



Die Seekarte

Nachdem Sie das Boot erhalten haben (siehe Seite 35), können Sie auf dem Meer und in Grenzbereichen die Seekarte aufrufen, indem Sie auf dem digitalen Steuerkreuz oben drücken. Auch die Schatzkarten, die Sie unterwegs finden, werden von hier aus aufgerufen.

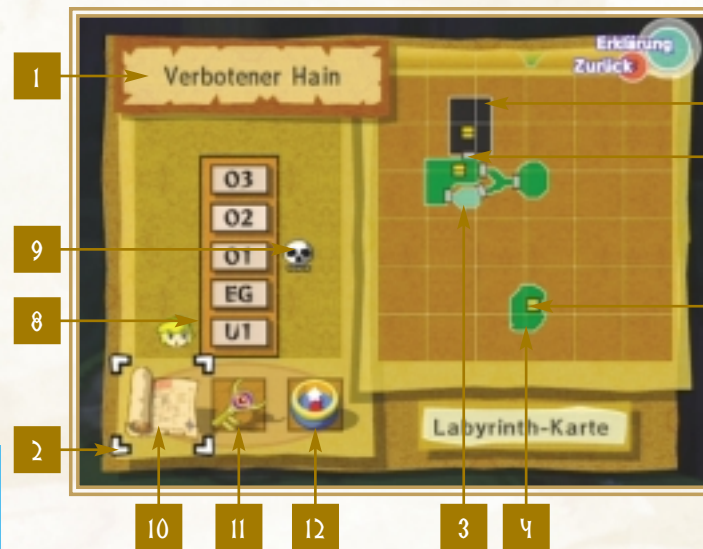
- 1 **Position und Ausrichtung des Schiffes:** In diesem Planquadrat der Spielwelt befinden Sie sich. Die Pfeilrichtung gibt die Ausrichtung Ihres Schiffes an.
- 2 **Cursor**
- 3 **Schatzkarten:** Hier wird die Anzahl der Schatzkarten vermerkt, die Sie besitzen.
- 4 **Anzahl der gefundenen Schätze:** Näheres dazu lesen Sie im Kapitel „Geheimnisse“ auf Seite 181.
- 5 **Aktuelle Windrichtung:** Näheres dazu finden Sie im Abschnitt „Die Windrichtung bestimmen“ auf Seite 23.
- 6 **Inselname:** So heißt die mit dem Cursor angewählte Insel.

Ⓐ-, Ⓑ- und Ⓒ-Knopf: Mit Ⓐ oder Ⓑ werden zusätzliche Informationen angezeigt. Mit Ⓑ kehren Sie zum Spielbildschirm zurück.

Drücken Sie den Ⓐ-Knopf, um die Seekarte zu vergrößern. Eine Detailkarte des aktuellen Gewässer-Abschnitts erhalten Sie erst, wenn Sie den Fisch in dieser Sektion aufgespürt und gefüttert haben. Näheres hierzu lesen Sie im Kapitel „Geheimnisse“ auf Seite 137.



Drücken Sie den Ⓒ-Knopf, um die ausgewählte Insel mit einer Ihrer Schatzkarten zu vergleichen. Links sehen Sie die Insel, rechts Ihre Schatzkarte. Mit den Ⓓ- und Ⓔ- Tasten wechseln Sie von einer Bildschirmhälfte zur anderen.



Die Labyrinth-Karte

Befinden Sie sich in einem System von Höhlen oder Räumen, einem so genannten Labyrinth, rufen Sie die Labyrinth-Karte auf, indem Sie auf dem digitalen Steuerkreuz oben drücken.

