

GEGENSTÄNDE

In **The Wind Waker** gibt es eine ganze Reihe von **Gegenständen**, die dir helfen werden, die einzelnen Labyrinth zu lösen. Einige sind hervorragend geeignet, deine Endgegner zu bezwingen. Andere Items sorgen dafür, dass du am Leben bleibst oder dich in der neuen Welt zurecht findest. Mit Manchen magst du sogar Unbesiegbar sein, Andere bringen dich an unbekannte Orte. Welche Gegenstände gibt es alles? Schau nach!

1. Helden-Schwert

Das Helden-Schwert ist die erste Waffe, die der junge Link zum Beginn des Abenteuers erhält - es ist ein Geschenk von Vadder Orca. Link muss erst bei ihm lernen, mit dieser Waffe umzugehen.

2. Masterschwert

Das legendäre Schwert ist die Waffe, die die Macht hat, das Böse zu bannen. Doch in den Jahrhunderten hat es an Kraft verloren. Als Link es zieht, weiß er nicht, dass er Ganondorfs letztes Siegel bricht und ihm seine alte Macht zurück verleiht. Erst muss Link die Kraft des Schwertes wiedererlangen, bevor er gegen seinen Erzrivalen antreten kann.

3. Schild

Dieses Schild ist zu Ehren des Helden der Zeit entstanden, einst vor langer Zeit ... Niemand kennt die Bedeutung der Zeichen, die auf dem Schild eingraviert sind. Link erhält das Schwert von seiner Oma, als er seine Schwester retten will.

4. Heldengewand

Dieses Gewand soll an die Legende des Helden der Zeit erinnern. Links Großmutter hat sie für dich gemacht. Es ist eine besondere Tracht, die alle Jungen an einem ihrer Geburtstage tragen, wenn sie dasselbe Alter wie einst der Held der Zeit erreichen.

5. Spiegelschild

Dieses Schild besitzt eine sehr reine Oberfläche und vermag das Licht zu reflektieren. Allerdings kommt Link erst sehr spät in seinem Abenteuer an dieses schöne Artefakt. Es ruht im Terra-Tempel.

6. Tetras Anhänger

Ein magischer Stein, den die Piratin Tetra trägt. Bevor Link auf die verwunschene Bastion katapultiert wird, hat Tetra ihm dies heimlich untergejubelt, um so mit ihm telepathisch kommunizieren zu können.

7. Kraftringe

Diese legendären Ringe besitzen die Kraft von großer Stärke: Wenn Link sie einmal annimmt, vermag er mehr zu tragen und mehr hochzuheben, als er es zuvor konnte. Diese Ringe können nur auf der Feuerinsel in einem Vulkan errungen werden. Doch ohne ein entsprechendes Mittel wird er diesen Vulkan zunächst erstmal nicht betreten können.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

8. Fernrohr

Dieses nützliche Item überreicht dir Aril zum Geburtstag. Link verspricht ihr, es ihr am nächsten Tag wieder zurück zu geben. Doch nachdem Aril entführt wird, bleibt das Fernrohr bei dir.

9. Segel

Nun ja was wäre ein Schiff ohne ein Segel? Richtig, das weiß der rote Leuenkönig auch. Deshalb muss Link erst einmal ein Segel in Port Monee auftreiben, ehe er lossegeln kann.

10. Der Taktstab

Ein legendärer Stab, das ein kleines Stück göttliche Macht in sich trägt. Es wurde geschaffen, um die Lieder der Götter zu führen. Jetzt fällt es in die Hände des kleinen Helden. Mit diesem Taktstab kann Link den Wind kontrollieren und einige andere wichtige Dinge auslösen.

11. Tingle-Ceiver

Mit diesem seltsamen Ding kannst du mithilfe deines GameBoy Advance (und einem entsprechendem Link-Kabel) Tingle um Rat fragen. Kann in Dungeons besonders nützlich werden. Link erhält diesen in Port Monee, sobald er Tingle aus dem örtlichen Gefängnis befreit.

12. Foto-Box

Ein ganz besonderes Item: Du kannst damit 3 Fotos speichern und sie später dem Herrn der Minitendo-Galerie geben. Er fertigt dir im Austausch Figuren an, vorausgesetzt, du hast eine Person oder ein Monster in einem Foto vollständig abgebildet. Es gibt zwei Arten der Fotobox: Mit der Ersten kannst du nur Schwarz-Weiß Bilder machen, aber du kannst sie aufbessern, sodass du auch farbige Bilder machen kannst.

