einem geheimnisvollen König und vielen weiteren Gestalten. Besonders hervorzuheben sind aber die vielen Geheimnisse und die eingeschobenen Mini-Abenteuer, die Sie auf den vielen Stationen der Reise erleben. Falls Sie zielstrebig vorgehen, dürften Sie am Ende nicht viel mehr als vielleicht die Hälfte aller Inseln besucht und nur einen kleinen Teil aller Geheimnisse entdeckt haben. Doch gerade

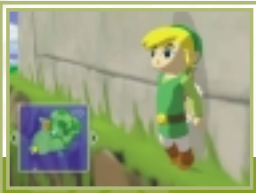
abseits der Hauptstraße gibt es unzählige Dinge zu entdecken, unterhaltsame Mini-Spiele zu gewinnen, Prüfungen zu bestehen und versteckte Extras zu erwischen. Sie können mit Link Briefe zustellen, Schnappschüsse machen, Botengänge für einen Händler erledigen und vieles, vieles mehr, was Ihnen beim ersten Durchspielen vermutlich noch verborgen bleibt. Lassen Sie sich überraschen, was „The Legend of Zelda – The Wind Waker“ an Geheimnissen bereit hält. Wann und wie Titelprinzessin Zelda in diesem Spiel auftaucht und welche Rolle Links legendärer Erzfeind Ganon spielt, wird an dieser Stelle natürlich nicht verraten!



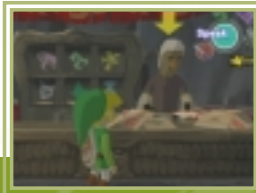
LINKS AKTIONEN

[illegible]

Link beherrscht eine Vielzahl von Bewegungen und Manövern, die Sie mit Hilfe weniger Buttons nutzen können (A-Knopf und R-Taste). Sie müssen sich dafür keine komplizierten Tastenkombinationen merken, denn je nach Situation dient beispielsweise der A-Knopf einmal zum Öffnen von Schatztruhen und dazu Personen anzusprechen, ein anderes Mal heben Sie damit Gegenstände auf. Auf den folgenden vier Seiten finden Sie eine kleine Auswahl aus der Fülle der Aktionen, die Link in „The Wind Waker“ ausführen kann.



An Wänden entlang
schleichen.



*Mit Leuten reden und
Plakate lesen.*



Sachen hochheben und werfen.



An Leitern oder Objekten klettern.



An Seilen
schwingen.



Objekte ziehen und schieben.



Laufen Sie mit Schwung über eine Kante, schafft Link den Absprung von selbst.

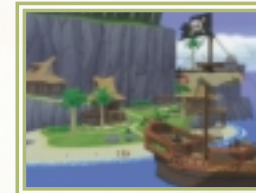


Wenn Sie langsam über eine Kante gehen, hält sich Link am Rand fest.

Schiff ahoi! יש גאָרענע זאָלן און אַלע זאַלן זענען פאַרמאָגלעך צו שפּילן

Wer auf einer einsamen Insel wohnt, kann selbstverständlich schwimmen. Aber von einer Insel zur nächsten schafft Link es nicht

aus eigener Kraft. Dazu braucht er das Boot, und mit dem Taktstock des Windes sorgen Sie für den entsprechenden Rückenwind.



Ausrüstungsgegenstände im Einsatz

Wenn Sie an Bord des Bootes zur Bombe greifen, verfügen Sie über eine mächtige Schiffskanone. Aus dem Greifhaken wird hier ein Bergekran, mit dem Sie Schätze vom Grund des Meeres heben können – vorausgesetzt natürlich, Sie besitzen eine der vielen Schatzkarten, die im Spiel versteckt sind. All dies und zahllose weitere Geheimnisse werden im offiziellen Lösungsbuch von piggyback gelüftet.



Feuer frei!



Das Lied des Windes.



Da hat was angebissen.

Immer alles im Blick

Per Druck auf die -Taste behält Link seinen Gegner stets fest im Blick. So können Sie den Kontrahenten umkreisen und nach einer Lücke in der Deckung suchen. Dieses genial einfache System namens L-Auto-Fokus kam erstmals bei „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“ zum Einsatz und wurde seitdem von unzähligen anderen Spielen kopiert.

