The Legend of Zelda: The Wind Waker

Das neue Zelda-Abenteuer ist so umfangreich, dass wir euch hier unmöglich alles zeigen können. Vielmehr soll euch die Lösung helfen, durch das Spiel zu kommen. Aber seid gewarnt: Die folgenden Seiten enthalten viele Spoiler. DURCHGESPIELT VON KAI SCHMIDT

Euer Reiseführer durch die Welt von Hyrule

Präludien (G2)

Das Spiel beginnt auf Präludien, wo unser Held zusammen mit seiner Großmutter und Schwesterchen Aril lebt. Hier könnt ihr eigentlich nichts falsch machen: Folgt einfach den Anweisungen der Inselbewohner, um an Fernrohr, Schwert und Schild zu kommen. Danach segelt ihr auf Tetras Piratenschiff Richtung Verwunschene Bastion.

Verwunschene Bastion (A1)

• Aller Anfang ist schwer: Als unerfahrener Abenteurerneuling habt ihr euer Schwert verloren. Nachdem ihr die drei Suchscheinwerfer ausgeschaltet habt, müsst ihr ungesehen zur Spitze des großen Turms zu gelangen. Trickst die Scheinwerfer aus, indem ihr euch in Fässern versteckt: Wenn der Lichtkegel auf euch fällt, dürft ihr euch nicht mehr bewegen. Das selbe gilt für die Wächter-Schweine. Passt auf, dass ihr nicht auf deren Patrouillen-Pfad stehen bleibt – dann nützt euch nämlich auch das Fass nichts!

• Wenn ihr geschnappt werdet, landet ihr im Kerker. Doch keine Angst: Bewegt den Krug auf dem Bücherregal und klettert durch das versteckte Loch.

• Alle drei Scheinwerfer könnt ihr über Leitern von außen erreichen. Als erstes erklimmt ihr die blaue Steintreppe im Haupthof. Wenn ihr das Gebäude betretet, schwingt ihr euch über die an Seilen befestigten Laternen weiter. Nachdem ihr alle drei Scheinwerfer ausgeschaltet habt, liegt euer Ziel im großen Turm. Spurtet die Treppe, die von zwei Schweinen bewacht wird, hinauf, und stellt euch dem Feind. Danach geht's ab nach Port Monee.

Port Monee (B4)

• Nachdem ihr euer sprechendes Boot, den Roten Leuenkönig, getroffen habt, sucht ihr in der Stadt nach einem Mann, der wie ein Eskimo aussieht. Kauft bei ihm ein Segel für 80 Rubine.

• Da ihr die meisten interessanten Stellen auf der Insel erst später erreichen könnt, beschränkt ihr euch erst einmal auf Tingles Rettung. Geht durch die Tür hinter dem Kamera-Laden und betätigt den unter Krügen versteckten Schalter, um Tingle aus seinem Gefängnis zu befreien. Von ihm bekommt ihr zum Dank den Tingleceiver, der den GBA-Link ermöglicht. Danach setzt er sich nach Tingle Island ab, wo er euch später noch nützlich sein wird.

• Betretet Tingles Zelle und zieht die Kiste von der Wand weg. Ihr legt einen Gang frei, der zu einem Labyrinth führt. Meidet beim Durchlaufen des Kurses Stellen mit Holzboden. Am Ende bekommt ihr zur Belohnung die Foto-Box, mit der ihr Fotos machen könnt. Segelt nun Richtung Osten nach Drakonia (B6), wo das Abenteuer erst richtig losgeht.

Die drei Deamonte

Als erstes gilt es, drei große Perlen zu finden und an ihren Bestimmungsort zu bringen.

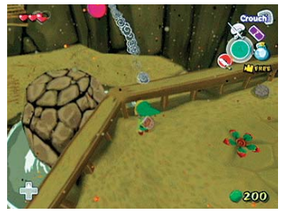
Drakonia (B6)

• Klettert die Klippen hoch und benutzt Bomben, um Felsen zu zerstören, die euren Weg blockieren. In der Orni-Berghalle angelangt, bekommt ihr vom Postboten eine Posttasche. Im zweiten Stockwerk trefft ihr auf Medolie, die euch einen Brief gibt. Den Empfänger, Prinz Komori, findet ihr im Keller. Er umklammert eine der Perlen, die ihr finden müsst.

• Im ersten Stockwerk findet ihr einen Ausgang, der in einen Hof mit umherwehender Asche führt. Schnappt euch Medolie und platziert euch bei dem kleinen Felsen. Wenn der Wind in Richtung der eingestürzten Brücke weht, werft ihr Medolie zur Brücke hinauf. Sie gibt euch anschließend eure erste Flasche.

• Füllt die Flasche mit Wasser aus der Pfütze, die den kleinen Felsen umgibt. Benutzt das Wasser auf den abgestorbenen Pflanzen nahe dem Eingang.

Nachdem die Bomben gewachsen sind, schnappt ihr euch eine davon und sprengt den Felsen in die Luft: Der Hof wird geflutet. Schwimmt zur kaputten Brücke und werft Bomben in die Krüge der beiden Statuen, um eine Brücke zum ersten Labyrinth zu erschaffen.



Labyrinth: Drako-Sanktiarium

Item: Greifhaken

Endgegner: Feuerskorpion

Die Labyrinthe löst ihr prinzipiell immer auf die selbe Weise: Findet Karte, Kompass und neues Item, benutzt den neuen Gegenstand, um den großen Schlüssel zu finden, und erledigt den Endgegner mit Hilfe des neuen Items. Der rauchende Kessel, den ihr unten im Bild seht, ist ein Warp-Punkt. Ihr findet davon mehrere in den Labyrinthen verteilt. Einmal mit einer Bombe aktiviert, könnt ihr bequem von einem Warp-Punkt zum anderen reisen. Da die Labyrinthe zu groß sind, um hier im Detail durchgekaut zu werden, geben wir euch ein paar Tipps zu Stellen, an denen es etwas kniffliger wird.

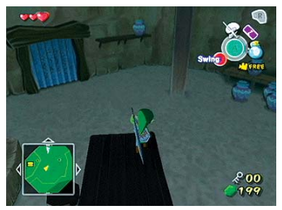
• Wenn ihr einen Stock und eine Fackel findet, haltet den Stock in die Flamme, um ihn anzuzünden. Generell gilt: Wenn ihr umherstehende Fackeln damit anzündet, erscheinen versteckte Truhen oder verschlossene Türen öffnen sich. Ihr könnt mit einem brennenden Stock sogar hölzerne Sperren niederbrennen.

• Haltet euch links, wenn ihr die große Lavahöhle betretet. Zieht den Steinblock aus der Wand, um die Lücke im hölzernen Laufsteg zu überwinden. Den riesigen Felsbrokken, der den Ausgang hinter der mittleren Brücke versperrt, sprengt ihr mit einer Bombe weg.

• Im nächsten Raum greift ihr euch einen Wasserkrug und werft ihn in die Lava, um eine Plattform zu erschaffen. Holt euch die Karte auf der Ostseite des Raums und verlasst ihn in südlicher Richtung. Erledigt die Wache und benutzt ihr riesiges Schwert, um die hölzernen Sperren zu beseitigen, schnappt euch den kleinen Schlüssel, und verlasst den Raum nach Norden.

• Ihr seid jetzt wieder in der Lavahöhle. Werft einen Stein auf die Bomben an der Wand, um den Felsbrocken zu zerstören. Benutzt den kleinen Schlüssel, um die verschlossene Tür zu öffnen. Im nächsten Raum brennt ihr die hölzerne Barriere mit einer Fackel nieder und betätigt den Bodenschalter, um den Ausgang zu öffnen.

• Nach einer kleinen Klettereinlage gelangt ihr in einen Raum voller Ratten, einer Fackel, einer verschlossenen Tür, einer Truhe mit dem Kompass und einer hölzernen Barrikade am Ende einer Leiter. Zündet an der Fackel einen Stock an und werft ihn auf die Barrikade. Dahinter findet ihr einen kleinen Schlüssel für die verschlossene Tür.



• Irgendwann findet ihr euch in einem verschlossenen Raum mit Holztisch in der Mitte wieder, den ihr erst verlassen könnt, nachdem ihr alle Feinde erledigt habt. Einige der Gegner verstecken sich in Krügen, die an der Wand aufgereiht sind. Auf unserem Bild seht ihr, wie ihr den trickreichsten Gegner findet: Stellt euch auf den Tisch und werft euer Schwert auf den gezeigten Krug.

• Ihr kommt in einen Raum mit einem Tausendfüßler: Wenn ihr einen Krug auf das Vieh schleudert, rollt es sich zu einem reglosen Ball zusammen. Mit einem weiteren Wasserkrug macht ihr aus der Lava-Fontäne einen Aufzug.

• Um an die Truhe im Raum mit der Hängebrücke zu kommen, müsst ihr die Brücke zerstören. Das macht ihr entweder mit eurer Wirbelattacke oder einer Fackel. Keine Angst, ihr landet auf einem schmalen Steg. Begebt euch über den provisorischen Wasserkrug-Lava-Aufzug wieder nach oben, wenn ihr den großen Schlüssel erobert habt. Im nächsten Raum benutzt ihr wieder den Rundumschlag, um die drei Seile zu durchtrennen, die den Käfigboden halten. Fahrt mit ihm nach unten zu einem vorher unerreichbaren Gang.

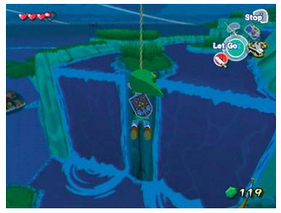
• Um die Tür im mittleren Bereich der Lavahöhle zu öffnen, haltet ihr nach einem Befestigungspunkt für den Greifhaken Ausschau und benutzt ihn: Es ist ein Schalter.

• Um das Feuer um die Truhe herum zu löschen, betäubt ihr den Tausendfüßler mit dem Greifhaken. Wenn sich das Biest zu einem Ball zusammenrollt, nehmt ihr es und setzt es auf den Schalter. Nun könnt ihr euch den großen Schlüssel holen. Begebt euch jetzt zum großen Totenkopf, der auf eurer Karte angezeigt wird. Schwingt euch mit dem Greifhaken zur großen, verschlossenen Tür hinüber. Zerbrecht die Krüge und fangt eine Fee mit der Flasche ein, um beim folgenden Bosskampf Energie auffüllen zu können.