- 1 **Name des Labyrinths**
- 2 **Cursor:** Mit dem **Control Stick** wählen Sie Stockwerke oder Karte, Master-Schlüssel und Kompass aus.
- 3 **Raum, in dem Sie sich zurzeit befinden (blinkt)**
- 4 **Bereits aufgesuchte Räume (dunkelgrün)**
- 5 **Noch nicht aufgesuchte Räume (schwarz)**
- 6 **Tür**
- 7 **Truhen**
- 8 **Labyrinth-Stockwerke:** Das Bild von Link zeigt an, in welchem Stockwerk Sie sich befinden.
- 9 **Totenkopf:** In diesem Stockwerk wartet der Endgegner dieses Labyrinths.
- 10 **Labyrinth-Karte:** Sobald Sie die spezielle Karte eines Labyrinths besitzen, wird Ihnen die komplette Übersicht gewährt. Ansonsten werden nur diejenigen Räume angezeigt, in denen Sie bereits waren.
- 11 **Master-Schlüssel:** Dieser Schlüssel ist notwendig, um das Versteck des Endgegners zu erreichen. Haben Sie ihn gefunden, wird dies hier angezeigt.
- 12 **Kompass:** Sofern Sie über den jeweiligen Labyrinth-Kompass verfügen, werden Ihnen auf der Karte die Truhen und der Endgegner angezeigt.

Bewegung und Aktion

Standards

Gehen	 (sanft)	Neigen Sie den Control Stick leicht, und die Spielfigur beginnt langsam zu gehen.	
Laufen	 (stark)	Sie laufen, indem Sie den Control Stick weit in eine Richtung bewegen und halten.	
Springen	 (stark)	Wenn Ihr Held eine Kante ansteuert und Sie weiter draufhalten, springt die Figur automatisch ab. Irgendwelche zusätzlichen Tasten sind dazu nicht erforderlich.	

- So spielen Sie
- Lösungsweg
- Gegenstände
- Gegner
- Geheimnisse
- Index

- Steuerung
- Laden und Speichern
- Bildschirm und Menüs
- Bewegung und Aktion
- Gegenstände im Einsatz
- Das Boot und der Wind
- Das GBA-Feature
- Tipps

LÖSUNGSWEG



- So spielen Sie
 - Lösungsweg
 - Gegenstände
 - Gegner
 - Geheimnisse
 - Index
-
- So nutzen Sie den Lösungsweg
 - Präludien
 - Das Piratenschiff
 - Verwunschene Bastion
 - Port Mhree
 - Drakonia
 - Drako-Sanktuarium
 - Tanrotopia
 - Der verbotene Hain
 - Ichthusk
 - Port Mhree (2)
 - Präludien (2)
 - Turm der Götter
 - Schloss von Hyrule
 - Verwunschene Bastion (2)
 - Schloss von Hyrule (2)
 - Terra-Tempel
 - Zephyr-Tempel
 - Die Triforce-Suche
 - Ganons Kastell



So nutzen Sie den Lösungsweg

Bevor Sie sich mit Link ins große Abenteuer stürzen, sollten Sie sich einen Moment Zeit dafür nehmen, wie das Kapitel „Lösungsweg“ organisiert ist. Wenn's dann drauf ankommt,

wissen Sie sofort, was Sie wo finden. So holen Sie alles aus „Legend of Zelda – The Wind Waker“ und verpassen kein einziges Geheimnis.

1 Ortsangaben

Damit Sie sich gleich auf den ersten Blick zurechtfinden, gibt es den aktuellen Ortsnamen, etwa „Präludien“ oder „Drachenschrein“. Wo Link mit seinem Boot von einem wichtigen Ziel zum nächsten segelt, ist der Weg unter der Überschrift „Das Meer“ zusammengefasst.

6 Koordinatenkreuz

Bei jedem neuen Abschnitt sehen Sie ein Koordinatensystem, in dem markiert ist, was momentan auf dem Programm steht. Im Abschnitt „Das Meer“ finden Sie die Inseln, die Sie unterwegs besuchen können, mit ● markiert. ● bezeichnet das Ziel der Reise. ● markiert den Start Ihrer Reise auf dem Meer.

2 Übersichtskarten

Praktische Karten sorgen dafür, dass Sie sich überall sofort orientieren können. Damit behalten Sie stets den Überblick und verlieren Ihr Ziel nicht aus den Augen.



Die einzelnen Räume eines Labyrinths sind außerdem sinnvoll durchnummeriert. In den verzwickten Anlagen gibt es nämlich meistens eine ganz bestimmte Reihenfolge, in der Sie die Kammern durchschreiten müssen. Anhand der Nummerierung wissen Sie an jedem Punkt, wo's langgeht.

