

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

TRIFORCE FRAGMENTE

A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7
C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7
E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7
F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7
G1	G2	G2	G4	G5	G6	G7

Die Buchstaben und Zahlen stehen für die Felder in der Karte, die ihr aufrufen könnt, wenn ihr auf dem Steuerkreuz nach oben drückt. In jedem dieser Felder ist eine Insel. Diese Inseln werden später noch in eure Karte eingetragen, aber so wisst ihr erst einmal, welche Inseln gemeint sind.

A1 ist die verwunschene Bastion.

Während des späteren Spielverlaufs müsst ihr das **Triforce des Mutes** finden, das in acht Teile zersplittert auf dem Grund des Ozeanes liegt. Hierzu müsst ihr erst einmal die Triforce-Karten finden, welche den Standpunkt der Splitter angeben. Da diese aber in einer alten Sprache geschrieben sind, müsst ihr sie übersetzen lassen. Das erledigt euch zwar **Tingle** der Kartenexperte, aber er verlangt dafür insgesamt **3184 Rubine**. Wenn ihr diese Summe nicht gerade parat habt, könnt ihr ein paar Schatztruhen auf dem Meeresgrund heben. [*Mehr dazu in unserem Guide: Alle Schatzkarten*].

Bevor man die **Triforce-Karten** übersetzen lassen kann, muss man diese natürlich finden. Dieser Guide erklärt dir, wo du sie finden kannst und was du dafür tun musst. Los geht's!

Fundorte der Triforce-Karten

1. Triforce-Karte

Segelt zur Schwimmenden Festung (B5) und versenkt mit eurer Bordkanone alle Schiffe, die um die Insel schippern. Nehmt euch danach die Kanonen an der Insel vor. Segelt, wenn auch diese zerstört sind, in die Insel rein. Stellt euch drinnen auf die Makierung und spielt das Lied des Windes, worauf hin eine Truhe mit der ersten Triforce-Karte erscheint.

2. Triforce-Karte

Segelt nach Port Monee (D2) und spricht mit der Lehrerin dort. Falls ihr die Kinder noch nicht beim Verstecken geschlagen habt, tut es jetzt (siehe weiter oben unter Port Monee). Redet danach mit der Lehrerin und schenkt ihr erst eins und dann nochmal 20 Glücksamulette (wenn ihr keine habt, müsst ihr sie suchen; die meisten Monster auf den Plattformen im Meer tragen solche Amulette, ihr könnt sie ihnen mit dem Greifhaken klauen). Wenn ihr der Lehrerin also insgesamt 21 Amulette gegeben habt, schenkt sie euch den Schlüssel für ihr Ferienhaus. Es ist nun nach euch benannt (z. B. Links Insel).

Ihr findet sie bei den Koordinaten E5. Geht, wenn ihr die Insel erreicht habt, in das Haus auf der Insel. Kriecht drinnen in den Kamin um den Keller des Hauses zu erreichen. Dort erwartet euch ein Labyrinth. Geht zweimal nach rechts und dann die Leiter runter. Kriecht unten geradeaus durch den rechten Gang bis ihr zu einer weiteren Leiter kommt. Haut oben mit dem Stahlhammer die beiden Schalter nieder und geht durch die Öffnung, die dadurch freigeworden ist, zur nächsten Treppe und hier wieder nach unten.

Hier gibt es zwei Gänge. Mit dem ersten erreicht ihr eine Truhe mit 100 Rubinen, mit dem anderen kommt ihr zu der nächsten Leiter. Klettert sie runter und besiegt unten die Untoten. Kriecht dann durch den Gang, um zu einem Raum zu kommen in dem ihr wieder auf der Makierung das Lied des Windes spielen müsst. Holt euch dann die zweite Karte und klettert die Leiter nach oben. Schlagt euch dann mit Hilfe des Stahlhammers den Weg nach draußen.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeuropa.de

3. Triforce-Karte

Segelt zur Greifenhorst-Insel (G5). Ihr müsst dort mit einer Seemöve (setzt eine Frucht, die ihr auf den Shop-Schiffen kaufen könnt, ein) alle sechs Schalter, die sich auf den Spitzen der Inseln befinden, betätigen. Versucht vorher erst einmal, so viele Vögel wie möglich mit eurem Bogen vom Himmel zu schießen, da ihr, wenn die Vögel die Möve berühren, die Kontrolle über den Seevogel verliert. Habt ihr alle Schalter betätigt, öffnet sich der geheime Raum und ihr könnt durch das übliche Spielen des Lied des Windes auf der Markierung die Truhe mit der dritten Karte erscheinen lassen.

4. Triforce-Karte

Segelt erst einmal zur Rhombus-Insel (A6). Zieht euch auf der Insel mit dem Enterhaken an den Bäumen hoch, bis ihr auf der Spitze der Insel ein Loch erreicht. Springt dort rein. Drinnen sind eine Menge Hände, die ihr mit dem Bogen ausschalten oder einfach dran vorbeirollen könnt. Hüpfst drinnen in den ersten Teleportations-Krug nahe des Startpunktes.

Ihr kommt neben einem Weiteren heraus, den ihr aber zuerst mit einem Feuerpfeil freilegen müsst, bevor ihr rein springen könnt. Ignoriert im nächsten Raum den Teleportations-Krug direkt neben euch und rennt an den Händen vorbei zu den zwei Töpfen am Ende des Raumes. Nehmt den Rechten. Im nächsten Raum macht ihr wieder das gleiche; ignoriert den Krug in der Nähe, rennt an den Händen vorbei, aber nehmt diesmal den linken Topf. Ihr erreicht dann die Truhe mit der Geisterschiff-Karte.