• Hängt euch mit dem Greifhaken an den Schwanz des Drachen, um dem Feuerskorpion die Decke auf den Kopf fallen zu lassen. Macht das insgesamt drei Mal, um seine Panzerung zu knacken.

• Wenn ihr die Panzerung zerstört habt, schießt ihr per Zielerfassung mit dem Greifhaken auf sein Auge, um ihn in Reichweite zu ziehen. Attackiert das Auge mit einer Serie schneller Schwert-Angriffe, bis er den Geist aufgibt. Ihr erhaltet einen Herz-Container. Draußen übergibt euch Prinz Komori zum Dank noch die erste Perle.

• Geht dann durch die Höhle am Strand und schwimmt zu der kleinen Insel mit dem Torbogen. Benutzt den Taktstock des Windes, um das Lied des Windes zu lernen. Nun könnt ihr die Windrichtung kontrollieren. Erschafft einen Süd-Wind und fahrt mit dem Schiff nach Tanntopia (F6).



Tanntopia (F6)

• Folgt den Wasserfällen bis zu ihrem Ursprung und benutzt den Greifhaken, um die Kluft bei dem doppelten Wasserfall zu überqueren. Denkt daran, dass ihr mit dem Schild die Schüsse der Wassergegner abwehren könnt. Betretet die Höhle.

• In der Höhle sucht ihr den großen Baum mit dem Gesicht und rempelt ihn mit einer Rolle an, um alle Schleimmonster aus dem Geäst plumpsen zu lassen. Beseitigt die Viecher und der Baum enthüllt das Deku-Blatt auf seinem Wipfel.

• Um den Baum besteigen zu können, benutzt ihr die lila Knospen. Katapultiert euch von Knospe zu Knospe, und ihr erreicht schließlich die Spitze des Baums. Wenn ihr das Blatt habt, haltet nach einem Stück Boden mit pfeilförmigem Grasbewuchs Ausschau. Benutzt das Blatt, um hinüber zu gleiten.

• Dummerweise könnt ihr den Verbotenen Wald nicht direkt erreichen. Ihr müsst einen Umweg nehmen: Benutzt das Requiem des Windes und ruft einen Südwest-Wind herbei. Benutzt dann das Deku-Blatt, um zu dem gegenüberliegenden runden Plateau zu gleiten. Stellt unbedingt sicher, dass eure Magie komplett aufgefüllt ist.

• Ändert die Windrichtung jetzt auf Nordwest. Wenn der Tornado vorbeikommt (siehe Bild), benutzt ihr ihn, um mit dem Deku-Blatt Auftrieb zu bekommen. Landet auf der kleinen Plattform, um das zweite Labyrinth zu betreten.

Labyrinth: Der verbotene Hain

Item: Bumerang

Endgegner: Riesenblume

Im verbotenen Wald werdet ihr das Deku-Blatt sehr oft einsetzen müssen, um durch die Luft zu gleiten und Maschinen zu bedienen. Wir stellen euch die kniffligsten Stellen vor.

• Wenn ihr auf eine mit blau blühenden Schlingpflanzen bedeckte Tür trefft, werft eine Nuss, eine Bombe, eine Fackel oder euren Bumerang auf die Blüte. Geht nicht zu nahe ran, da sich die Blüte sonst schließt und für kurze Zeit unverwundbar ist.

• Wenn ihr auf einen aus Blättern gefertigten Propeller trefft, benutzt euer Deku-Blatt und fächelt ihm Wind zu. Die Propeller werden zum Antrieb hölzerner Gondeln gebraucht, mit denen ihr Abgründe überwinden könnt.

• Um die Gondeln zu steuern, wedelt ihr mit dem Deku-Blatt entgegen der gewünschten Fahrtrichtung.

• In dem Raum mit den Schlingpflanzen, die eine Deku-Nuss beschützen,

müsst ihr euer Deku-Blatt benutzen: Erzeugt Wind und wedelt die Nuss aus dem Kreis ihrer Beschützer heraus.

• Später gelangt ihr in einen Raum, in dem Schlingpflanzen aus dem Boden schießen und ein Labyrinth bilden. Werft eine Bombe auf die hölzerne Sperre im südlichen Teil des Raums, um eine Truhe mit einem kleinen Schlüssel freizulegen. Dann könnt ihr euch durch den Irrgarten schlagen.

• Um an den Bumerang zu kommen, müsst ihr einen riesigen Schmetterling besiegen. Nehmt ihn in die Zielerfassung und benutzt den Sprung-Angriff, um die Flügel abzuschlagen. Wenn er am Boden ist, könnt ihr ihm mit dem Schwert den Rest geben. Sollte euch das Biest festhalten, benutzt ihr die Wirbelattacke.

•Wenn ihr den Bumerang habt, müsst ihr mit ihm noch die beiden weißen Kristalle über der Tür erwischen. Nun kann's weitergehen.

• Im Raum mit den Nüssen, die an Schlingpflanzen hängen, macht ihr mit dem Bumerang einen Weg zur anderen Seite frei. Gleitet dann mit dem richtigen Timing hinüber.

• Seid ihr auf der anderen Seite angelangt, durchtrennt ihr mit dem Bumerang die fünf Wurzeln, an denen die riesige Pflanze hängt. Sie kracht durch den Boden und öffnet einen neuen Abschnitt. Unten angekommen trennt ihr mit dem Bumerang die kleinere Blüte ab und werft sie in den Fluss, um sie als Floß zu benutzen.

• Der große Schlüssel befindet sich hinter einem Tor im abgebildeten Raum. Um das Tor zu öffnen, müsst ihr alle fünf weißen Kristalle mit einem Bumerangwurf erwischen. Habt ihr den Schlüssel, benutzt ihr den Greifhaken, um eine höher gelegene Tür zu erreichen.

• Um durch das von der großen Pflanze geschlagene Loch wieder nach oben zu gelangen, werft ihr den Propeller an: Ein Tornado wird erzeugt. Mit dem Deku-Blatt könnt ihr darin nach oben schweben. Jätet das blaue Unkraut an der Tür mit eurem Bumerang und macht euch für den Bosskampf bereit.

• Um die Riesenpflanze zu besiegen, müsst ihr mit dem Bumerang alle Wurzeln abschneiden. Beeilt euch, die Dinger wachsen nämlich nach! Achtet auch darauf, die Zielerfassung voll auszunutzen und gleich mehrere Wurzeln auf einmal anzuvisieren.

• Wenn die Knospe auf den Boden fällt und sich öffnet, rennt ihr sofort hin und schlagt mit dem Schwert auf die kleine Blüte darin ein, bis die Riesenblüte sich schließt und euch ausspuckt. Wiederholt die Prozedur, bis das Ding erledigt ist.

Ichthusk (D2)

Nachdem ihr die zweite Perle erhalten habt, macht ihr euch auf nach Ichthusk (D2). Wenn ihr am Strand landet, kommt ein Vogelmensch angeflattert und erzählt euch, dass sich der große Fisch auf Präludien (G2) verbarrikadiert hat. Zuerst müsst ihr aber nach Port Monee (B4), um ein Werkzeug zu bekommen, mit dem ihr die Barrikade durchbrechen könnt.

Port Monee (B4)

• Um an die benötigten Bomben zu kommen, müsst ihr auf das Piratenschiff. Dazu braucht ihr allerdings ein Passwort: Hinter dem Bomben-Laden klettert ihr die Schlingpflanzen hoch, krabbelt durch das kleine Loch in der Wand und belauscht die Piraten. Nachdem ihr so das Passwort erfahren habt, könnt ihr das Piratenschiff betreten. Schafft ihr nun noch erfolgreich einen Seilschwing-Test, gehören die Bomben euch. Brecht dann nach Präludien (G2) auf.

Präludien (G2)

• Segelt zur Rückseite der Insel und brecht mit der Bordkanone eures Bootes die merkwürdige Stelle im Fels auf, während ihr im Strudel eure Kreise zieht. In der Höhle gibt euch Jaboo die dritte Perle.

Triangel Inseln (E4, D6, C4)

• Jetzt ist es an der Zeit, die Deamonte an ihre Bestimmungsorte zu schaffen. Auf jeder Insel findet ihr eine Statue, in deren Hände ihr eine der Perlen legt (das funktioniert automatisch). Habt ihr die Dinger verteilt, erscheint der Turm der Götter (D5) in einer Zwischensequenz aus dem Meer.

Labyrinth: Turm der Götter (D5)

Item: Heroen-Bogen
Endgegner: Steingesicht

Das unvermeidliche und allseits gefürchtete Wasser-Labyrinth mit wechselnden Gezeiten: Benutzt den Bogen, um Augen-Symbole zu aktivieren. Mit der Kanone eures Bootes könnt ihr in der Hauptkammer einige Wände einreißen. Wir geben euch Tipps zu den schwereren Rätseln dieses Labyrinths.

• Wenn ihr mehrere Schalter auf einmal aktivieren müsst, benutzt ihr verschiebbare Statuen als Gewichte.

• Ziemlich zu Beginn gelangt ihr in einen Raum mit einem leuchtenden Symbol am Boden. Der Wasserlevel wechselt in diesem Raum. Platziert bei Ebbe eine Kiste auf dem Symbol, über euch erscheint eine Brücke, die bei Flut verschwindet. Über die Brücke gelangt ihr zu einer Statue, die ihr draußen an einer bestimmten Stelle platzieren müsst.

• Kurze Zeit später kommt ihr in einen ähnlichen Raum mit mehr Kisten und leuchtenden Symbolen. Richtet die Kisten in einer Reihe aus, so dass ihr bei Flut über sie springen könnt. Bringt auf diese Weise einen brennenden Stock auf die andere Seite des Raums und zündet zwei Fackeln an. Eine Kiste mit einem kleinen Schlüssel erscheint.

