

TINGLES ABENTEUER

Der grüne Mann, der nach Herr Fee sucht, hat selbstverständlich auch sein eigenes Abenteuer in **Zelda: The Wind Waker**. Tingle wird dir nicht nur als Kartenspezialist für die Triforce-Fragmente behilflich sein, sondern mit dem **Tingle Ceiver** dir im Abenteuer zur Seite stehen.

Folgende Tipps & Lösungen helfen dir, den Tingle Ceiver zu finden, erklären dir dessen Nutzung, seine besonderen Effekte und wie du an die **5 versteckten Tingle Statuen** gelangst.

Hinweis: Du benötigst einen Gameboy Advance und ein Verbindungskabel für den Nintendo Gamecube, um Tingles Zusatzfähigkeiten und diese Sidequests zu lösen.

1. Tingle Ceiver

Um Tingle zu treffen, muss die Hauptgeschichte des Spiels nicht besonders weit voran getrieben worden sein. Wenn du das erste Mal nach Port Monee gelangst, um für den Leuenenkönig das Segeltuch zu suchen, kannst du Tingle befreien und er schenkt dir seine **Tingle-Karte** (worauf du im Meer Tingles Insel finden kannst) & den **Tingle Ceiver**.

Um Tingle zu finden, musst du in Port Monee die Nordseite hinter der Stadt aufrufen. Dazu musst du vor dem Stadttor einfach nach links den Weg hoch laufen, bis du den Tänzer an der Klippe findest. Hinter dem Tänzer wird an der Wand eine Tür sein, durch die du hinein gehst. Dahinter befindet sich das Gefängnis von Port Monee. Tingle wird dich sofort bemerken, sobald du sich seinem Kerker näherst. Er wird dich bitten ihn zu befreien. Hier im Raum stehen einige Vasen, zerschlage sie und du findest einen Schalter, den du in den Boden senken kannst. Es springt die Tür auf und Tingle kommt dir entgegen. Er vermachst dir den Tingle Ceiver sowie seine Seekarte, damit du später ihn und seine Insel finden kannst.

2. Tipps für den Tingle Spieler

A | Auf den Inseln kann Tingle mit dem Steuerkreuz des GBA auf der jeweiligen Insel frei bewegt werden. Halte einfach die L Taste gedrückt, um den Kartenausschnitt zu verschieben. Vor einem Gebäude wird ein Kreis erscheinen. An diesem erfährst du, um wessen oder welches Haus es sich handelt. An einem Pfeil erhältst du Tipps. Das Untersuchen ist nur dann möglich, wenn Tingle und Link sich auf einer Höhe und / oder sich nah aneinander befinden.

B | Auf den Seekarten kannst du ebenso die L Taste gedrückt halten, um den Kartenausschnitt zu verschieben. Alle deine bisherigen Besuche auf dem Meer werden auf dem Display angezeigt, ebenso die dunklen Planquadrate, wo der Kartenfisch noch nicht aufgesucht wurde. Du kannst die jeweiligen Inselnamen einsehen, wenn du den A Knopf drückst. Tingles Insel erkennst du am Viereckigen Symbol. Insel, die als Kreise dargestellt werden, sind wichtige Orte für den Verlauf des Abenteuers.

C | Auf dem Meer wird Links aktuelles Seequadrat blau angezeigt, indem er sich gerade befindet. Die anderen Felder sind schwarz. Wechselt dein Cursor auf ein „!“ Zeichen, weißt du: Dort kann ein Schatz gehoben werden. Bist du im Besitz der Wahnsinnskarte, erhältst du Tipps, sobald du die Dreieckssymbole untersuchst.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

D | In Labyrinthen gilt wie bei den Inseln und auf Seekarten: Halte die L Taste gedrückt, um den Kartenausschnitt zu verschieben. Selbst wenn du keinen Kompass in diesem Labyrinth gefunden hast, lassen sich die Schatztruhen auffinden. Ferner erhältst du Tipps, wie du in den nächsten Raum gelangen kannst. Einfach Tingle vor schicken und ihn nach einem „!“ Zeichen Ausschau halten.

E | Im Kampf gegen Feinde ertönt ein Signal und Link kann somit vor Überraschungsangriffen verschont bleiben, insofern man schnell genug reagiert. Bei einigen Gegnern hält Tingle sogar Tipps für einen leichteren Sieg parat. Nur die Räume der Endgegner kann dein grüner Feenfreund nicht betreten.

3. Ereignisse | Nebenbeschäftigungen mit Tingle

A | Das Swingle Event auf Präludien

Dazu begibst du dich erst einmal mit Tingle nach Präludien. Genauer gesagt an den Standabschnitt nahe dem Haus deiner Großmutter. Dort wird dann Swingle erscheinen und dem grünen Held folgende Anweisungen geben:

a) *„Suche das Freibad auf.“*

Gemeint ist damit das kleine Wasserbecken, das sich neben Großmutter's Haus befindet. Einfach dich dort rein stellen.

b) *„Gehe die Leiter hinunter, die niemand benutzt.“*

Unter dem Aussichtsturm, wo zum Beginn des Spiels dein Held erwacht, befindet sich eine Leiter, die ins Wasser ragt. Gehe diese mit deinem Helden hinunter.

c) *„Der höchste Felsen.“*

Von der Brücke zum Feenwald befinden sich Felsen. Dort sollst du hinaufklettern.

d) *„Springe von der Hängebrücke.“*

Hier gehe zur Hängebrücke und lass dich von der Felskante aus hinunterfallen.