Verlasst nun die Insel. Ihr könnt in eurem Kartenmenü, wenn ihr Y drückt und die Karten dort durchgeht, die **Geisterschiff-Karte** finden. Nachts erscheint nämlich immer ein Geisterschiff, doch es ist von der Form des Mondes abhängig, wo es erscheint. Auf der Karte könnt ihr sehen, wo das Schiff bei welcher Phase des Mondes ist. Die mondformige Insel rechts oben ist die Schimmernde Sichel (E1). Dann im Uhrzeigersinn weiter: Rhombus-Insel (A6), Isla Bomba (F5), Isla Binokular (C2), Isla Kassiopiea (G7), Isla Orion (G3) und Ichthusk (B4). Die Karte zeigt euch nachts dann auch noch zusätzlich, wo sich das Schiff gerade befindet. Wenn ihr euch nachts in dem entsprechenden Gebiet aufhaltet, ist das Schiff leicht zu finden (um es herum leuchtet es immer so blau).

Segelt, wenn ihr das Geisterschiff gefunden habt, einfach mitten rein und schon werdet ihr euch im Inneren des Schiffes befinden. Erledigt drinnen am besten zuerst die Magier, dann die Geister und schließlich die Knochenkrieger. Ist auch der letzte besiegt, erscheint eine Leiter, mit der ihr zu der vierten Triforce-Karte kommt.

5. Triforce-Karte

Segelt zur Nadelfels-Insel. In der Nähe schwimmt ein goldenes Boot herum. Ihr könnt es mit eurer Bordkanone mit drei Schüssen versenken. Danach erscheint ein Leuchtring, der euch anzeigt wo ihr den Greifhaken einsetzen müsst, um die Truhe mit der fünften Triforce-Karte hochzuholen.

6. Triforce-Karte

Segelt nach Präludien und steigt auf den Berg, von wo aus einmal die Brücke in den Wald ging. Lasst den Wind nach Westen wehen und gleitet mit dem Deku-Blatt in die Richtung hinüber zu einem großen Felsen. Zerstört ihn, um ein Loch freizulegen. Ihr müsst euch jetzt durch verschiedene Stockwerke schlagen. Auf jedem Stockwerk sind verschiedene Monster, die ihr alle besiegen müsst, bevor ihr in das nächste Untergeschoss gehen dürft.

Diese Monster verlieren überhaupt nichts, wenn ihr sie besiegt, also auch keine Herzen um eure Energie aufzufüllen. Immerhin kommt jedes zehnte Stockwerk ein Raum, in dem Töpfe mit Rubinen und Herzen sind. Im 31. Untergeschoss müsst ihr dann auf der Markierung das Lied des Windes spielen, um die sechste Triforce-Karte zu erhalten. Allerdings könnt ihr jetzt noch weiter runter wenn ihr wollt, denn im 51. Untergeschoss ist ein Herzteil.

7. Triforce-Karte

Segelt zum Capo Grande (C5) und zerstört mit Hilfe der Kraft-Armbänder den Felsen auf der Spitze der Insel um ein Loch freizulegen. Drinnen ist eine Halle, die verschiedene Türen an den Seiten hat. Hinter jeder dieser Türen wartet eine Gruppe von Monstern, die ihr besiegen müsst.

Habt ihr das geschafft, leuchtet über dem jeweiligen Raum eine Flamme. Sind alle Flammen entzündet, öffnet sich die Tür zu dem Raum, indem ihr durch das Spielen des Lied des Windes auf der Markierung die siebte Triforce-Karte holen könnt.

Zelda Europe Lösungen – The Wind Waker

www.zeldaeurope.de

8. Triforce-Karte

Segelt zur Isla Ral-Bunzia (G1). Positioniert euch mit eurem Boot neben der kleinsten Erhebung der Insel mitten im Wasser. Zieht euch dann mit dem Enterhaken an dem Baum nach oben. Macht das so weiter, bis ihr das Loch erreicht, in das ihr natürlich hinein springt. Die Höhle ist genau so aufgebaut wie die bei der siebten Karte, mit der Ausnahme das euch hier stärkere Monster erwarten. Sorgt also dafür, dass alle Fackeln brennen, spielt dann im dem Raum das Lied des Windes und holt euch die achte und letzte Triforce-Karte.

Das Triforce des Mutes

Seid ihr im Besitz aller 8 Triforce-Karten, könnt ihr zu Tingles Insel (C3) segeln und sie euch dort auf dem Turm von **Tingle für 398 Rubine pro Karte** übersetzen lassen. Danach müsst ihr nur noch die Schatztruhen mit den einzelnen **Triforce-Splittern** aus dem Meer heben.

Die Triforce-Splitter liegen bei folgenden Inseln:

- Ichthusk (B4)
- Zephir-Insel (D1)
- Capo Grande (C5)
- Präludien (B7)
- Flugfels-Insel (G6)
- Südliche Triangel-Insel (D5)
- Isla Ursar Major (F1)
- Zweiaugen-Riff (D7)

Sobald ihr alle Teile gehoben habt, setzen sie sich automatisch zum **Triforce des Mutes** zusammen.