Angriff und Verteidigung

Link kann im Kampf verschiedene Angriffstechniken einsetzen. Neben den Varianten, die in der Tabelle genannt sind, beherrscht er noch ein paar äußerst effektive Schlagkombinationen und – für den Notfall – blitzschnelle Ausweichmanöver. Zudem ist der Schild nicht nur bloße Verzierung, auf Knopfdruck schützt er Link vor vielen gegnerischen Attacken. Aber das ist noch längst nicht alles: Im Laufe des Abenteuers finden Sie noch eine Menge anderer Gegenstände, die sich als Waffen einsetzen lassen.



Angriff ist die beste Verteidigung.



Schwerttechniken

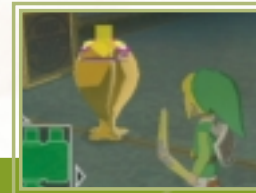
- Vertikaler Hieb
- Horizontaler Schwung
- Frontaler Stoß
- Drehattacke
- Sprunghieb
- Große Drehattacke
- Spezialhieb



Die Technik der großen Drehattacke ist eine geheime Variante des Rundumschlags. Link kann Sie erlernen, sobald er seinem Lehrmeister einen besonderen Dienst erwiesen hat. Welche Voraussetzungen Sie hierfür erfüllen müssen, erfahren Sie natürlich im offiziellen Lösungsbuch.

Ausrüstung im Einsatz

Auf seiner Reise erkämpft sich Link zahlreiche Waffen und andere nützliche Objekte. Sie können diese Gegenstände auf die -, - und -Knöpfe legen und so bequem einsetzen. Manche Objekte sind zudem sehr vielseitig: Mit dem Bumerang zum Beispiel kann Link Schalter betätigen, Gegenstände einsammeln und natürlich Gegner angreifen. Bis zu fünf Ziele können pro Wurf anvisiert werden. Auf dieser Seite finden Sie eine kleine Auswahl der Ausrüstungsgegenstände, die Link benutzen kann.



Der individuell einsetzbare Bumerang.



Die explosive und durchschlagende Bombe.



Der zielsichere Heroen-Bogen.

Die weitere Ausrüstung

- Enterhaken
- Eisenstiefel
- Spiegel-Schild
- Fernrohr
- Kraft-Armbänder
- Feuer- und Eispeile



Das magische Deku-Blatt.



Der praktische Greifhaken.



Der gewaltige Stahlhammer.

SONNIGE INSELN

Sobald Link seine Heimatinsel verlässt, eröffnet sich ihm eine völlig neue, aufregende Welt. Und nachdem der Held mit seinem eigenen Boot segelt und das Lied des Windes beherrscht, können Sie jeden Winkel der Welt erkunden. Auf dieser abenteuerlichen Reise stoßen Sie auf viele fremde Wesen – einige sind friedlich und freundlich gesonnen, andere weniger ...



Ein Königreich für ein Segel! Na ja, ganz so tief muss Link nicht in die Tasche greifen, um beim Händler auf der Insel Port Monee das begehrte Stück zu erwerben.



Ein Meer, 49 Inseln

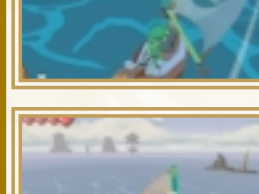
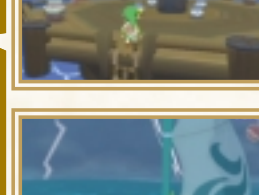
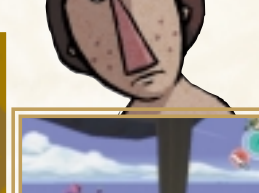
- | |
|---|
| Eine Seekarte mit 49 Feldern |
| Eine Inselgruppe pro Planquadrat |
| Wechselnde Wetterverhältnisse |
| Viele Geheimnisse und Gefahren |
| Wechsel von Tag und Nacht |
| Dörfer und Labyrinth |
| Tempel und Schreine |



Sobald Link eine neue Insel erreicht, ist meist auch schon der emsige Händler Terri da. Bei ihm bekommen Sie immer nützliche und manchmal auch wertvolle Sachen.



Für eine Handvoll Universalfutter zeichnet der mysteriöse Neptunos eine weitere Insel ein.