• Die leuchtende Treppe in diesem

Raum erscheint erst, wenn ihr alle goldenen Schleimmonster erledigt habt. Seid aber vorsichtig: Betäubt die elektrischen Biester erst mit dem Bumerang und greift dann mit dem Schwert an.

• Nun ist es an der Zeit, drei Statuet-

ten zu sammeln und in einen bestimmten Raum zu bringen. Wenn ihr die erste Figur im oben abgebildeten Raum erreicht, winkt ihr per Druck auf die R-Taste: Die Figur folgt euch nun gehorsam. Führt sie unter die leuchtende Plattform, hebt sie auf, und springt über den Abgrund, um sie nach draußen zu bringen. Wenn ihr den Taktstock an der nun erscheinenden Tafel benutzt, lernt ihr die Sonate des Puppenspielers.

• Die Sonate des Puppenspielers ist der Schlüssel zum erfolgreichen Abtransport der zweiten Statuette: Wie bei der ersten Figur winkt ihr. Stellt euch dann auf den leuchtenden Schalter. Benutzt die Sonate des Puppenspielers und lenkt die Figur über die Brücke. Benutzt dann euren Greifhaken, schwingt euch rüber und hebt die Statuette auf.

• Auf dem Weg zur dritten Figur kommt ihr eventuell durch den abgebildeten Raum: Stellt euch auf das blaue Symbol und benutzt das Lied des Windes. Eine Truhe mit einer Schatzkarte erscheint.

• Die dritte Statuette ist am schwierigsten zu erhaschen. Springt über den Block in der Mitte zu den goldenen Statuen. Postiert euch so nah wie möglich an der Laser-Schranke und benutzt das Deku-Blatt, um darüber hinweg zu gleiten. Winkt der Figur und wendet wieder die Sonate des Puppenspielers an. Lenkt sie durch die Schranke (keine Angst, es passiert nichts!) und lasst sie den Schalter drücken. Greift euch nun die Figur und verlasst den Raum.

• Um die Statuette über den Pool mit den beiden schwebenden Plattformen zu schaffen, müsst ihr drei der an der Wand aufgereihten Statuen als Gegengewicht auf eine der Plattformen schieben. Habt ihr schließlich alle Figuren beisammen, öffnet sich ein Portal.

• Um das Steingesicht zu erledigen, schießt ihr mit dem Bogen je zwei Mal auf die Hände (eine Faust bildet sich). Wenn das Gesicht einen Feuerball auf euch abschießt, benutzt die Roll-Attacke, um auszuweichen. Solltet ihr alle Pfeile verbraucht haben, schenkt euch der faire Endgegner übrigens zehn neue.

• Wenn ihr die Hände außer Gefecht gesetzt habt, schießt ihr jeweils zwei Pfeile in die Augen. Das Steingesicht öffnet nun seinen Mund, und ihr könnt eine Bombe hineinwerfen. Wiederholt die Prozedur noch zwei Mal, und ihr habt gewonnen. Das Warp-Tor bringt euch auf die Spitze des Turms. Benutzt den Greifhaken, um die Glocke zu läuten.

Schloß von Hyrule (D5)

Im Schloss verschiebt ihr die dreieckigen Blöcke so, dass sie ein Triforce-Symbol bilden. Geht durch den Gang, der unter der Helden-Statue erscheint, und ihr bekommt das Master-Schwert.

• Bevor ihr das Schloss verlassen könnt, müsst ihr sämtliche neu erschienenen Gegner erledigen. Teilt die Feinde in kleinere Grüppchen, um sie leichter besiegen zu können.

Verwunschene Bastion (A1)

Mit eurem neuen Schwert macht ihr euch auf den Weg zurück zur Verwunschenen Bastion. Schießt das hölzerne Tor mit der Bordkanone auf. Euer Ziel ist prinzipiell das selbe wie beim ersten Besuch – mit dem Unterschied, dass ihr jetzt besser ausgerüstet seid. Schaltet auch diesmal unbedingt die Suchscheinwerfer aus!

• Auf der mittleren Plattform müsst ihr gegen einen Schatten-Ritter antreten: Schlagt seine Magiebälle mit eurem Schwert zurück. Habt ihr ihn auf diese Weise oft genug getroffen, sinkt er zu Boden, und ihr könnt ihn auf die übliche Weise entsorgen. Zur Belohnung erhaltet ihr einen Hammer. Wenn ihr bei eurer gefangenen Schwester angekommen seid, hetzt Ganondorf seinen Riesenvogel auf euch. Rennt ohne Rücksicht auf Verluste den Turm hinauf! Solltet ihr runterfallen, benutzt ihr den Greifhaken.

• Oben angekommen, wartet ihr, bis das Federvieh landet und nach euch pickt. Wenn der Schnabel feststeckt, packt ihr den Hammer aus und zieht dem Vögelchen damit einen Scheitel. Sobald die Maske zerbrochen ist, könnt ihr Bogen und Schwert benutzen, bis das Tierchen den Geist aufgibt. Sollte der Vogel sich in die Lüfte schwingen und euch von dort beharken, rennt ihr direkt auf ihn zu, um nicht getroffen zu werden.

Die zwei Weisen

Nachdem ihr die Welt beinahe ins Verderben gestürzt habt, solltet ihr aufbrechen, um die zerstreuten Teile des Triforce und die zwei Weisen zu finden, die euer Schwert aufmotzen. Theoretisch könnt ihr die Triforce-Teile jederzeit suchen. Es ist aber sinniger, zuerst die Weisen aufzusuchen, da ihr während dieser Quest wichtige Gegenstände erhaltet, ohne die ihr bestimmte Teile nicht erreichen könnt.

Der Kanon des Sturms

• Zuerst müsst ihr Cyclos, den Gott des Windes aufsuchen, um den Kanon des Sturms von ihm zu lernen. Fahrt aufs offene Meer hinaus und segelt einfach ein wenig herum, bis ihr einen gigantischen Wirbelsturm seht. Versucht es am besten bei der nördlichen Triangle Island (C4), wenn ihr sonst keinen Erfolg habt. Lasst euch vom Wirbelsturm einsaugen und schießt mit dem Bogen auf Cyclos. Erwischt ihr ihn drei Mal, lehrt er euch das Lied.

Mutter und Kind Insel (B2)

Benutzt den Kanon des Sturms und warpt euch zur Mutter und Kind Insel (B2). Das Lied ist eure einzige Möglichkeit, die Mutter-Insel zu betreten. Dort verleiht die Feen-Königin eurem Bogen die Kräfte von Feuer und Eis.

Firn-Insel (F5)

Segelt nun zur Firn-Insel (F5). Schießt einen Feuerpfeil auf den Drachenkopf im Zentrum des Sturms, um die Insel betreten zu können. Ihr habt fünf Minuten Zeit, euch die Eisenstiefel zu schnappen. Aber Vorsicht: Der Boden ist rutschig. Zieht die Eisenstiefel an, um die Windböe am Ausgang zu überwinden. Wenn ihr in das Loch fallt, bekommt ihr 100 Rubine für das Erledigen aller Gegner.

Ignis-Spitze (C6)

Das Kraftarmband, mit dem ihr schwere Gegenstände heben könnt, findet ihr auf der Ignis-Spitze (C6). Schießt einen Eispfeil auf die Lavasäule, und die Insel wird für fünf Minuten eingefroren. Klettert auf die Bergspitze und lasst euch in das Loch fallen. Irgendwann seht ihr zwei Tausendfüßler, die ihr unschädlich machen müsst. Nun erscheint eine Truhe mit dem Kraftarmband. Hebt jetzt noch den schweren Steinkopf an, um zu entkommen.

Terra-Insel (G3)

Begebt euch zur Terra-Insel und hebt dort den großen Steinkopf an. Geht in die Höhle und benutzt den Taktstock des Windes vor der großen Steinplatte, um den Geist des Erd-Weisen zu erwecken. Er lehrt euch die Hymne des Terragottes. Dieses Lied müsst ihr dem Orni-Mädchen Medolie beibringen.

Drakonia (B6)

Sucht auf Drakonia nach Medolie. Ihr findet sie außerhalb des zweiten

Stocks der großen Halle auf einer Klippe. Benutzt den Greifhaken oder das Deku-Blatt, um zu ihr zu gelangen. Spielt die Hymne des Terragottes und bringt sie anschließend zur Terra-Insel (G3).

Labyrinth: Terra-Tempel (G3)

Item: Spiegel-Schild
Endgegner: Geister-Clown

Der Terra-Tempel ist nur zu schaffen, wenn ihr die Sonate des Puppenspielers benutzt, um Medolie zu steuern. Medolie kann längere Strecken in der Luft zurücklegen und ihre Harfe als Spiegel verwenden, wenn sie in einem Lichtstrahl steht. Mit reflektiertem Licht könnt ihr beispielsweise schimmernde Truhen zu festen Objekten machen, bestimmte Statuen zerstören und Wände mit goldenen Symbolen einreißen. Wenn ihr Medolie aufnehmt, könnt ihr weiter springen und sie auf höher gelegene Plattformen werfen. Hier einige der kniffligeren Rätsel:

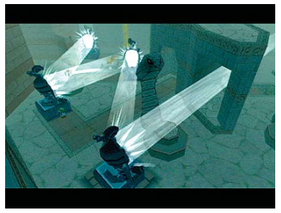
• In dem Raum mit den beiden Säulen schnappt ihr euch Medolie, lauft die Treppe hinauf und springt auf die Säule. Stellt euch auf den Schalter. Lasst Medolie wieder runter und benutzt die Sonate des Puppenspielers. Fliegt mit ihr zur zweiten Säule und stellt sie auf den Schalter. Die Tür öffnet sich.

• Lila Schleimmonster sind immun gegen normale Angriffe, sie verwandeln sich aber in Stein, wenn sie von Licht getroffen werden. Die versteinerten Schleimmonster könnt ihr als Gewichte auf Schalter legen. Wenn im Raum keine Lichtquelle ist, erschafft euch eine!

• Im Raum mit der riesigen grinsenden Maske reflektiert ihr mit Medolie einen Lichtstrahl auf den Schalter am Boden. Ihr könnt nun mit eurem grüngewandeten Helden den Hammer anwählen und auf den Schalter schlagen.