3 Symbole und Legenden

Auf den Karten sind die Fundorte aller Gegenstände exakt eingezeichnet und mit Symbolen markiert. Was die Symbole bedeuten, schlagen Sie mit einem Griff auf der Ausklappseite nach. Sie gilt für sämtliche Karten. Ganz spezielle Positionen, wie etwa von Großmutter's Haus auf der Insel Präludien, werden direkt neben der Karte erklärt, damit die allgemeine Legende übersichtlich bleibt.

4 Was Sie tun müssen

Hier sind kurz und bündig die wichtigsten Aufgaben des Abschnitts aufgeführt, so dass Sie gleich erfahren, was im Lösungsweg auf Sie zukommt.

5 Was Sie tun können

Hier sind alle zusätzlichen Möglichkeiten aufgeführt, die Ihnen ein Abschnitt sonst noch bietet: Wo Sie geheime Extras bekommen, die man immer brauchen kann, oder wie Sie freiwillige Aufgaben lässig nebenbei erledigen und die Prämien kassieren. Der Seitenverweis gibt an, wo Sie die vollständigen Informationen nachschlagen können.

7 Infokasten

Hier gibt es handfeste Zusatzinformationen: welche wichtigen Funktionen ein neuer Gegenstand hat, Tipps für den Umgang mit bestimmten Gegnern und besondere Aktionsmöglichkeiten, die Sie anderswo nicht haben.

8 Lösungsweg

Der Lösungsweg führt Sie Schritt für Schritt durch „Legend of Zelda – The Wind Waker“. Die so genannten Muss-Texte widmen sich den Aufgaben, die Sie auf jeden Fall erledigen müssen, um überhaupt im Spiel voranzukommen. Dabei wurde bewusst darauf geachtet, dass Ihnen möglichst nichts von der eigentlichen Handlung verraten wird. Wo Sie Gegenstände bekommen, sind diese im Text rot hervorgehoben. Die Reihenfolge der Reise ist nicht in jedem Fall zwingend vorgeschrieben. Der Lösungsweg wählt einen Ablauf, der insofern empfehlenswert ist, als er dem ansteigenden Schwierigkeitsgrad innerhalb des Spiels gerecht wird. Diese Reihenfolge können Sie dem Register am rechten Rand einer Doppelseite entnehmen.



10 Bilder aus dem Spiel

Zahlreiche Screenshots dokumentieren den Spielverlauf, und vereinfachen die Orientierung. Im laufenden Text wird jeweils auf die Nummern verwiesen, die unter den Bildern stehen. Damit die Zahlen überschaubar bleiben, beginnt die Nummerierung in jedem neuen Abschnitt wieder bei eins.

11 Endgegner

Eine optimierte Strategie ist wichtig, damit Sie die Endgegner zweckmäßig bekämpfen und möglichst schnell überwinden können. Es wird die erprobte Angriffsvariante gezeigt und vor bestimmten Fähigkeiten des Gegners gewarnt, bei denen Sie sich in Acht nehmen sollten.

9 Kann-Texte

Die „Kann“-Texte erkennen Sie an der andersfarbigen Überschrift. Sie behandeln Spielabschnitte, die zur Lösung des Abenteuers nicht unbedingt notwendig sind oder zumindest im Augenblick zurückgestellt werden können. Einiges davon müssen Sie allerdings später auf jeden Fall angehen. Als Faustregel gilt: Alles, was Sie davon schon jetzt erledigen können, macht Ihnen das Leben leichter.



Die „Kann“-Texte erkennen Sie an der andersfarbigen Überschrift. Sie behandeln Spielabschnitte, die zur Lösung des Abenteuers nicht unbedingt notwendig sind. Andere Sachen können Sie fürs Erste aufschieben, später müssen Sie es aber auf jeden Fall angehen. Als Faustregel gilt: Was Sie davon schon erledigen können, macht Ihnen das Leben leichter.