[Mehr zur Fotobox Deluxe findet ihr in unseren Guide: Kameratricks.]

13. Fanghaken

Ein altes Artefakt der Ornis, bevor sie lernten zu fliegen. Mit diesem Gegenstand kann Link Wandstützen oder andere Balken nutzen, um sich hinüber zu schwingen. Link findet ihn bereits früh während seines Abenteuers, im Drako-Sanktuarium.

14. Deku-Blatt

Es ist nun nicht irgendein Blatt: Dieses Blatt besitzt magische Kräfte. Wenn du es am Boden benutzt, kannst du Wind erzeugen, um so Blätter und andere Dinge wegzublasen. Benutzt du es, während du in der Luft bist, kannst du langsam mit ihm hinab segeln. Nur passe auf, dass der Wind auch in die richtige Richtung weht!

15. Bumerang

Diese Waffe darf selbstverständlich in keinem Zelda fehlen: Wenn du ihn wirfst, kommt er zu dir zurück. Sobald du etwas markierst, kannst du auch zielgerichtet werfen. Bis zu 5 Ziele kannst du hintereinander anvisieren. In vielen Situationen wirst du ihn brauchen.

16. Bomben

Klein aber Oho: Diese explosiven Dinger sind erst einmal unerreichbar für dich, denn sie werden zu sündhaft teuren Preisen im Bomben Shop angeboten. Nachdem aber die Piraten diesen Laden auseinander nehmen, kannst du dir welche nehmen. Mit dem Schiff kannst du sie auch auf See per Bordkanone abfeuern.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

17. Heroenbogen

Ein wichtiger Gegenstand: Mit ihnen lassen sich Feinde aus der Ferne angreifen. Es soll derselbe Bogen sein, den einst auch der Held der Zeit geführt hat. Hat Link einmal besondere Pfeile bekommen, kann er sie mithilfe der R-Taste auswählen.

18. Feuer Pfeil & Eis Pfeil

Auch diese Pfeile sollen einst dem legendären Helden gehört haben. Sie haben die Macht, Feuer in Eis zu verwandeln und umgekehrt. Diese Pfeile werden von der Mutter der Feen überreicht, wenn Link sie zum ersten Mal auf der Mutter-und-Kind-Insel besucht.

19. Licht-Pfeile

Vor vielen hundert Jahren sollen diese Pfeile einst gegen Ganondorf gewirkt haben. Nun werden sie auch Link zuteil: Es ist neben dem Masterschwert die einzig wirksame Waffe gegen den Großmeister des Bösen.

20. Schädelhammer

Ein schwerer und mächtiger Hammer - mit diesem Glanzstück kann Link viele Sachen machen: Etwa rostige Schalter in den Boden zu rammen, wozu er vorher keine Kraft besaß. Auch manche Gegner können nur mit dem Hammer besiegt werden. Eine Waffe, die Link in der verwunschenen Bastion findet.

21. Eisenstiefel

Legendär, hartnäckig, schwer und robust - ja diese Stiefel sind aus bestem Eisen und mit diesen fegt dich keiner vom Boden weg. Selbst der härteste Wind kann dir mit diesen Monsterschuhen nichts anhaben. Link muss aber erst das Rätsel der Eisinsel lösen, ehe er die Stiefel an sich nehmen kann.

22. Enterhaken

Nutze ihn, um an ferne Orte zu gelangen - eine Kette spring heraus und zieht dich zu anderen Ebenen und Höhen. Praktisch, allerdings lässt sich nur ein Ziel anvisieren.

23. Magische Abwehr

Dieser Zaubergegenstand macht dich unbesiegbar. Leider hat das Ding auch einen Haken: Deine Magie-Anzeige geht rasch leer. Benutze diesen Gegenstand also mit Bedacht. Du bekommst diesen Gegenstand während der Tauschsequenz.

24. Beute Tasche

Mit dieser Tasche kannst du vieles Nützliches sammeln, denn deine Feinde hinterlassen dir abgesehen von Herzen eine Menge Sachen. Auch wenn die meisten Gegenstände dir selber nicht von Nutzen sind - du kannst sie tauschen und so an begehrte Preise kommen. Erkämpfe sie dir bei den Piraten.