• Nachdem ihr den Spiegel-Schild bekommen habt, begebt ihr euch zurück in den Raum, in dem ihr euch mit den beiden Laternen-Geistern und den zwei Schweinekriegern auseinandersetzen musstet. Klettert mit Medolie auf die Leiter, stellt euch ins Licht und reflektiert es auf den Boden. Positioniert unseren Helden nun wie auf dem Bild und lenkt das Licht auf die Wand. Ein Durchgang öffnet sich.

• Kehrt mit dem Spiegel-Schild zurück in den Raum mit der Grinse-Maske. Lenkt mit Medolie einen Lichtstrahl auf ein Auge der Maske. Mit Mr. Zipfelmütze blendet ihr das andere Auge. Eine Passage öffnet sich hinter der Maske.



• Kurz vor Ende des Labyrinths kommt ihr in einen Raum mit einer weiteren Grinse-Maske, vielen beweglichen Spiegeln und einer Lichtquelle. Wie im vorigen Raum müsst ihr auch hier die Augen der Maske blenden. Werft Medolie zuerst auf die Plattform und drückt mit ihr den Schalter, um die Lichtquelle erscheinen zu lassen.

• Hinter Wänden und Statuen verbergen sich noch jede Menge zusätzlicher Spiegel, die ihr bewegen könnt. Um sie erscheinen zu lassen, positioniert ihr Medolie auf einer hohen Plattform und werft Licht in Richtung Boden. Mit eurem Hauptcharakter könnt ihr das Licht nun auf Statuen und Wände reflektieren, um sie einstürzen zu lassen.

• Um den Geister-Clown zu besiegen, stellt ihr euch ins Licht und reflektiert mit eurem Schild so lange Licht auf ihn, bis er zu Boden sinkt.

• Nehmt ihn nun auf und werft ihn auf eine der Spitzen an der Wand.

• Erledigt so viele von den kleinen Geistern wie ihr könnt, bevor sie wieder zu einem großen Gespenst zusammensetzen. Wenn ihr den Quälgeist besiegt habt, schnappt ihr euch den Herz-Container und begebt euch nach Zephir-Insel (A4)

Zephir-Insel (A4)

• Auf der Zephir-Insel zieht ihr die Eisen-Stiefel an und marschiert auf den Windgenerator los. Zerschlagt ihn mit dem Hammer und geht in die Höhle. Der Wind-Weise lehrt euch die Hymne des Windgottes. Jetzt müsst ihr jemanden mit einer Violine finden.

Tanntopia (F6)

Ihr müsst Makorus finden: Geht zum doppelten Wasserfall (haltet nach Musiknoten Ausschau), erschafft einen Süd-Wind und segelt mit dem Deku-Blatt durch den rechten Wasserfall. Spielt nun die Hymne des Windgottes und fahrt mit Makorus zurück nach Zephir-Insel (A4), wo der Wind-Tempel auf euch wartet.

Labyrinth: Wind-Tempel (A4)

Item: Enterhaken
Endgegner: Sandwurm

Wie schon im Terra-Tempel, müsst ihr auch hier oft auf die Sonate des Puppenspielers zurückgreifen. Das passiert allerdings nicht ganz so häufig, weil Makorus über die Hälfte des Levels im Kerker sitzt. Makorus kann an Stellen mit lockerem Erdreich Bäume einpflanzen, die oftmals Schalter, Truhen oder andere Sachen erscheinen lassen. Später könnt ihr die Bäume auch benutzen, um euch mit dem Enterhaken daran hoch zu ziehen.

• Im ersten Raum fliegt ihr mit Makorus zur nördlichen Plattform und drückt den Schalter, der den Wind abstellt. Ihr könnt jetzt mit dem Deku-Blatt zum anderen ende des Raums gleiten. Die Sprungfedern aktiviert ihr, indem ihr euch darauf stellt, die Eisenstiefel an- und wieder auszieht.

• Wie im Verbotenen Wald benutzt ihr auch hier euer Deku-Blatt, um Propeller anzuwerfen.

• Wenn ihr im Kellerraum mit dem beweglichen Block und der Sprungfeder angekommen seid, sucht nach dunklen Vierecken am Boden: Hierhin müsst ihr Block und Sprungfeder schieben. Springt dann durch das Loch in der Decke.

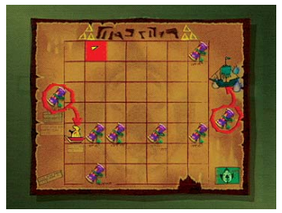
• Wenn ihr den Enterhaken habt, könnt ihr Makorus befreien. Arbeitet euch durch den Hauptschacht des Labyrinths, indem ihr euch mit dem Enterhaken von Zielmarkierung zu Zielmarkierung zieht. Im Gefängnis zieht ihr die Eisenstiefel an und schießt den Enterhaken in die Markierung am Kopf der Statue.

• Nahe dem Ende des Labyrinths kommt ihr in einen Raum mit zwei Windkanälen, drei Blöcken und drei Rotoren. Zieht die Eisenstiefel an, blockiert mit einem Block die beiden ersten Rotoren an der rechten Seite des Raums, und schiebt den zweiten Block in den Graben am Ende der Kammer. Schiebt den dritten Block darüber und blockiert den letzten Rotor. Tragt Makorus nun durch den Raum bis zur Steintafel, wo ihr die Hymne des Windgottes spielt.

• Der Sandwurm: Benutzt den Enterhaken, um die kleinen Würmer aus dem Sand zu ziehen. Macht sie kurzerhand mit dem Schwert fertig. Wenn der Rachen des großen Wurms erscheint, zielt mit dem Enterhaken auf seine Zunge und zieht sie heran. Nach ein paar Schlägen mit dem Schwert erscheinen weitere kleine Würmer, die ihr erledigt. Wiederholt die Prozedur, bis das Vieh besiegt ist.

Das Triforce

Um das Triforce zu finden, müsst ihr erst die jeweiligen Lagepläne an euch bringen. Hier kommt übrigens endlich Tingle ins Spiel, der die Pläne für euch übersetzt.



• Von ihm solltet ihr mittlerweile eine Karte mit den Fundorten der acht Pläne erhalten haben.

• Um an die Pläne zu kommen, müsst ihr zwei Symbole am Boden ausfindig machen: Einen kleinen Kreis mit dem Wind-Symbol und einen etwas größeren, orangefarbenen mit einem Triforce-Symbol. Stellt euch in den Windkreis und spielt das Lied des Windes, um eine Truhe mit dem plan erscheinen zu lassen.

• Wenn ihr alle acht Pläne gefunden habt, segelt zu Tingles Insel (C3) und lasst euch die Dinger zum Stückpreis von 398 Rubinen übersetzen. Natürlich solltet ihr dazu euren Geldbeutel schon aufgestockt haben.

Erster Lageplan

Segelt zur Schwimmenden Festung (E2) und sucht nach einer kleinen Stahlburg. Zerstört alle Schiffe und Kanonen, segelt hinein und holt euch den ersten Plan.

Zweiter Lageplan

Fahrt nach Port Monee (B4) und sprecht die Lehrerin an. Sie erzählt euch, dass jemand mit Ivan, dem Anführer der kleinen Gang, sprechen sollte. Spielt Verstecken mit den Jungs. Die Verstecke seht ihr auf unseren Bildern:

• Habt ihr alle gefunden und abgeklatscht, kehrt ihr zur Lehrerin zurück. Sprecht danach nochmal mit Ivan. Er sagt euch, dass sie besonders auf Glücksamulette steht. Gebt ihr insgesamt 20 davon und sie gibt euch die Urkunde für die Cabana auf dem Niemandsland (E5). Dort benutzt ihr den Greifhaken, um den Schalter auf dem Dach zu betätigen. Klettert dann in den Schornstein. Im Labyrinth müsst ihr alle Schalter mit eurem Hammer betätigen, um an den Lageplan zu kommen.

Dritter Lageplan

• Segelt zur Greifenhorst-Insel (E7) und erledigt alle Vögel mit eurem Bogen.

• Legt euch eine Birne auf den Kopf, um eine Möwe anzulocken. Birnen könnt ihr auf den Händlerbooten kaufen. Übernehmt die Kontrolle über den Flattermann und fliegt mit ihm alle Nester ab, um die Schalter darin zu betätigen. Auf der kleineren Insel öffnet sich nun ein Tor, und ihr könnt euch den dritten Lageplan holen.

Vierter Lageplan

• Sucht nach dem Geisterschiff, das nachts das Meer unsicher macht. Begebt euch zur Rhombus-Insel (F1). Benutzt den Enterhaken, um euch an den Bäumen bis zum Loch nahe dem Berggipfel zu ziehen. Springt hinein und durchlauft den Warp-Punkt-Parcours. Irgendwann stoßt ihr auf den Lageplan des Geisterschiffs.

• Benutzt die Kleine Tag- und Nachtmusik, sofern ihr sie habt, oder wartet, bis es Nacht wird. Auf der Karte wird der Aufenthaltsort des Geisterschiffs markiert.

• Benutzt den Kanon des Sturms, um euch möglichst nahe an die Position des Schiffs zu transportieren. Segelt direkt in das Geisterschiff hinein, besiegt die Gegner darin, und schnappt euch den Lageplan.

Fünfter Lageplan

• Startet an der Nadelfels-Insel (E1). Versenkt das goldene Schlachtschiff an der Westküste und hebt seinen versunkenen Schatz mit dem Greifhaken. Ihr findet die Schatzkarte Nr. 16. Folgt der Karte zur Haifisch-Insel (F3) und holt euch die Schatzkarte Nr. 28, die euch zu Karte Nr. 3 führt. Diese wiederum führt zu Karte Nr. 40. Folgt ihr zur Terra-Insel (G3), wo ihr schließlich den Lageplan des Triforce-Splitters findet.

Sechster Lageplan

• Segelt nach Präludien (G2) und klettert die Klippen bis zur eingestürzten Brücke hoch. Ruft einen West-Wind herbei und gleitet mit dem Deku-Blatt hinüber zu dem kopfförmigen Felsen. Hebt ihn hoch und springt in das Loch.