Ausrüstung / Fundort	Verwendung
Fernrohr Präludien (Seite 28)	Zum Umschauen und Auskundschaften (genaue Beschreibung auf Seite 20).
Segel Port Monee (Seite 35)	Brauchen Sie, wenn Sie mit dem Boot fahren (genaue Beschreibung auf Seite 20).
Taktstock des Windes Drakonia (Seite 39)	Brauchen Sie um Lieder zu dirigieren (genaue Beschreibung auf Seite 20).
Greifhaken Drakonia (Seite 46)	Ein handliches Seil mit Greifhaken. Auf dem Boot kann es auch als Bergekran verwendet werden (genaue Beschreibung auf Seite 21).
Tingleceiver Port Monee (Seite 37)	Ermöglicht den Einsatz des Game Boy Advance (genaue Beschreibung auf Seite 22).
Foto-Box Port Monee (Seite 37)	Macht Schwarz-Weiß-Aufnahmen.
Foto-Box Deluxe Port Monee (Seite 154)	Macht Farbaufnahmen.
Eisenstiefel Firn-Insel (Seite 93)	Damit kann sich Link auch auf bestimmtem Untergründen oder bei starkem Wind bewegen (genaue Beschreibung auf Seite 22).
Magische Barriere Port Monee (Seite 177)	Bildet einen magischen Schutzschild, verbraucht Magie.
Piraten-Talisman Verwunschene Bastion (Seite 33)	Ermöglicht den Kontakt mit Tetra (Hilfefunktion).
Heroen-Talisman Port Monee (Seite 183)	Zeigt die Lebensenergie der Gegner an.
Kraft-Armbänder Ignis-Spitze (Seite 82)	Damit können Sie auch schwere Sachen tragen.



Taschen

In den drei Taschen verwahren und transportieren Sie unterschiedliche Gegenstände. Wenn Sie einen davon herausholen und einsetzen wollen, legen Sie ihn auf den ⓧ-, Ⓞ- oder Ⓣ-Knopf.

Tasche / Fundort	Verwendung
Beutetasche Piratenschiff (Seite 31)	Für die Aufbewahrung von Beute.
Futtertasche Terri (Seite 29)	Für die Aufbewahrung von Universalfutter.
Posttasche Drakonia (Seite 40)	Für die Aufbewahrung von Liefergegenständen.



- So spielen Sie
- Lösungsweg
- Gegenstände
- Gegner
- Geheimnisse
- Index
- Waffen und Rüstung
- Ausrüstung
- Beutel und Inhalte
- Flaschen und Inhalte
- Sonstiges
- Gegenstände dank Game Boy Advance

GEGNER

קלילע קאמפאניאן פאר אונזערע פאנאטאסטישע אדווענטורן

Auf seiner Reise trifft Link allerlei seltsame Gestalten, die ihm nicht wohl gesonnen sind. Sämtliche Wesen, die bekämpft werden können und müssen, sind auf den folgenden Seiten abgebildet. Neben dem Porträt finden Sie jeweils einen Steckbrief mit diesen Stichpunkten:

- 1 Der **Name** sagt Ihnen, wie der Gegner heißt.
- 2 **Ort** führt Beispiele für Gegenden an, in denen Sie dem Wesen begegnen.
- 3 **Beute** gibt Auskunft über diejenigen Gegenstände, die der besiegte Gegner hinterlässt (manchmal kann man sie auch mit dem Greifhaken schnappen). Insgesamt kann Link in seiner Beutetasche acht solche Objekte verstauen. Beachten Sie aber, dass die Gegner die genannten Dinge nicht mit hundertprozentiger Sicherheit zurücklassen.
- 4 **Seite** verweist auf den „Lösungsweg“. An der genannten Stelle stoßen Sie zum ersten Mal auf den Gegner und erfahren zum Teil weitere Einzelheiten.
- 5 Die **Info** skizziert das Verhalten des Gegners und gibt Tipps für den Kampf.