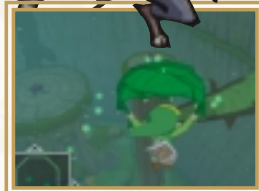


Link hat unterwegs Grünes Schleim-Gelee gefunden und lässt sich beim Apotheker einen Trank daraus brauen.

Mit dem universell einsetzbaren Greifhaken schwingen Sie sich über den tiefen Abgrund.



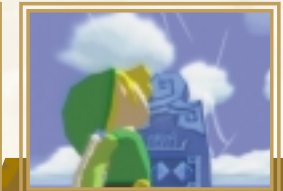
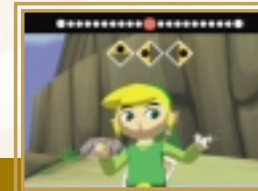
Eine geheimnisvolle Frucht verleiht Link die Macht, seine Umgebung aus der Vogelperspektive zu erkunden. Steuern Sie eine Möwe und schauen Sie sich in Ruhe um – Sie können dabei sogar Gegenstände einsammeln.



Falls Sie einmal hoch hinaus wollen: Eine merkwürdige Springpflanze spuckt Link in luftige Höhen. Zum Glück kann unser Held erstaunlich tief fallen, ohne sich ernsthaft zu verletzen.



Was der Mann mit dem Fernrohr wohl diesmal beobachtet? Wenn Link mit seinem eigenen Fernrohr in dieselbe Richtung schaut, entdeckt er in diesem Fall ein rätselhaftes U-Boot. Es dürfte sich lohnen, dort vorbeizuschauen ...



Link dirigiert mit dem Taktstock das Lied des Windes: Eine Windrose wird eingeblendet, und Sie bestimmen, woher der Wind weht. Diese Fähigkeit ist für den jungen Seefahrer enorm nützlich.



KERKER UND KATAKOMBEN

Geht es auf den Inseln schon nicht immer ganz friedlich zu, wird in den Labyrinthen der ganze Held gefordert. In fast jeder einzelnen Kammer wartet ein kniffliges Rätsel oder Puzzle auf Sie – oder aber gefährliche Gegner, die Link ans Leder wollen.



Die Labyrinth

Verwunschene Bastion

Drachenschrein

Verbotener Wald

Turm der Götter

Terra-Tempel

Zephir-Tempel

„geheim“



Da hat doch jemand einen Stock verloren! Nehmen Sie das Holz und halten Sie es in die Flamme. Mit dieser Fackel können Sie nun Licht ins Dunkel bringen, störende Bretterwände niederbrennen und sogar Monster bekämpfen.

Normalerweise ist es nicht nett, junge Vogeldamen auf den Arm zu nehmen. Aber manchmal ist es notwendig, wenn man im Leben vorankommen will.



*Link versteckt sich in einem Fass, um die
Suchscheinwerfer und Wachen zu
überlisten. Aber Vorsicht: Ein Fass mit
Füßen hat noch niemanden getäuscht ...*



Auf eigene Faust

Link verdient sich seine Ausrüstung erst nach und nach. Also muss er anfangs verstärkt das nutzen, was die Umgebung bietet. Da ersetzt zum Beispiel eine riesige Nuss den Bumerang, und gewisse Früchte explodieren von Natur aus wie Bomben. Erfreulicherweise gibt es in dem Spiel keine Sackgassen. Es kann also nicht passieren, dass Sie in einem Labyrinth kurz vor dem Ziel stehen und nicht weiterkommen, weil Sie sechs Ecken vorher eine Schatztruhe übersehen haben. Der Schlüssel zur Lösung eines Rätsels ist immer ganz in der Nähe zu finden.





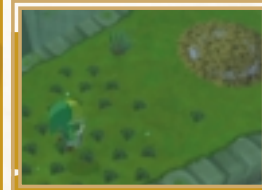
Die Tür wird von einer Schlingpflanze versperrt. Mit einer Riesennuss als Wurfgeschöß können Sie den Weg frei machen.



In den Höhlen und Verliesen muss Link seine Kräfte im Kampf mit ganz unterschiedlichen Gegnern messen.