• Ihr habt jetzt 30 Stockwerke mit Gegnern vor euch. Alle zehn Räume werdet ihr gefragt, ob ihr euch erholen wollt. Wenn ihr mit »Ja« antwortet, werdet ihr nach draußen gebeamt. Tut das also besser nicht! Habt ihr euch erfolgreich durch die Gegnerhorden gekämpft, erhaltet ihr zur Belohnung den sechsten Lageplan.

Siebter Lageplan

• Begebt euch nach Capo Grande (E3), hebt den großen Steinkopf hoch und springt in das Loch.

• Besiegt die Gegner in den vier Räumen und die beiden Ritter. Danach öffnet sich die Tür zum siebten Lageplan.

Achter Lageplan

Segelt zur Isla Rah-Bunzla (A7) und benutzt euren Enterhaken, um euch an den Bäumen bis zur Spitze der Burg hochzuziehen. Springt in das Loch: Euch erwartet prinzipiell das selbe wie beim achten Lageplan. Besiegt alle Gegner und holt euch den letzten Lageplan.

Das Triforce-Splitter

• Wenn Tingle euch alle Lagepläne übersetzt habt, könnt ihr die Splitter aus dem Meer fischen. Hier sind die Fundorte:

• Nachdem ihr alle Teile habt, macht ihr euch für den Kampf mit Ganondorf bereit. Kehrt zum Schloß von Hyrule zurück und zerstört die Barriere, die in Ganondorfs Versteck führt. Ihr erwartet aber nicht, dass wir euch auch beim letzten Labyrinth helfen, oder? Schließlich seid ihr der Held des Windes! PRO

Zelda: The Wind Waker

	1	2	3	4	5	6	7
A	Verwunschene Bastion	Eiland des Sternenstaubs	Nördliches Feen-Cordial	Zephir-Insel	Schimmernde Sichel	Isla Ursa Major	Isla Rah-Bunzla
B	Vier-augen-Riff	Mutter und Kind Insel	Isla Binokular	Port Monee	Tapsen-Insel	Drakonia	Vogelmann-Plattform
C	Westliches Feen-Cordial	Isla Stalagmitica	Tingles Insel	Nördliche Triangel-insel	Östliches Feen-Cordial	Ignis-Spitze	Isla Orion
D	Drei-augen-Riff	Ichthusk	Ein-augen-Riff	Sechs-augen-Riff	Turm der Götter	Östliche Triangel-Insel	Dornarm-Feen-Cordial
E	Nadelfels-Insel	Schwimmende Festung	Capo Grande	Südliche Triangel-Insel	Niemandsland	Isla Bomba	Greifenhorst-Insel
F	Rhombus-Insel	Fünfaugen-Riff	Haifisch-Insel	Südliches Feen-Cordial	Firn-Insel	Tanntopia	Plateauklippen-Insel
G	Hufeisen-Insel	Präludien	Terra-Insel	Zwei-augen-Riff	Treppstieg-Insel	Nautodrom	Isla Kassiopeia

Es ist ganz schön schwierig, in diesem grandiosen Action-Adventure alle 44 Herzteile zu finden. Deshalb haben wir auf den folgenden Seiten alle Fundorte für euch aufgelistet.

ERFORSCHT VON KAI SCHMIDT

1. Verwunschene Bastion (A1)
Beim ersten Besuch der Festung findet ihr außerhalb der Gefängniszelle einige Fässer. Zerschlagt ihr sie, fördert ihr einen Schalter zu Tage, der eine Kiste mit dem Herzteil erscheinen lässt.

2. Eiland des Sternenstaubs (A2)
Auf der Insel befindet sich ein großer Felsbrocken, den ihr mit einer Bombe zerstören könnt. Springt in das Loch und erledigt alle Gegner, um ein neues Herzteil zu ergattern.

3. Schimmernde Sichel (A5)
Im Drako-Sanktiarium könnt ihr zwei Schatzkarten finden. Habt ihr eine davon in eurem Besitz, erscheint im Wasser um die Insel eine leuchtende Stelle, an der ihr das Herzteil bergen könnt.

4. Isla Ursa Major (A6)
Wenn ihr den Quadranten mit der Insel erreicht, haltet nach einem Schwarm Seemöwen Ausschau. Sie markieren den Standort eines Riesen-Oktopus. Besiegt ihr das Vieh, erscheint eine leuchtende Stelle auf dem Wasser. Benutzt den Greifhaken, um euch das Herzteil zu angeln.

5. Isla Binokular (B3)
Mit einem Einsatz von 50 Rubinen könnt ihr am Kanonen-Minispiel teilnehmen. Trefft fünf Schiffe mit zehn Schuss, und ihr bekommt zur Belohnung ein Herzteil.

6. Port Monee (B4)
Geht ins Schulgebäude und sprecht mit der Lehrerin. Sie wird euch damit beauftragen, euch um ein paar Jungs zu kümmern, die ihr Sorgen machen. Verlasst dann die Schule und sucht draußen nach einer Gruppe von vier Kindern, die um euch herumtänzeln, wenn ihr nahe genug kommt. Sprecht mit ihnen und spielt anschließend eine Runde Verstecken. Habt ihr alle vier Jungs gefunden, bekommt ihr ein Herzteil.

7. Port Monee (B4)
Geht in die Windmühle und spielt eine Runde »Schiffe versenken«. Wenn ihr gewinnt, gibt's ein Herzteil als Hauptpreis.

8. Port Monee (B4)
Achtung: Hierfür benötigt ihr die Foto-Box Deluxe!
Sucht nach einer Frau, die ein orangefarbenes Kleid an hat. Sprecht sie an. Danach sucht ihr einen Mann mit einer grünen Weste und einem gestreiften Hemd (er wandert über die gesamte Insel). Sprecht ihn an und kehrt dann zu der Frau zurück. Macht ein Foto von ihr und zeigt es dem Mann. Ein Bild, das ihr mit der normalen Foto-Box macht, bringt gar nichts, da es nur in schwarzweiß aufgenommen wird. Wartet zwei Tage, geht dann in die Bar und sprecht mit den beiden: Sie haben geheiratet! Als Belohnung bekommt ihr ein Herzteil von ihnen.

9. Port Monee (B4)
Geht bei Nacht in das Gebäude mit der roten Tür (tagsüber ist der Raum bis auf ein paar Vasen leer) und nehmt an der Versteigerung teil. Nachdem ihr ein paar Auktionen gewonnen habt, wird ein Herzteil versteigert.

10. Port Monee (B4)
Sprecht den Mann mit den blauen Klamotten und der weißen Kapuze an. Willigt ein, ihm bei seinem Geschäft behilflich zu sein. Er gibt euch die Stadt-Blume, die ihr nach Ichthusk (D2) zum dortigen Händler bringt. Sprecht ihn an und zeigt ihm dann das Gewächs. Von ihm bekommt ihr die Meeres-Blume, die ihr wiederum gegen eine Südwind-Blume eintauscht. Mit der Blume im Gepäck segelt ihr zur Isla Bomba (E6), wo ihr

Wer regen TAUSCHHANDEL mit den Goronen-Händlern treibt, die auf drei verschiedenen Inseln zu finden sind, wird mit einem Herzteil belohnt.

Auch das Verschönern des landschaftlich öden Port Monee wird mit einer herzigen Belohnung vergütet. Pflanzt einfach BLUMEN in die Behälter, die ihr überall findet.

die Pflanze gegen eine Mondsichel-Fahne einwechselt. Für die Fahne bekommt ihr anschließend vom selben Händler eine Wasserkrugträgerinnen-Statuette. Segelt zur Mutter-und-Kind-Insel (B2). Hier erhaltet ihr für die Statuette eine Schlussverkaufs-Fahne, die ihr auf Ichthusk gegen die Helden-Fahne tauscht. Dafür bekommt ihr wiederum die Postboten-Statuette. Kehrt zur Mutter-und-Kind-Insel zurück. Dort gibt man euch die Handelsgenie-Statuette. Auf Ichthusk endet eure Vertreter-Karriere, denn vom dortigen Händler erhaltet ihr ein Herzteil. Ihr solltet übrigens immer genug Bargeld mit euch führen, denn jeder Händler verlangt für ein Tauschgeschäft bestimmte Summen von euch.

11. Port Monee (B4)
Nachdem ihr bei eurem zweiten Besuch in der Verwunschenen Bastion alle Mädchen befreit habt, könnt ihr euch das nächste Herzteil im Obergeschoss des Auktionshauses abholen. Nachdem ihr euch zu der oberen Tür vorgearbeitet habt, sprecht ihr das Mädchen an. Sie gibt euch einen Brief, den ihr artig in den Briefkasten werft. Kehrt nun zu ihr zurück. Nachdem ihr Zeuge einer Auseinandersetzung zwischen dem Postboten und dem Vater des Mädchens geworden seid, findet ihr den Briefträger in der Bar. Sprecht mit ihm und willigt ein, den Brief für ihn zuzustellen. Bringt das Schriftstück also zu dem Mädchen: Sie ist begeistert und gibt euch ein Herzteil.

12. Port Monee (B4)
Benutzt das Lied des Windes, um einen Nordwind herbeizurufen. Klettert nun die Leiter an der Seite der Windmühle hinauf und betätigt den Schalter. Betretet die Mühle, lauft die Treppe hoch und wieder nach draußen. Klettert weiter nach oben und schießt einen Feuerpfeil in das sich drehende schwarze Teil, das nun aufleuchten sollte. Draußen findet ihr einen Mann mit gelbem Hut und orangefarbenem Hemd. Sprecht mit ihm, und er gibt euch ein Herzteil.

13. Port Monee (B4)
Nachdem ihr den Leuchtturm in Betrieb genommen habt, ruft ihr einen Süd- oder Südwestwind herbei. Gleitet mit dem Deku-Blatt bis zu einer Insel vor der Küste (in der Nähe des Bomben-Ladens). Dort findet ihr eine Kiste mit einem Herzteil.