Bokoblin

Ort:	Drako-Sanktuarium, Wachtürme
Beute:	Glücksamulett
Seite:	33 קלילע קאמפאניאן פאר אונזערע פאנאטאסטישע אדווענטורן

Auf diesen Gegner stößt man häufig. Er kann im Kampf auch Waffen und Schilde benutzen, aber **L**-Auto-Fokus und eine einfache Angriffsfolge genügen, um ihn auszuschalten. Auf Nummer sicher gehen Sie, wenn Sie ihn schon von weitem mit dem Bumerang betäuben.



Armos

Ort:	Turm der Götter, Zephyr-Tempel
Beute:	-
Seite:	72 קלילע קאמפאניאן פאר אונזערע פאנאטאסטישע אדווענטורן

Die Steinfigur hüpft auf den Gegner zu, so dass die Schwachstelle auf ihrem Rücken nicht leicht zu erreichen ist. Wenn Sie jedoch einen Pfeil in das Auge von Armos schießen, dann bleibt er für längere Zeit stehen (mit **L**-Auto-Fokus können Sie es gar nicht verfehlen).



Armos-Ritter

Ort:	Turm der Götter, Zephyr-Tempel
Beute:	-
Seite:	72 קלילע קאמפאניאן פאר אונזערע פאנאטאסטישע אדווענטורן

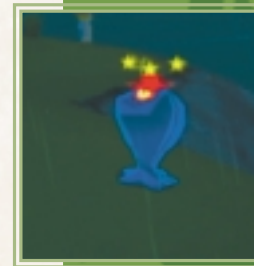
Der Bursche kommt zielstrebig herangehüpft und kann nur besiegt werden, wenn Sie ihm eine Bombe geradewegs ins Maul werfen. Er reißt es nach dem dritten Sprung auf oder wenn Sie ihm einen Pfeil ins Auge jagen. **L**-Auto-Fokus ist dabei ausgesprochen hilfreich.



Beamos

Ort:	Turm der Götter
Beute:	-
Seite:	70 קלילע קאמפאניאן פאר אונזערע פאנאטאסטישע אדווענטורן

Die Statue greift mit Laserstrahlen an. Es gibt zwei Varianten: Die blaue wirft ihren Strahl immer in dieselbe Richtung, die rote zielt auf Link. Mit Pfeilen oder einer Bombe kann Beamos besiegt werden. Eigentlich können Sie aber auch einfach vorbeilaufen.



Blauer Schleim

Ort:	Nördliches Feen-Cordial, Tingles Insel
Beute:	Blaues Schleim-Gelee
Seite:	64 קלילע קאמפאניאן פאר אונזערע פאנאטאסטישע אדווענטורן

Dieses Ekel steht unter Strom. Darum muss es mit Bumerang oder Bombe betäubt werden, bevor man angreift. Blauen Schleim gibt es auf über 20 Inseln; dort taucht er auf, wenn man sich bestimmten Stellen nähert. Mehr dazu finden Sie im Kapitel „Geheimnisse“ auf Seite 185.



Blauer Tod

Ort:	Terra-Tempel, Zephyr-Tempel
Beute:	-
Seite:	88 קלילע קאמפאניאן פאר אונזערע פאנאטאסטישע אדווענטורן

Der fliegende Schädel ist von einer blauen Flamme umgeben. Wenn Link ihn berührt, kann er danach eine Weile kein Item und keine Waffe benutzen. Mit dem Deku-Blatt oder dem Enterhaken wird die Flamme gelöscht, dann können Sie mit Schwert oder Bogen angreifen.

- So spielen Sie
- Lösungsweg
- Gegenstände
- Gegner**
- Geheimnisse
- Index

- A-B**
- Bb-Ir
- Ka-N
- Ck-Rb
- Ro-To
- Endgegner

Westliches Feen-Cordial

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3	●						
4							
5							
6							
7							

Große Fee und mehr Pfeile

Voraussetzung: Stahlhammer

Schlagen Sie mit dem Stahlhammer auf den Schalter am Eingang, dann erlischt das Feuer vor dem Turm (Bild 13). In den Tiefen der Insel lebt eine der acht Großen Feen. Sie kann das Pfeile-Maximum für Ihren Heroen-Bogen heraufsetzen: zunächst von 30 auf 60 Pfeile und später, nachdem Sie bei der Fee auf dem Dornarm-Feen-Cordial (G4) waren, sogar bis auf 99 Pfeile (siehe auch Seite 168).