Hast du alle Hinweise richtig befolgt, erhält Tingle den **Swingleceiver**. Nun kann er für dich jederzeit Gegenstände kaufen, ohne dass dieser extra Terris Laden aufsuchen muss. Dazu einfach den Swingleceiver auf den B-Knopf legen und benutzen.

B | Zollfrei Einkaufen

... Und das kannst du gleich an Zwei Spielstellen:

a) In Port Monee, gehe zum Platz, wo du die Schule findest. Über dem Eingang ist ein Tuch gespannt, auf dieses du drauf klettern musst. Sobald du das schaffst, meldet sich Tingle. Wenn du dann im GBA das Item Menü aufrufst, kannst du folgende Gegenstände günstiger erwerben: den Tingleballon (20 Rubine), den Tingleschild (30 Rubine) und Meer&Sand (30 Rubine).

b) Gehe zur verwunschenen Bastion. Lasse dich in dem Raum, wo du den Kompass gefunden hast, in den steinernen Krug fallen. Tingle meldet sich dann. Wenn du dann im GBA das Item Menü aufrufst, kannst du folgende Gegenstände günstiger erwerben: Das Rote Tingeling (10 Rubine), das Grüne Tingeling (20 Rubine) und das Blaue Tingeling (40 Rubine).

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

C | Tingle Training

Wenn du in Port Monee bist, kannst du Tingle zu dir rufen. Er kann dich in seinem Training unterweisen. Dieses Angebot erhältst du von ihm automatisch, sobald du auf Port Monee Verbindung mit dem GBA aufnimmst. Abhängig von Tingles Anweisungen musst du bzw. Tingle bestimmte Orte der Insel aufsuchen und je nach dem Aufgaben erfüllen:

- a) Den Briefkasten vor dem Stadttor.
- b) Die Sitzbank des Straßenhändlers (vom Stadttor aus in Richtung Suzunari, dem Eskimo-Verkäufer).
- c) Die Sitzbank, wo ein Mann Platz genommen hat. (Die kleine Klippe im Norden.)
- d) Die Sitzbank vor dem Lichtbild Studio.
- e) Tingle soll den Weg zwischen Schule und Lichtbild Studio nach einem !-Symbol Ausschau halten. Ebenso den Weg zwischen Schule und UBoot-Laden.
- f) Dann Tingle per R-Knopf zurück zu Link bewegen und am Eingang des Gefängnisses eine Tinglebombe zünden.

Hast du bis hierhin geschafft, erhältst du eine Vase mit 20 Rubinen. Wenn du das Training schon zuvor abbrichst, musst du alle Anweisungen wieder von Vorn abarbeiten.

D | Tingle Statuen sammeln

Nur mittels der Tingle Bombe kannst du die 5 versteckten Tingle-Statuen erhalten, die in dem Spiel versteckt sind. Für jede gefundene Tingle Statue kannst du auf Tingles Insel bei seinem Bruder Jingle 50 Rubine bekommen. Hast du alle 5 Statuen bei ihm abgegeben, erhältst du noch mal 500 Rubine. Du erkennst die Verstecke der Statuen an dem ?-Zeichen auf dem GBA Display.

1. Statue „Drako Sanktuarium“

Im Nördlichen Raum ist auf dem ersten Blick nichts zu entdecken. Zünde also eine Tinglebombe, dann erscheint eine Truhe.

2. Statue „Verbotener Hain“

Orientiere dich an der Karte: Gehe im nördlichen Raum nach Rechts um dort eine Tinglebombe zu legen. Schon erscheint eine Schatztruhe.

3. Statue „Turm der Götter“

Orientiere dich an der Karte. Dort wird eine Schwebepattform still stehen. Dort setze eine Tinglebombe und es erscheint eine Schatztruhe.

4. Statue „Terra Tempel“

Suche den kleinen Raum im Nordosten auf. Mit dem Deku-Blatt erreichst du die linke Seite der Hängebrücke. Setze dort eine Tinglebombe ein, damit die Schatztruhe erscheint.

5. Statue „Zephir Tempel“

Gehe vom Eingang gesehen aus geradeaus, bis du den Raum mit dem Pyromagus erreichst. Ganz unten am Boden greife zur Tinglebombe, um die letzte Statue einzuheimsen.

E | Seltene Seiten sammeln

Im Turm der Götter sind fünf einzelne Seiten verborgen, die zusammen eine Geschichte über Tingle erzählen. *(Dieser Part wird erst in Zukunft ergänzt.)*