14. Port Monee (B4)
Habt ihr auch schon die merkwürdigen Bodenhalterungen entdeckt, die kreuz und quer auf der Insel verteilt sind? Dann lasst euch mal erklären, was es damit auf sich hat: Kauft beim Händler mit der weißen Kapuze (siehe Herzteil Nummer zehn) vierzehn Stadt-Blumen. Das Gemüse stellt ihr nun auf die Halterungen. Habt ihr alle Blumen verteilt, sucht ihr nach einem Mann, der auf einer Bank sitzt. Sprecht ihn an, und ihr erhaltet ein Herzteil.

15. Tapsen-Insel (B5)
Krabbelt in die kleine Höhle auf der Insel und lasst euch in das Loch fallen. Neben ein paar anderen nützlichen Dingen, die ihr freibomben könnt, findet ihr hier auch eine Truhe mit Herzteil darin.

16. Tapsen-Insel (B5)
Wenn ihr im Turm der Götter (D5) die entsprechende Schatzkarte gefunden habt, erscheint auf dem Wasser vor der Tapsen-Insel eine leuchtende Markierung, an der ihr mit Boot und Greifhaken ein Herzteil abholen könnt.

17. Drakonia (B6)
Geht ins zweite Stockwerk der großen Halle, und sprecht den Briefsortierer an(er steht hinter einem Tresen, der an eine Hotelrezeption erinnert). Wenn ihr es schafft, 25 Briefe innerhalb eines knappen Zeitlimits zu sortieren, stellt er eine Aushilfe an. Kehrt später noch einmal an diesen Ort zurück und sprecht die Aushilfe an. Schafft ihr es wiederum, 25 Briefe zu sortieren, bekommt ihr einen Brief, den ihr zustellen müsst. Habt ihr das getan, bekommt ihr nach ein paar Tagen einen Antwortbrief mit einem Herzteil darin.

18. Drakonia (B6)
Bringt einem der Orni-Wächter, die im zweiten Stock der großen Halle am Eingang stehen, 20 goldene Federn. Als Dank bekommt ihr 100 Rubine und etwas später einen Brief mit einem Herzteil darin.

19. Vogelmann-Plattform (B7)
Hierfür benötigt ihr unbedingt das Magie-Upgrade, das ihr im Quadranten G4 nach einem Oktopus-Kampf bekommt. Auf der Plattform ruft ihr einen Nordwestwind herbei, den ihr zusammen mit Deku-Blatt und den Luftauftrieben benutzt, um das bunte Banner am Ende zu erreichen. Dort wartet ein Herzteil auf euch.

20. Isla Stalagmitica (C2)
Während eures Abenteuers bekommt ihr eine Nachricht über einen Sonderverkauf bei einem Terri-Händler. Sucht sein Boot nahe der Insel und kauft euch das Herzteil für 950 Rubine. Er verkauft außerdem noch eine Flasche (500 Rubine) und eine Schatzkarte (900 Rubine). Besonders die Karte ist von Interesse, da sie euch zu einem weiteren Herzteil führt (siehe Nummer 33 in dieser Liste).

21. Isla Stalagmitica (C2)
Zerstört die beiden Kanonenboote und bergt die Schätze, die sie euch hinterlassen. Eines der Boote hat ein Herzteil geladen, während das andere »nur« 100 Rubine zu bieten hat.

22. Isla Stalagmitica (C2)
Gebt dem Besitzer des Auktionshauses in Port Monee (B4) 20 Totenkopfketten. Daraufhin bekommt ihr eine Schatzkarte, die euch ein wei-

teres Herzteil an der Küste der Isla Stalagmitica einbringt.

23. Tingles Insel (C3)
Haltet nach einem Schwarm Seemöwen Ausschau und bekämpft den Riesen-Oktopus. Nach dem Kampf hinterlässt er euch ein Herzteil.

24. Dreiaugen-Riff (D1)
Mit der entsprechenden Schatzkarte aus dem Auktionshaus in Port Monee findet ihr vor dem Dreiaugen-Riff ein weiteres Herzteil.

25. Ichthusk (D2)
Sucht nach einem kleinen Stück Land mit einem verdorrten Bäumchen darauf und einem Pfad, der sich spiralenförmig darum nach oben windet. Erklimmt die Anhöhe und haltet nach zwei größeren Landformationen Ausschau, die aus dem Sand ragen. Auf der Rechten solltet ihr eine Kante mit Grasbewuchs sehen. Ruft einen Nordwestwind herbei und gleitet mit dem Deku-Blatt hinüber, um euch ein Herzteil zu schnappen.

26. Sechsaugen-Riff (D4)
Sucht nach einem U-Boot und macht euch klar zum Entern: Besiegt alle Gegner im Innern des Schiffs, um eine Schatztruhe mit einem Herzteil erscheinen zu lassen.

27. Dornarm-Feen-Cordial (D7)
Ihr braucht eine der Schatzkarten aus dem Wind-Tempel. Habt ihr sie in euren Besitz gebracht, könnt ihr das Herzteil vor der Küste der Insel bergen.

28. Nadelfels-Insel (E1)
Kauft bei einem der Terri-Händler eine Putput-Frucht. Benutzt die Frucht auf der Insel, um eine Seemöwe anzulocken und zu kontrollieren. Fliegt mit ihr bis zum Schalter auf dem großen Felsen, um das Feuer um die Schatzkiste auszuschalten. In der Kiste ist das Herzteil.

29. Capo Grande (E3)
Im Osten der Insel findet ihr eine Plattform. Segelt dort hin und schaltet die Kanonen mit ein paar gut gezielten Bomben aus. Eine Truhe mit einem Herzteil darin erscheint.

30. Isla Bomba (E6)
Auf der Spitze der Insel findet ihr einen großen Felsblock, den ihr mit einer Bombe wegsprengen könnt. Lasst euch ins Loch fallen, betäubt den Tausendfüßler mit einem gut platzierten Schlag und legt das Krabbeltier auf den Schalter im Raum. Die Tür öffnet sich. Im linken Teil der Höhle findet ihr einen schmalen Pfad, den ihr benutzt. Am Ende des Pfades drückt ihr einen Schalter, um zwei Flammenkreise verschwinden zu lassen. Nachdem der Weg nun frei ist, lauft ihr weiter. Betäubt die beiden Tausendfüßler und werft sie in jeweils in einen der anderen Flammenkreise, woraufhin das Feuer um die Schatztruhe herum erlischt. Ihr könnt euch nun gefahrlos das Herzteil holen.

31. Isla Bomba (E6)
Im Terra-Tempel findet ihr die passende Schatzkarte zum Herzteil, das im Wasser vor der Insel verborgen ist.

32. Rhombus-Insel (F1)
Beim Minispiel in der Windmühle von Port Monee (B4) könnt ihr eine Schatzkarte gewinnen, die euch die Lage eines weiteren Herzteils verrät.

33. Südliches Feen-Cordial (F4)
Im Terri-Laden vor Isla Stalagmitica (siehe Herzteil Nummer 20) könnt ihr für 900 Rubine eine Schatzkarte kaufen, die euch zum südlichen Feen-Cordial führt.

34. Tanntopia (F6)
Nachdem ihr den Verbotenen Wald hinter euch gebracht habt, bekommt ihr einen Brief mit einem Herzteil.

35. Tanntopia (F6)
Sucht nach kleinen Waldbewohnern, die neben einem verdorrten Baum stehen, zum Beispiel auf der Plateauklippen-Insel (F7). Sprecht das kleine Wesen an und macht euch dann auf zum großen Deku-Baum, der die Standorte aller verdorrten Bäumchen auf eurer Seekarte markiert. Ihr habt nun 20 Minuten, um mit einer gefüllten Flasche des Tanntopia-Wassers alle markierten Inseln aufzusuchen und den Bäumchen etwas von dem kostbaren Nass zu geben. Zum Dank erhaltet ihr vom Deku-Baum ein Herzteil.

36. Tanntopia (F6)
Im Turm der Götter (D5) findet ihr eine Schatzkarte, mit deren Hilfe ihr ein Herzteil aus dem Meer vor Tanntopia bergen könnt.

37. Präludien (G2)
Begebt euch auf Präludien zur zerstörten Hängebrücke, stellt euch auf den höchsten Felsen, und ruft einen Westwind herbei. Mit Hilfe des Deku-Blatts gleitet ihr zu einem Loch und lasst euch hineinfallen (hier findet ihr übrigens auch ein Triforce-Teil). Stellt euch auf einen langen Kampf ein und bringt möglichst viele Feen oder Heiltränke mit! Nachdem ihr 15 Stockwerke hinter euch gebracht habt, reflektiert ihr mit eurem Spiegel-Schild Licht auf eine Statue und setzt euren Weg in den Untergrund fort: Insgesamt 50 Stockwerke voller Gegner müsst ihr hinter euch bringen, um das Herzteil zu ergattern.

38. Präludien (G2)
Schnappt euch das große schwarze Schwein aus der Umzäunung (könnt ihr nur tun, wenn ihr vorher möglichst viele Schweinchen eingesammelt und dorthin gebracht habt), und tragt es bis zu den dunklen Stellen nahe der Hütte mit dem vielen Gras davor. Setzt das Schwein ab, legt Tierfutter auf die rechte dunkle Stelle und seht zu, wie es ein Herzteil ausbuddelt.

39. Präludien (G2)
In Vadder Orcas kleinem Trainingsspielchen könnt ihr ein Herzteil abstauben: Trefft ihn einfach 500 Mal, bevor er euch dreimal erwischt hat.

40. Terra-Insel (G3)
Benutzt eine Putput-Frucht, um die Kontrolle über ein Möwe zu übernehmen. Fliegt mit dem Federvieh bis an die Spitze der Insel und schnappt euch das Herzteil.

41. Treppstieg-Insel (G5)
Ihr müsst markierte Steinblöcke so arrangieren, dass ihr bis zur Spitze der Insel gelangen könnt. Dort wartet ein weiteres Herzteil auf euch.

42. Treppstieg-Insel (G5)
Im Verbotenen Wald könnt ihr eine Schatzkarte finden, die euch zu einem versunkenen Herzteil vor der Treppstieg-Insel führt.