13

Die kleinen Feen können Sie anschließend in Ihre Flasche stecken. Mehr dazu finden Sie im Kapitel „Gegenstände“ auf Seite 121.

Sonstiges

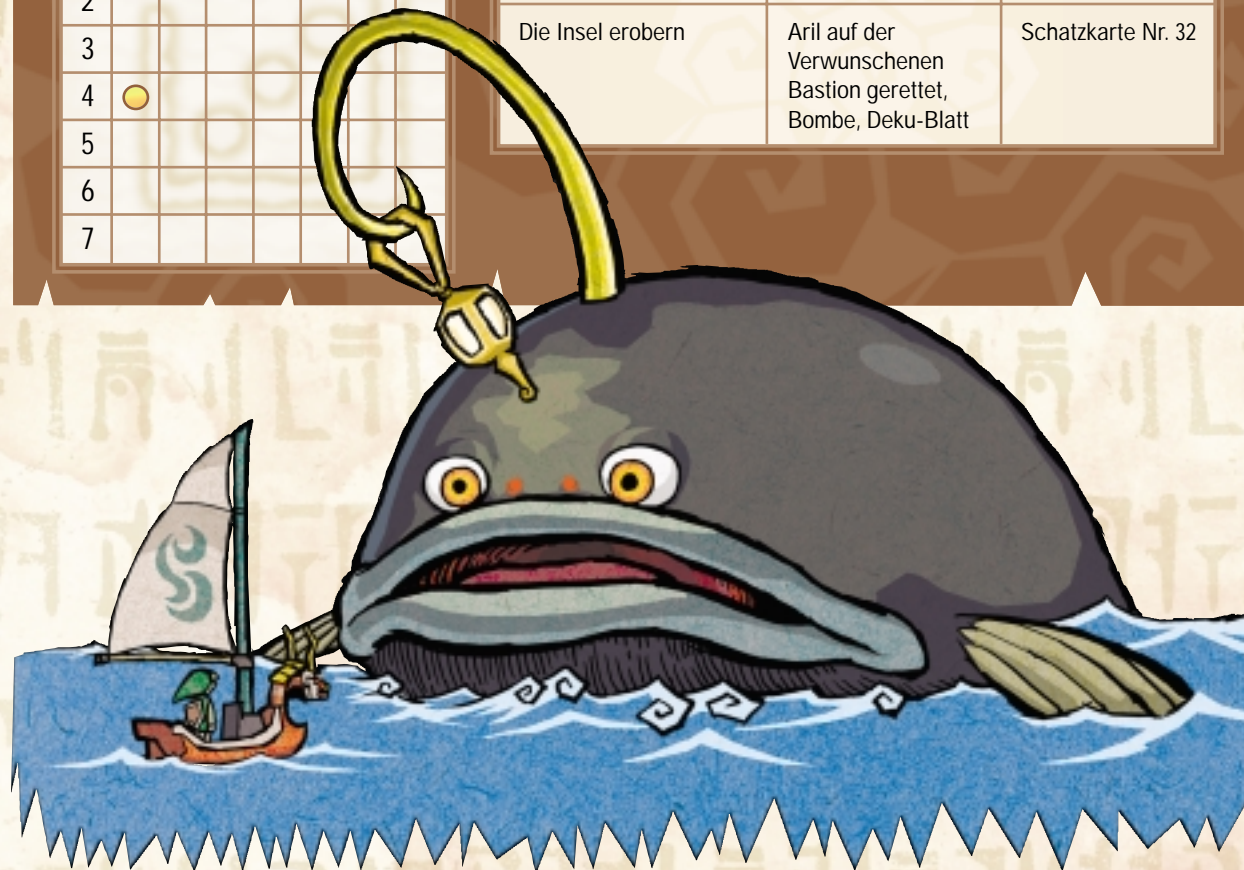
Aktionsmöglichkeit	Voraussetzung	Bemerkung
Blauen Schleim bezwingen	Bumerang	Hinterlässt einmalig Blaues Schleim-Gelee
Wachturm	-	Beute: Totenkopfketten
Schatzsucher	Taucher zum ersten Mal ansprechen	Schatzkarte Nr. 34