Aber nicht immer hat man eine Statue zur Hand, wenn man eine braucht. Also schnappen Sie sich einen Krug mit Wasser und werfen ihn in die Glut. Im Dampf erstarrt die Oberfläche, und Link kann hurtig hinüberhüpfen.



Zu Fuß durch die glühende Lava? Da helfen Grips und Gewalt: Mit einer Bombe sprengen Sie die Statue aus der Wand und machen den Weg frei.

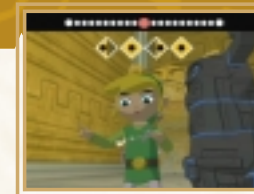


Mit dem Deku-Blatt wedeln Sie den Blätterhaufen zur Seite. Darunter kommt eine große Teleporter-Vase zum Vorschein. Sie befördert Link blitzschnell ans andere Ende des Labyrinths.

Vogeldame Medolie lenkt einen Lichtstrahl auf den Schwarzen Schleim. Dadurch wird das Monster zu Stein. Link kann es nun mit Hauruck hochheben und zerschmettern.



Link dirigiert die Sonate des Puppenspielers und übernimmt damit die Kontrolle über eine Steinstatue. Sie passiert die Lasersperre ohne einen Kratzer und erreicht den Aus-Schalter.



Mit vereinten Kräften

Sie können mit der Sonate des Puppenspielers nicht nur leblose Steinfiguren bewegen. In bestimmten Labyrinthen lenken Sie damit auch andere Charaktere, die besondere Fähigkeiten haben. Einige Rätsel sind nur durch die geschickte Zusammenarbeit zwischen Link und seinen Helfern zu lösen.



Die Risse in der Wand zeigen an, dass hier der Einsatz einer Bombe gefragt ist. Das offizielle Lösungsbuch von piggyback hilft Ihnen, alle Geheimnisse zu lüften. Ohne Ausnahme!

MIESE MONSTER

ALIE 98982 177 17977 1774 11111 80087 1911 8118 98981 177 179

Vor allem in den Labyrinthen treffen Sie Gegner auf Schritt und Tritt. Alles was Federn, Flossen oder Füße hat, scheint allergisch auf Links grünes Kostüm zu reagieren. Wie gut, dass unser Held seine Insel nicht ohne Schwert und Schild verlassen hat! Und glücklicherweise finden sich unterwegs noch etliche nützliche Utensilien: Bumerang, Greifhaken und Bomben sorgen dafür, dass kein Widersacher ungeschoren davonkommt.



Mit seiner auffälligen Farbe lockt das bunte Pflanzenmonster vor allem kleine, grüne Helden an. Link nähert sich unvorsichtig und wird einmal ordentlich durchgekauert und wieder ausgespuckt. Igitt!



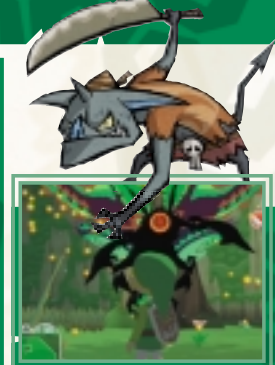
So ein Steingegner lässt sich mit Schwertschlägen nicht mal kitzeln. Aber glücklicherweise hat er einen empfindlichen Magen. Sobald das Wesen sein Maul aufreißt, wirft Link eine Bombe hinein, und das Problem löst sich in Rauch auf.



Das ist nicht ganz die feine Art: Ein Oktorok spuckt einen rosa Schleimball auf Link. Was tun, wenn man noch keine Fernwaffe besitzt? Ganz einfach: Den Schild hoch halten und das Geschoss zurückprallen lassen. Und tschüss!



David gegen Goliath: Der riesige Ritter fühlt sich in seiner Rüstung sicher – zu sicher. Der flinke Link zerschneidet die Schnüre am Rücken seines Gegners, und ohne den schützenden Panzer schaut dieser plötzlich ziemlich hilflos aus der Wäsche.



Da drückt Link grad noch mal ein Auge zu ... Oder genauer gesagt gleich die diversen Augen des großen Seeungeheuers – Bumerang sei Dank!



Mottenplage: das geflügelte Biest heizt Link nicht nur mit seinem Flammenatem ein, es schießt auch noch stachelige Kugeln ab, die enorm anhänglich sind.