43. Isla-Kassiopeia (G7)
Besiegt alle Gegner in dem U-Boot, das die Gewässer vor der Insel unsicher macht, um eine Truhe mit einem Herzteil erscheinen zu lassen.

44. Isla-Kassiopeia (G7)
Wenn ihr von der orange bekleideten Frau in Port Monee ein Foto mit der Foto-Box Deluxe macht, bekommt ihr eine Schatzkarte. Segelt zur markierten Stelle und angelt euch das Herzteil. PRO

Die Schatzkarten

Nach den Herzteilen verraten wir euch nun noch die Fundorte der 41 Schatzkarten, mit deren Hilfe ihr Reichtümer und andere nützliche Dinge bergen könnt.

Nr.	Fundort der Karte	Fundort des Schatzes	Schatz
1	Verbotener Hain, in einer Truhe	Niemandsland (E5)	Silberner Rubin
2	Port Monee, für 20 Totenkopfketten von Dolores' Vater	Isla Stalagmitica (C2)	Herzteil
3	Tanntopia, südöstliche Insel	Östliches Feen-Cordial (C5)	Silberner Rubin
4	Geheimer Terri-Laden auf Isla Stalagmitica	Südliches Feen-Cordial (F4)	Herzteil
5	Zephir-Tempel, in einer Truhe	Dornarm-Feen-Cordial (D7)	Herzteil
6	Turm der Götter, in einer Truhe	Sechsaugen-Riff (D4)	Silberner Rubin
7	Port Monee, zweimal beim Schiffe versenken gewinnen	Eiland des Sternenstaubs (A2)	Silberner Rubin
8	Hufeisen-Insel, im Geheimeingang	Westliches Feen-Cordial (C1)	Silberner Rubin
9	Schimmernde Sichel, im U-Boot	Hufeisen-Insel (G1)	Silberner Rubin
10	Schimmernde Sichel, in einer Truhe	Tingles Insel (C3)	Silberner Rubin
11	Drako-Sanktiarium, in einer Truhe	Schimmernde Sichel (A5)	Herzteil
12	Terra-Tempel, in einer Truhe	Fünfaugen-Riff (F2)	Silberner Rubin
13	Zweiaugen-Riff, in einer Truhe nachdem ihr alle Kanonen zerstört habt	Isla Rah-Bunzla (A7)	Geheimeingang-Karte
14	Terra-Insel, im U-Boot	Turm der Götter (D5)	Silberner Rubin
15	Verbotener Hain, in einer Truhe	Treppstieg-Insel (G5)	Herzteil
16	Isla Ursa Major, auf einem Wachturm	Haifisch-Insel (F3)	Silberner Rubin
17	Isla Binokular, zweimal das Schießspiel schaffen	Firn-Insel (F5)	Silberner Rubin
18	Port Monee, bei einer Auktion	Port Monee (B4)	Grüner Rubin
19	Vieraugen-Riff, nachdem ihr alle Kanonen zerstört habt	Vogelmann-Plattform (B7)	Inselherzen-Karte
20	Terra-Tempel, in einer Truhe	Isla Bomba (E6)	Herzteil
21	Einaugen-Riff, nachdem ihr alle Kanonen zerstört habt	Einaugen-Riff (D3)	Leuchtzirkel-Karte
22	Nördliches Feen-Cordial, im U-Boot	Isla Binokular (B3)	Silberner Rubin
23	Port Monee, wenn ihr den Rekord im Schiffe versenken brecht	Rhombus-Insel (F1)	Herzteil
24	Port Monee, zeigt den tratschenden Frauen ein Bild der Liebenden	Nördliches Feen-Cordial (A3)	Silberner Rubin
25	Plateauklippen-Insel, im Geheimeingang	Verwunschene Bastion (A1)	Silberner Rubin
26	Sechsaugen-Riff, nachdem ihr alle Kanonen zerstört habt	Nördliche Triangel-Insel (C4)	Oktalus-Karte
27	Niemandsland, über dem Wasserfall	Isla Orion (C7)	Silberner Rubin
28	Hufeisen-Insel, beim Golfspiel	Nadelfels-Insel (E1)	Silberner Rubin
29	Port Monee, im zweiten Stock des Fotoladens	Mutter-und-Kind-Insel (B2)	Silberner Rubin
30	Turm der Götter, in einer Truhe	Tapsen-Insel (B5)	Herzteil
31	Port Monee, wenn ihr dem Mann auf der Treppe ein Farbfoto des Vollmondes zeigt	Tanntopia (F6)	Herzteil
32	Dreiaugen-Riff, nachdem ihr alle Kanonen zerstört habt	Nautodrom (G6)	Meeresherzen-Karte
33	Port Monee, wenn ihr die Frau vor dem Medizinladen in Farbe fotografiert	Isla Kassiopeia (G7)	Herzteil
34	Schatzsucher ansprechen (A3, A7, D3, E2, F4)	Östliche Triangel-Insel (D6)	Silberner Rubin
35	Zephir-Tempel, in einer Truhe	Schwimmende Festung (E2)	Silberner Rubin
36	Firn-Insel, wenn ihr die eingefrorene Kiste mit einem Feuerpfeil beschießt	Greifenhorst-Insel (E7)	Silberner Rubin
37	Isla Stalagmitica, im Geheimeingang	Ignis-Spitze (C6)	Silberner Rubin
38	Port Monee, in einer Auktion	Dreiaugen-Riff (D1)	Herzteil
39	Drako-Sanktiarium, in einer Truhe	Drakonia (B6)	Silberner Rubin
40	Südliches Feen-Cordial, auf einem Wachturm	Terra-Insel (G3)	Silberner Rubin
41	Fünfaugen-Riff, nachdem ihr alle Kanonen zerstört habt	Vieraugen-Riff (B1)	Große Feen-Karte

Die Minitendo Galerie

Bei Meister Minitendo könnt ihr nach Farbfoto-Vorlage kleine Statuen der Personen und Monster im Spiel anfertigen lassen. Wir verraten euch, wen ihr knipsen müsst, um an alle Statuen zu kommen.

Um die Minitendo Galerie zu öffnen, begebt ihr euch zunächst nach Tanntopia. Mit Hilfe des Deku-Blatts und einem Nordwind gleitet ihr zur nördlichen Insel hinüber und lockt mit einer Putput-Frucht eine Möwe an. Fliegt nun als Möwe zum Berghang von Tanntopia und betätigt den Schalter. Nun öffnet sich eine Einstiegsluke. Mit Hilfe der Fotobox Deluxe könnt ihr Farbfotos von den Personen und Tieren des Spiels knipsen, um in der Galerie Figuren davon machen zu lassen. Achtet unbedingt darauf, dass ihr eure Motive von vorne aufnehmt und den ganzen Körper auf dem Foto habt. Nachfolgend listen wir euch alle Figuren auf.

Halle A: Tanntopia

Nr.	Name	Wer und wo?	Bemerkungen
1	Makorus	Der Waldschrat mit der Geige, den ihr nach dem Zephir-Tempel beim Endgegner findet.	–
2	Fodo	–	Könnt ihr beim Fotografen in Port Monee kaufen.
3	Deku-Baum	Der große Baum mit dem Gesicht.	–
4	Ulmus	Ihn findet ihr auf der Nadelfels-Insel.	Erst nach dem Verbotenen Hain.
5	Payenus	Ihr findet ihn in der Waldapotheke.	–
6	Celtus	Er erwartet euch auf dem Östlichen Feen-Cordial.	Erst nach dem Verbotenen Hain.
7	Juglanus	Auf der Insel Niemandsland.	Erst nach dem Verbotenen Hain.
8	Sorbus	Auf der Mutter-und-Kind-Insel.	Erst nach dem Verbotenen Hain.
9	Betulus	Auf der Haifisch-Insel.	Erst nach dem Verbotenen Hain.
10	Tilius	Auf der Insel Ichthusk.	Erst nach dem Verbotenen Hain.
11	Alnus	Auf der Plateauklippen-Insel.	Erst nach dem Verbotenen Hain.
12	Quercus	Auf dem Eiland des Sternenstaubs.	Erst nach dem Verbotenen Hain.
13	Meister Minitendo	Der Figurenmacher.	–
14	Manny A.C.	Der Fan von Meister Minitendo in der Galerie.	–

Halle B: Drakonia

Nr.	Name	Wer und wo?	Bemerkungen
1	Medolie	Das Orni-Mädchen. Nach dem Terra-Tempel im Raum des Stammesführers.	–
2	Lart	–	Könnt ihr beim Fotografen in Port Monee kaufen.
3	Komori	Wenn Medolie in den Terra-Tempel geht.	–
4	Stammesführer	Der Ober-Postbote im 2. Stock.	–
5	Fringill	Verlasst die große Höhle durch den Ausgang im 2. Stock.	Er verschwindet, wenn Medolie zum Terra-Tempel geht.
6	Anas	Orni mit spitzem Kopf.	–
7	Skett und Gackt	Die zwei Orni neben dem Stammesführer.	Einer von beiden reicht auf dem Foto.
8	Cathartes	Der Postsortierer.	–
9	Beit	Nach dem Drako-Sanktiarium am Briefkasten, nach dem Post-Sortier-Spiel als Aushilfe.	–
10	Gyps	Der Goldfedern-Sammler.	–
11	Larciel	Kommt nur in Zwischensequenzen vor.	Seine Figur wird zusammen mit dem Stammesführer angefertigt.
12	Valoo	Der heilige Drache.	Verlasst den Raum des Endgegners im Drako-Sanktiarium und fotografiert seinen Kopf.
13	Zephos und Cyclos	Die Windgötter.	Fotografiert Cyclos, bevor ihr den Kanon des Sturms lernt.
14	Goura	Er erzählt euch draußen vom Weitflug-Wettbewerb.	–
15	Pica	Nein, es ist keine gelbe Ratte! Er spricht mit einem Dialekt.	–
16	Micronis und Accipit	Accipit findet ihr vor dem Raum des Stammesführers, Micronis steht am Ausgang zum Drako-Sanktiarium.	Einer von beiden reicht als Foto.
17	Orwill	Der Weitflug-Champion auf der Vogelmann-Plattform.	–
18	Willibur	Beim Empfang auf der Plattform.	–