Dreiaugen-Riff

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4	●						
5							
6							
7							

Sonstiges

Aktionsmöglichkeit	Voraussetzung	Bemerkung
Die Insel erobern	Aril auf der Verwunschenen Bastion gerettet, Bombe, Deku-Blatt	Schatzkarte Nr. 32



Nadelfels-Insel

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5	●						
6							
7							

Herzteil

Voraussetzung: Putput-Frucht; evtl. Heroen-Bogen

Um an die Schatzkiste mit dem Herzteil zu gelangen, müssen Sie zuerst den Feuerkreis löschen. Dafür gibt es zwar einen Schalter, aber der ist ganz oben auf der Felsnadel (Bild 15). Also locken Sie mit einer Putput-Frucht eine Möwe an und steuern sie hinauf zur Spitze. Hinderlich sind jetzt noch die angreifenden Gargoracks – am besten holen Sie den ein oder anderen schon zuvor mit dem Heroen-Bogen herunter.



15

100 Rubine in der finsternen Höhle

Voraussetzungen: Heroen-Bogen, Feuer- und Eispeile

Schmelzen Sie mit dem Heroen-Bogen und einem Feuerpfeil den Eisblock. Darunter wird der Eingang zur Höhle sichtbar. Im Inneren müssen Sie mit weiteren Feuerpfeilen insgesamt sechs Fackeln anzünden (Bild 14). Die Stellen sind zum Teil recht gut versteckt, also halten Sie sorgfältig Umschau und nutzen Sie den kleinen Hügel, damit Ihnen nichts entgeht. Ihren

Magievorrat können Sie auch gleich auffrischen, wenn Sie die diversen Krüge und Vasen zerschlagen. Der Erfolg wird belohnt: In der Schatzkiste sind **100 Rubine**.



14

Ein paar Rubine

Voraussetzung: Heroen-Bogen; evtl. Bumerang

Um die Felsnadel herum tauchen – sofern Sie weit genug entfernt stehen – aus dem Wasser zwei Fässer auf (Bild 16). Wenn Sie aus der Distanz mit dem Heroen-Bogen treffen, sichern Sie sich ein paar Rubine. Die können Sie dann schwimmend oder auch bequem mit dem Bumerang einsammeln.



16

Sonstiges

Aktionsmöglichkeit	Voraussetzung	Bemerkung
Blauen Schleim bezwingen	freier Weg zum Inselinneren, Bumerang	Hinterlässt einmalig Blaues Schleim-Gelee

Rhombus-Insel

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6	●						
7							

Oktalus besiegen, 100 Rubine erhalten

Voraussetzungen: Bumerang, Greifhaken

Dort, wo vor der Rhombus-Insel die Möwen in der Luft kreisen, hält sich ein Oktalus versteckt. Nähern Sie sich langsam und halten Sie Ihren Bumerang bereit: Gelingt es Ihnen, alle Augen des Kraken-Monsters auszuschlagen (Bild 17), erscheint ein Lichtkreis im Wasser. An dieser Stelle angelt Ihr Bergkran eine Schatztruhe mit **100 Rubinen** ans Licht.



17

Sonstiges

Aktionsmöglichkeit	Voraussetzung	Bemerkung
Blauen Schleim bezwingen	Enterhaken, Bumerang	Hinterlässt einmalig Blaues Schleim-Gelee

- So spielen Sie
- Lösungsweg
- Gegenstände
- Gegner
- Geheimnisse
- Index
- Abenteuer abseits des Weges
- Die Nintendo Galerie
- Händler und Tauschgeschäfte
- Die Großen Feen
- Alle Herzteile
- Karten und Schatzsuche
- Game Boy Advance
- Kurioses und Tricks
- Nach dem 1. Durchspielen