BÖSE BOSSE

Am Ende eines jeden Labyrinths wartet in guter alter Tradition ein mächtiger Endgegner auf Link. Neben der originellen Gestaltung beeindrucken diese Wesen mit ausgefeilten Kampftechniken. Mit roher Gewalt kommen Sie in diesen Situationen überhaupt nicht weiter. In der Regel müssen Sie Widersacher und Umgebung genau beobachten, um den Schwachpunkt auszumachen – denn jeder Boss besitzt eine empfindliche Achillesferse. Haben Sie sie gefunden, erledigt sich der Rest fast wie von selbst.



Gohma ist für Zelda-Veteranen ein alter Bekannter. Falls Sie sich die Limited Edition von „The Wind Waker“ mit der Bonus-Disc gesichert haben, werden Sie ihn auch in „Ocarina of Time“ als ersten Boss treffen. Anfangs ist das große Vieh mit dem Schwert nicht kleinzukriegen. Der Trick: Werfen Sie den Greifhaken an den „Haken“, der oben aus der Decke ragt. Link schwingt sich über den Gegner, und kurz danach fällt dem Boss buchstäblich die Decke auf den Kopf. Die Aktion wird noch zweimal wiederholt, erst danach zeigt das Schwert die erhoffte Wirkung.



Das Phantom schleudert aus sicherer Distanz Energiebälle auf Link, dessen Pfeile und Bumerang leider wirkungslos abprallen. Was also tun? Ganz einfach: den Gegner mit seinen eigenen Waffen schlagen. Durch einen gut getimten Schwertschlag schleudern Sie die Kugel zurück. Das betäubt den Unhold, und Sie können ihm eins überziehen.

Und noch ein Gegner, der meint, dass der Größere auch der Stärkere sei. Aber da hat er die Rechnung ohne Link gemacht, schließlich ist sein Schwachpunkt leicht zu entdecken: die Augen, und zwar sowohl die beiden im Kopf als auch die in den riesigen Handflächen. Gut, dass Link Pfeil und Bogen besitzt ...



Scheinbar friedlich hängt die Megapflanze herum. Unzählige Wurzeln sind in der Decke verankert und sorgen für festen Halt – wenn Link nicht seinen Bumerang dabei hätte. Damit sind im Handumdrehen alle Ranken gekappt. Die Pflanze plumpst zu Boden, und der Kern kann mit dem Schwert bearbeitet werden.



Der Vogel mit der eisernen Maske: Bei seinen wilden Attacken bleibt dieser Gegner häufig mit dem Schnabel im Boden stecken. Das ist genau der Moment, in dem Link seinen riesigen Hammer aus dem Reisegepäck hervorholt. Verblüffend, was unser kleiner Held so alles mit sich herumschleppen kann!

SO VIEL ZU TUN

[illegible]

Kaum ein anderes Spiel bietet Ihnen eine derartige Vielfalt von Dingen, die sich quasi nebenbei erledigen lassen. Abseits des Hauptweges kann Link beispielsweise viele nützliche Utensilien sammeln, wertvolle Schätze bergen oder sich bloß ein wenig die Zeit vertreiben.

Auf diesen Seiten finden Sie eine kleine Auswahl der Mini-Abenteuer, die „The Wind Waker“ so enorm reizvoll machen. Eine vollständige Auflistung finden Sie im offiziellen Lösungsbuch.



Acht Große Feen kann Link im Laufe seines Abenteuers kennen lernen. Jedes dieser magischen Wesen hält für den Helden einen besonderen Gegenstand bereit, der teils unentbehrlich oder „nur“ sehr nützlich ist. Doch viele der Großen Feen sind nicht so einfach zu erreichen.

Vielfältige Aufgaben

- Abgelegene Inseln erkunden
- Die Großen Feen aufsuchen
- Zusätzliche Inselkarten erhalten
- Schätze aus dem Meer bergen
- Lichtbilder und Figuren sammeln
- Geheime Lieder erlernen
- Diverse Botengänge erledigen
- An Auktionen teilnehmen
- Neue Handelswaren eintauschen
- Weitere Herzteile aufspüren
- Belohnungen für Gegner-Utensilien
- Die geheime Schwerttechnik erlernen
- Und vieles, vieles mehr ...