25. Futter Tasche

Schon beim Terri-Händler gewesen? Dann ab zu ihm und kaufe dir die Futtertasche. Mit ihr kannst du Fischfutter und Mövenspeisen kaufen. Das ist ganz nützlich: Ratten geben dir Informationen, Fische werden im Meer gesprächig und mithilfe der Möven kannst du dir die Gegend ansehen.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeuropa.de

26. Brief Tasche

Mit dieser Tasche kannst du Briefe und andere Papiere einsammeln. Auch Tauschgegenstände findest du darin wieder. Diese Tasche erhältst du bei den Ornis, frag dich einfach mal herum.

27. Herzcontainer

Gegenstände wie Herzcontainer erweitern deine Lebensanzeige um ein ganzes Herz. Man findet sie immer nach einem anstrengenden Bosskampf in einem Dungeon oder sobald man 4 Herzteile zusammengetragen hat. Sehr sehr wichtig für den kleinen Helden.

28. Schatzkarten

Ebenso wichtig wie in einem Dungeon der Kompass ist, gibt es für das Meer haufenweise Schatzkarten! Zwar brauchst du sie nicht immer, aber mit ihr lassen sich Herzteile, bestimmte Inseln, Objekte, und auch Rubine finden.

29. Triforce-Karten

Es sind alte Karten, die vor einer langen Zeit geschrieben worden sind. Sie sind bereits so alt, dass sie für heutige Menschen nicht mehr lesbar sind. Darum muss erst ein Spezialist ran... ein Spezialist wie Tingle! Nur wird diese Angelegenheit bei ihm gewiss nicht billig.

30. Dins Diamond

Diese legendäre Perle wurde mit der Kraft der Göttin Din geschaffen. Niemand kennt die Bedeutung dieser Perle, aber sie steht im Zusammenhang der anderen zwei Perlen. Link muss sie alle finden, um die Wahrheit herauszufinden.

31. Faroes Diamond

Diese legendäre Perle wurde mit der Kraft der Göttin Farore geschaffen. Niemand kennt die Bedeutung dieser Perle, aber sie steht im Zusammenhang der anderen zwei Perlen. Link muss sie alle finden, um die Wahrheit herauszufinden.

32. Nayrus Diamond

Diese legendäre Perle wurde mit der Kraft der Göttin Nayru geschaffen. Niemand kennt die Bedeutung dieser Perle, aber sie steht im Zusammenhang der anderen zwei Perlen. Link muss sie alle finden, um die Wahrheit herauszufinden.

33. Triforce-Splitterstück

Im späteren Spielverlauf muss Link 8 Splitter eines Triforce-Fragment finden: Das Fragment des Mutes, das einst dem legendären Helden der Zeit gehörte. Es ist die letzte große Prüfung, ehe Link sich vor den Göttern als wahrer Held des Windes erweist.

34. Labyrinth Karte

Was gehört zu einem Labyrinth? Richtig, eine Karte. Ohne diesen Gegenstand würde Link sich nicht so gut zurecht finden. In jedem Dungeon lässt sich eine zugehörige Karte finden.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

35. Kompass

Der Kompass in einem Dungeon hilft dir, die versteckten Truhen aufzudecken und dich in einem Raum zurecht zu finden. Darüber hinaus zeigt er dir, wo sich der Wächter versteckt hält. In jedem Dungeon kannst du einen zugehörigen Kompass finden.

36. Boss-Schlüssel

Die Wächter wollen nicht gestört werden. Also musst du dir erst einmal den Zugang zu Ihnen erkämpfen. Wie die Karte oder der Kompass ist auch dieser wichtige Gegenstand einmalig in jedem Dungeon versteckt.

37. Rubine

Diese Steine sind die offizielle Währung von Hyrule. Du kannst sie überall nutzen, wenn du Einkaufen möchtest. Du findest sie unter Büschen, in Schatztruhen und manchmal bei Gegnern. Zu Anfang kannst du nicht sehr viele von ihnen tragen, also halte Ausschau nach größeren Geldbeuteln.

38. Flaschen

In The Wind Waker lässt sich vieles in Flaschen abfüllen oder hinein tun: Ob Elixiere, Feen, Wasser, Quellwasser, Suppe, oder kleine Objekte. Probier's einfach mal. Nichts ist nützlicher als ein kleiner Vorrat.