INDEX

Haben Sie gezielte Fragen? Dank dieses Registers finden Sie im Handumdrehen die Antwort! Ausführliche Informationen zu Waffen und Ausrüstungsgegenständen finden Sie im Kapitel „Gegenstände“ (Seite 114-123). Fragen zu Widersachern und Schurken werden im Kapitel „Gegner“ beantwortet (Seite 124-135). Eine alphabetische Auflistung der Inseln finden Sie auf der Weltkarte (Seite 194-195)



Stichwort Seite

A	Aktionen	11
	Aktionen	11-18
	Angriffe	15-17
	Amos (Spieltipp)	72
	Amos-Ritter (Spieltipp)	72
	Attacken	15-17
	Augen-Riff	139
	Augensymbol	7
	Ausdauer-Meter	7
	Ausrüstung	116
	Authorised Collection	191
B	Beute	118
	Bewegungen	11-15
	Bomben	19, 115
	Boot	23
	Bumerang	19, 115
	Bumerang (Spieltipp)	56

Stichwort Seite

F	Fee, die Große	179
	Fernrohr	20, 116
	Fisch (füttern)	137
	Flasche, leer	22, 121
	Flaschen	22, 121
	Flaschen-Inhalte	121
	Flöße	137
	Foto-Box	116, 151, 154
	Fotografieren	152, 154, 170
	Fotos (legendäre)	154

G	Game Boy Advance	24-25
	Gegenstände	19-22
	Gegenstände einsetzen (Spieltipp)	28
	Gegenstände rauben (Spieltipp)	46
	Gegner	124-135
	Geheimnisse	136-190
	Greifhaken	21, 116
	Greifhaken (Spieltipp)	46

H	Händler	177
	Heroen-Bogen	20, 115
	Herzen, Herzteile	9
	Herzteile, alle	180-181

I	Inseln	139-169, 194-195
	Internet	191
	Item-Anzeige	7

D	Deamont	9, 122
	Deku-Blatt	19, 115
	Deku-Blatt (Spieltipp)	51
	Dirigieren	21

E	Eisenstiefel	22, 116
	Elixir, (Rot, Grün und Blau)	152
	Energieanzeige	7
	Enterhaken	20, 115
	Enterhaken (Spieltipp)	98



K	Kamera	116, 151, 154	S	Schätze, alle	182-183
	Kamerasymbol	7		Schatzkart, alle	182-183
	Karte	7		Schatzkarte	10, 23
	Kartenlegende	196 (Ausklapper)		Schatzsuche	23, 181-182
	Killeranas (Spieltipp)	55		Schlüssel	7, 11
	Kleiner Schlüssel	7		Seekarte	7, 10
	Kletthula (Spieltipp)	55		Segel	20, 116
	Kompass	8, 11		Sound	9



L	Labyrinth-Karte	7, 11	S	Speichern	6
	Laden	6		Spielbildschirm	7
	L-Auto-Fokus, D -Auto-Fokus	15, 18		Spielstand laden/speichern	6
	Leere Flaschen	22, 121		Stahlhammer	20, 115
	Legende für die Karten	196 (Ausklapper)		Steuerung, die	5
	Leuchtzirkel	137			
	Lieder	122, 196 (Ausklapper)	T	Taktstock	21
	Liefergegenstände	119-120		Taktstock des Windes	20-21, 116
				Taschen	22, 117

M	Magieleiste	7		Taschen (Inhalte)	117-120
	Makorus (Spieltipp)	95		Tastenbelegung	5
	Master-Schlüssel	11		Terri, (Händler im Spiel)	138
	Medolie (Spieltipp)	84			
	Meer, generelles	137-139			
	Menüs	7-9			
	Minitendo Galerie	170-176			
	Monster	124-135			

O	Optionen	9			
P	Piggyback	191			
	Plantagrandia (Spieltipp)	51			
	Putput-Frucht	118, 139			



U	U-Boote	137			
	Uhr	8			
V	Visier	9			

R	Remort (Spieltipp)	86	U	Wachtürme	138
	Rubin	7		Waffen	19-20, 115
	Rubine	137		Weltkarte	194-195
	Rumble-Funktion	9		Wind	23, 25
				www.authorisedcollection.com	191