Glücksamulette sind an vielen Orten im Spiel zu finden. Das Sammeln lohnt sich, denn die Lehrerin auf Port Monee überreicht Link dafür nicht nur einen finanziellen Bonus, sondern ab einer bestimmten Anzahl auch die Besitzurkunde eines Ferienhauses. Und was ihn dort alles erwartet, geht weit über Faulenzen und in der Sonne aalen hinaus.

Bitte Lächeln! Auf Port Monee kann Link sich als Fotoassistent bewerben. Drei bestimmte Schnappschüsse sind nötig, um die Anerkennung des Profi-Fotografen zu finden. Mit etwas Mühe kann der Held sogar eine Foto-Box Deluxe als Belohnung einstreichen. Hiermit lassen sich nicht nur bessere Aufnahmen machen, sondern auch die Vorlagen für die Statuen der Minitendo Galerie erstellen.



Unter diesem Deckel verbirgt sich der Eingang zur Minitendo Galerie. Dort kann Link die Lichtbilder abgeben, die er auf seinen Reisen gemacht hat, und Statuen erstellen lassen. Über 130 Schnappschüsse sind nötig, um alle Ausstellungshallen mit den Abbildungen von Freunden und Feinden des Helden zu schmücken.

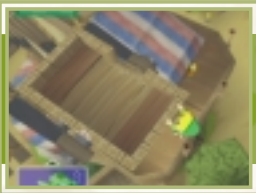


Jeweils vier eingesammelte Herzteile braucht man für einen Herzcontainer in Links Energieleiste. Insgesamt sind 44 Herzteile im Spiel verstreut.

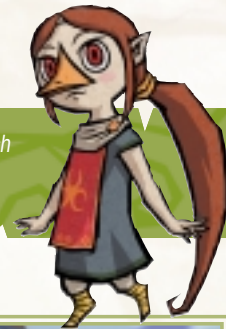




So wird's gemacht: Schatztaucher suchen das Meer nach versunkenen Reichtümern ab. Sobald der Held im Besitz des Greifhakens ist, kann er ebenfalls nach Wertvollem angeln. Helle Lichter im Meer zeigen den Fundort einer Truhe an, doch die kostbaren Schätze lassen sich nur mit Hilfe einer der vielen Schatzkarten aufspüren.



Ein Riesenrad? Schade, dass es sich nicht dreht. Aber da müsste doch was zu machen sein ...



Neue Waren braucht das Land, denn das Sortiment des Händlers auf Port Monee ist mehr als dürrftig. Drei weitere Kaufleute kann Link auf seinen Reisen treffen, und sofern er ihnen stets die richtigen Dinge zum Tausch anbietet, bessert er nicht nur das Angebot des ersten Händlers auf, sondern erhält letztlich auch eine wertvolle Belohnung.

Elvis lebt! Doch nein, dieser seltsam gekleidete Tänzer ist nicht nur Samstagnacht auf Port Monee anzutreffen. Er zeigt Link die Bewegungen für ein Lied, mit dem der Held die Tageszeiten verändern kann. Ein Wechsel zwischen Tag und Nacht ist dann im Handumdrehen ... pardon, im Taktstock-Schwingen erledigt.



Spezielle Kampftechniken für besondere Verdienste: Der alte Schwertmeister unterrichtet Link nur in der geheimen Technik, wenn zuvor bestimmte Bedingungen erfüllt wurden.



Ein Leuchtturm, der nicht leuchtet? Auch hier kann der Held für Abhilfe sorgen und so Licht auf dunkle (Schatz-)Inseln werfen ...



Die von den Händlern ertauschten Waren helfen, Port Monee zu verschönern. Auch hierfür winkt eine Aufwandsentschädigung.

ZEITVERTREIB

ALIE 989KI 187 7947 784 1111 103E7 1911 ALIE 989KI 187

Abseits des gefährlichen Hauptweges laden in „The Wind Waker“ verschiedene Mini-Spiele zum lustigen Zeitvertreib ein. Teils ist das lediglich eine nette Abwechslung vom anstrengenden Helden-Alltag, aber meist winken dem Gewinner wertvolle Preise. Und natürlich sind die Aufgaben nicht immer ganz leicht.