Halle C: Die Monster

Nr.	Name	Wer und wo?	Bemerkungen
1	Todesgrapscher	Schwarze Hand.	–
2	Monopendra	Tausendfüßler, z.B. im Drako-Sanktiarium.	–
3	Flederbeißer und Feuerflatterer	Fledermäuse, z.B. im Drako-Sanktiarium.	–
4	Bokblin	So gut wie überall.	–
5	Roter Tod/ Blauer Tod	Fliegende Totenschädel, z.B. im Terra-Tempel.	–
6	Ratte und Krabbelratte	Räuberische Ratten, z.B. in der Verwunschenen Bastion.	Eine Gattung reicht als Foto.
7	Plantagranda	Fleisch fressende Pflanze, z.B. auf Tanntopia.	–
8	Petiblin	Kleine Kobolde, z.B. in der Verwunschenen Bastion.	–
9	Schleim	Verschiedene Arten treten an verschiedenen Orten auf.	Das Foto einer Schleim-Gattung genügt.
10	Killeranas	Propeller-Kugeln, z.B. im Verbotenen Hain.	–
11	Gyorg	Riesiger Haifisch im Meer.	–
12	Oktorok	Steine werfender Oktopus, z.B. auf Tanntopia.	–
13	Killeronos	Propeller-Fisch, auf dem Meer.	–
14	Gargorack	Großer Vogel, z.B. auf Drakonia.	–
15	Armos	Lebende Statue, z.B. im Turm der Götter.	–
16	Armos-Ritter	Große Statue, z.B. im Turm der Götter.	–
17	Kletthula	Schwarze Stachelkugeln, z.B. im Verbotenen Hain.	–
18	Irrlicht	Geist mit Laterne, z.B. im Terra-Tempel.	–
19	Remort	Zombie, z.B. im Terra-Tempel.	–

Halle D: Die Zwischen- und Endgegner

Nr.	Name	Wer und wo?	Bemerkungen
1	Schattengarde	Mit Schwert.	Achtet darauf, dass die Schattengarde nur ein Schwert trägt.
2	Quartxuma	Im Turm der Götter.	Nach eurem Sieg macht ihr ein Foto von der Statue.
3	Schattengarde	Mit Schwert und Schild.	Achtet darauf, dass die Schattengarde Schwert und Schild trägt.
4	Pyromagus	Zwischengegner im Zephir-Tempel.	Kommt nur einmal vor, unbedingt fotografieren!
5	Schattengarde	Mit Schwert, Schild und Mantel.	Achtet darauf, dass die Schattengarde Schwert, Schild und Mantel trägt.
6	Molblin	Ähnelt einem Schwein, z.B. in der Verwunschenen Bastion.	–

7	Phantom-Ganon	Zwischengegner beim zweiten Besuch der Verwunschenen Bastion und im letzten Labyrinth.	Unbedingt vor eurem Sieg fotografieren.
8	Pyromagus	Böser Magier, z.B. im Turm der Götter	–
9	Stalfos	Skelettkriegr, z.B. im Terra-Tempel.	–
10	Jalhalla	Endgegner im Terra-Tempel und im letzten Labyrinth.	–
11	Ganondorf	–	Könnt ihr beim Fotografen in Port Monee kaufen.
12	Maskenkönig	Endgegner beim zweiten Besuch der Verwunschenen Bastion.	Vor eurem Sieg fotografieren.
13	Mothula	Zwischengegner im Verbotenen Hain.	–
14	Kurganon	Zwischengegner im letzten Labyrinth.	Unbedingt vor eurem Sieg fotografieren.
15	Mantara	Endgegner im Zephir-Tempel und im letzten Labyrinth.	–
16	Carniphora	Endgegner im Verbotenen Hain und im letzten Labyrinth.	–
17	Gohma	Endgegner im Drako-Sanktiarium und im letzten Labyrinth.	–
18	Oktalus	Die Riesenkrake im Meer.	Unbedingt vor eurem Sieg fotografieren.

Halle E: Präludien

Nr.	Name	Wer und wo?	Bemerkungen
1	Krabbe	Findet ihr am Strand.	–
2	Masao	Der Mann mit dem Rasen.	–
3	Jaboo	Der große Fisch.	Könnt ihr beim Fotografen in Port Monee kaufen.
4	Vadder Orca	Der Schwertmeister.	–
5	Vadder Orco	Im oberen Stockwerk von Vadder Orcas Haus.	–
6	Varsha	Die Frau mit der Vase auf dem Kopf.	–
7	Möwe	Findet ihr fast überall.	–
8	Aril	Die kleine Schwester.	Wird mit der Großmutter-Figur angefertigt.
9	Großmutter	–	–
10	Wildschwein	Ein beliebiges Schwein.	Die Farbe ist egal.
11	Rose	Die dicke Schweine-Züchterin.	–
12	Abraham	Der krabbelnde Schweinefänger.	–
13	Joel	Der Junge bei der Brücke.	–
14	Til	Der Junge mit der Rotznase.	–

Halle F: Port Monee

Nr.	Name	Wer und wo?	Bemerkungen
1	Minerva	Die Frau neben der Apotheke.	–
2	Anton	Der Spaziergänger.	–
3	Brunhilde	Die Frau am hinteren Kai.	–
4	Kebop	Der Mann mit der gelben Mütze an der Windmühle.	–
5	Garickson	Der Mann in den roten Klamotten, der ständig Briefe verschickt.	–
6	Sonja und Vera	Die zwei tratschenden Frauen.	Es ist egal, welche der beiden ihr fotografiert.
7	Suzunari	Der Händler, nachts im Auktionshaus.	–
8	T. Ravolta	Der Disco-Tänzer, der euch die kleine Tag- und Nachtmusik beibringt.	–
9	Immanuel Kogfa	Der Fotograf.	–
10	Killer Bee	Die vier frechen Kinder.	Welches Kind ihr fotografiert, ist egal.
11	Madame Marie	Die Lehrerin im Schulgebäude.	–
12	Shirley und Mary	Die beiden Mädchen auf der Wiese vor der Stadt.	Es ist egal, welches Mädchen ihr fotografiert.
13	Dolores' Vater	Der arme Mann am Hafen. Nachdem ihr Aril aus der Verwunschenen Bastion gerettet habt.	–

14	Dolores	Kleines Mädchen.	Nach eurem zweiten Besuch in der erwunschenen Bastion.
15	Felizitas	Das Mädchen an Suzunaris Verkaufsstand. Nach eurem zweiten Besuch in der Verwunschenen Bastion.	–
16	Felizitas' Vater	Steht unter einem Baum.	–
17	Gorm	Der Seemann am Stadttor, nachts in der Auktionshalle.	–
18	Estorik	Der Seemann am Hafen, nachts in der Bar.	–
19	Eberhart	Der kräftige Mann beim Bombenladen, nachts in der Bar.	–
20	Kjaskar	Der kräftige Mann am Hafen, der Tipps gibt.	–
21	Linda	Die Frau mit den gelben Klamotten unter der Windmühle.	–
22	Sam	Der Mann auf der Parkbank.	–
23	Lilian	Die Besitzerin der Bar.	–
24	Kossak	Der ängstliche Mann in der Bar.	–
25	Haubitz	Der Besitzer des Bomben-Ladens.	–
26	Doc Emmett	Der Apotheker.	–
27	Edward	Der Mann auf der Treppe.	–

Halle G: Weitere Figuren

Nr.	Name	Wer und wo?	Bemerkungen
1	Fee	Kleine Fee, z.B. auf jedem Feen-Cordial.	–
2	Große Fee	–	Könnt ihr beim Fotografen in Port Monee kaufen.
3	Feen-Königin	–	Könnt ihr beim Fotografen in Port Monee kaufen.
4	Fliegender Händler	Auf Isla Bomba, Ichthusk oder der Mutter-und-Kind-Insel.	Ihr braucht nur einen der Händler zu fotografieren.
5	Gugl	Findet ihr z.B. auf der Vogelmann-Plattform oder der Isla Bomba.	–
6	Mokko	Pirat	Die Figur wird zusammen mit Tetra hergestellt.
7	Niko	Pirat	Die Figur wird zusammen mit Tetra hergestellt.
8	Zuko	Pirat	Die Figur wird zusammen mit Tetra hergestellt.
9	Narzo	Pirat	Die Figur wird zusammen mit Tetra hergestellt.
10	Seneka	Pirat	Die Figur wird zusammen mit Tetra hergestellt.
11	Gonzo	Pirat	Die Figur wird zusammen mit Tetra hergestellt.
12	Tetra	Piratenkapitän	Ihr müsst sie nach dem Maskenkönig und vor dem »Erwachen« fotografieren.
13	Neptunos	Meer	–
14	König von Hyrule	–	Könnt ihr beim Fotografen in Port Monee kaufen.
15	Link und der Rote Leuenkönig	–	Bekommt ihr, wenn ihr alle anderen Figuren besitzt.
16	Prinzessin Zelda	–	Könnt ihr beim Fotografen in Port Monee kaufen.
17	Tauch & Co.	Auf dem Meer, z.B. nahe der Tapsen-Insel.	–
18	Salvatore	Besitzer des Schießstands auf der Isla Binokular.	–
19	Geronissimo	Seemann mit Zopf. Tagsüber beim Schiffsrennen, nachts in Port Monee in der Bar.	–
20	Terri	In einem der schwimmenden Terri-Läden.	–
21	Tingle	Grüner Wichtel auf Tingles Insel.	Nachdem ihr in aus seinem Gefängnis in Port Monee befreit habt.
22	Jingle	Pinkfarbener Wichtel auf Tingles Insel.	–
23	David Jr.	Weißer Wichtel auf Tingles Insel.	–
24	Swingle	Nach dem GBA-Event auf Präludien.	Wenn ihr einen GBA habt, solltet ihr unbedingt ein Foto von Swingle machen, bevor ihr 132 Fotos gesammelt habt, da ihr ansonsten die Link-Statue bekommt und der Figurenmacher verschwindet.