Die Lausbuben auf Port Monee haben nur Unsinn im Kopf. Wenn Sie mögen, können Sie mit den Kindern Verstecken und Fangen spielen. Das ist nicht nur kurzweilig, sondern auch recht lukrativ.

Satter Spiel-Spaß

- Mit Kindern Verstecken spielen
- Schiffe versenken
- Einen Weitflugwettbewerb bestreiten
- Kleine Schweinchen fangen
- Vasen mit Reichtümern erraten
- Briefe sortieren
- Bäume wässern
- Am Schiffsrennen teilnehmen
- Und einiges mehr ...



Dieses Mini-Spiel ist an das klassische „Schiffe versenken“ angelehnt. Mit nur 24 Versuchen müssen Sie drei Schiffe aufspüren und versenken. Schaffen Sie es oder brechen Sie gar den Rekord, winken wertvolle Preise. Übrigens: Auf einer der vielen Inseln finden Sie einen Geschützstand, mit dem sich echt Schiffe versenken spielen lässt.



Auf einem aufwändigen Parcours gilt es nicht nur Schätze einzusammeln, sondern auch möglichst schnell ans Ziel zu gelangen. Macht Sie die tickende Uhr nervös? Dann warten Sie ab, wie störend erst die explodierenden Fässer auf der Strecke sind.



Flink wie ein Wiesel müssen Sie sein, wenn Sie bei diesem Spielchen gewinnen wollen. Innerhalb von 30 Sekunden gilt es, möglichst viele Briefe in die Fächer zu sortieren.



Nicht gerade selbstlos ist die Suche nach den Schätzen im Haus des reichen Mannes. In drei seiner acht Vasen hat er Bares versteckt – erraten Sie die Vasen, dürfen Sie die Reichtümer behalten.

Schwein gehabt! Wer sich die Mühe macht, an verschiedenen Orten Schweinchen zu fangen, erhält angemessene Belohnungen. Die Frage ist nur, wo und von wem?



Nur Fliegen ist schöner! Beim Weitflugwettbewerb kommt es nicht nur auf eine volle Magieleiste und somit lange Flugfähigkeit an. Sie müssen auch die Aufwinde geschickt nutzen, um bis ins Ziel zu gelangen.

2001 The Legend of Zelda: Oracle of Ages und The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (GBC)

Im Doppelpack erscheinen 2001 „Oracle of Ages“ und „Oracle of Seasons“. Neu ist unter anderem, dass am Ende des einen Spiels ein Passwort winkt, mit dem der Spieler Ausrüstung und Fähigkeiten des Helden auf das andere Modul übertragen kann. So gibt es noch mehr Ereignisse und Rätsel.



2003 The Legend of Zelda: A Link to the Past (GBA)

Das Remake des SNES-Klassikers (siehe Seite 33) bietet neben dem bereits bekannten Abenteuer ein zusätzliches Spiel: „Four Swords“. Dort stellen sich zwei bis vier Freunde im Link-Modus den Gefahren diverser Dungeons, um das Master-Schwert zu erlangen.



2003 The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)



Das neueste Abenteuer von Link setzt nochmal eins drauf. Es knüpft an die erprobten Elemente der Zelda-Serie an und wartet mit zahlreichen Neuerungen auf. In „The Wind Waker“ erfahren Sie auch, wie der Held zu seiner grünen Kluft und seinem Schwert gelangt.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest (GC)

Das gibt es nur bei der limitierten Sonderedition von „The Wind Waker“: die Bonus-Disc mit einer GAMECUBE-Umsetzung von „Ocarina of Time“ (siehe Seite 33). Abgesehen von einer höheren Auflösung ist der N64-Klassiker unverändert. Und immer noch eines der besten Spiele aller Zeiten!

Aber es kommt noch besser: Die exklusive Bonus-Disc enthält außerdem die bis dato unveröffentlichte „Master Quest“. Der Spielablauf ist genau wie bei „Ocarina of Time“, aber die Dungeons wurden völlig neu gestaltet – inhaltlich, nicht optisch.

Damit gibt es noch einmal völlig neue Rätsel und Problemstellungen. Ein unverzichtbares Abenteuer für alle, die „Ocarina of Time“ kennen und lieben!