

GOLDENE SKULLTULAS IN OCARINA OF TIME

CHECKLISTE

#	Wann	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	J	Gehe zum Zora Fluss und remple den erstbesten Baum an, den Du siehst. Eine Skulltula wird herabfallen.	<input type="checkbox"/>
2	J/N	Am Zora Fluss ist beim Wasserfall, kurz vor dem Eingang zu Zoras Reich, eine Leiter, an der sich eine Skulltula eingenistet hat.	<input type="checkbox"/>
3	E/N	An Zoras Fluss treibt sich an der Felswand eine Skulltula herum. Klettere die Leiter beim kleinen Nebenlauf hoch, um sie erreichen zu können.	<input type="checkbox"/>
4	E/N	Laufe den Zora-Fluss nach oben, bis Du zu der engen Passage gelangst, in der die Kamera sich komisch bewegt. Hier ist an der Felswand eine Skulltula.	<input type="checkbox"/>
5	E/N	Suche in Zoras Reich den gefrorenen Wasserfall ab, um am oberen Ende an der Wand eine Skulltula zu entdecken.	<input type="checkbox"/>
6	J	Gehe zu Zoras Quelle (mit Jabu Jabu) und remple den Baum im Südosten an. Eine Skulltula wird herabfallen.	<input type="checkbox"/>
7	J/N	Schwimme auf den Baum, der in Zoras Quelle im Wasser treibt und schaue an die Felswand, um dort eine Skulltula zu finden.	<input type="checkbox"/>
8	E/N	Hebe mit den Krafthandschuhen den Stein vor der Feenquelle in Zoras Quelle hoch und springe das Loch herunter. Am Ende des Ganges ist eine Skulltula.	<input type="checkbox"/>
9	J	Im nördlichen Raum von B1 von JabuJabus Bauch ist an der Nordwand eine Skulltula, die deinen Bumerang näher kennenlernen möchte.	<input type="checkbox"/>
10	J	Im gleichen Raum wie zuvor ist eine weitere Skulltula an einer Wand im Westen versteckt.	<input type="checkbox"/>
11	J	Im östlichen Raum von B1 von JabuJabus Bauch ist eine Kletterwand, an der sich eine Skulltula eingenistet hat.	<input type="checkbox"/>
12	J	In JabuJabus Bauch ist in F1 in der Nähe des Schalters, der den Weg zum Bossraum frei gibt, eine weitere Skulltula.	<input type="checkbox"/>
13	E	Im zentralen Raum der Eishöhle, in dem sich auch der Sichelkreisel befindet, ist an der Westwand eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
14	E	Im nördlichen Raum der Eishöhle, in dem Du blöcke schieben musst, kannst Du an der Südwand eine Skulltula finden.	<input type="checkbox"/>
15	E	Im südlichsten Raum der Eishöhle, in dem Du auch den Kompass gefunden hast, befindet sich an einer Säule eine weitere Skulltula.	<input type="checkbox"/>
16	J/N	In Kokiri befindet sich auf der Rückseite des Hauses der Allwissenden Brüder (Westen) eine Skulltula.	<input type="checkbox"/>
17	E/N	In Kokiri ist an einem der Türme des Hauses der Zwillinge (Südosten) eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>

GOLDENE SKULLTULAS IN OCARINA OF TIME

CHECKLISTE

#	Wann	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
18	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, gehe nach Kokiri und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich im Nordosten des Dorfes befindet, frei.	<input type="checkbox"/>
19	J	In westlichen Raum des 3F im Deku-Baum, in dem Du den Kompass gefunden hast, wartet das Tier an der Wand.	<input type="checkbox"/>
20	J	Im ersten Raum des B1 treibt sich am Gitter an der Wand eine Skultula herum, die ihr Wappen abgeben möchte.	<input type="checkbox"/>
21	J	Des Weiteren gibt es im gleichen Raum an den Ranken, die zurück zum Erdgeschoss führen, eine weitere Skultula zu finden.	<input type="checkbox"/>
22	J	Im nordwestlichsten Raum des B1 des Deku-Baumes, den Du mit einer Bombe erreichst, kannst Du eine Skultula mit dem Bumerang von der Wand holen.	<input type="checkbox"/>
23	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, gehe in die verlorenen Wälder und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich 2x links von Kokiri aus befindet, frei.	<input type="checkbox"/>
24	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, gehe in die verlorenen Wälder und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich bei der Deku-Bühne befindet, frei.	<input type="checkbox"/>
25	E	Pflanze als Kind in den verlorenen Wäldern bei der Deku-Bühne eine Wundererbse und fliege als Erwachsener nach oben, um eine auf dem Baum zu finden.	<input type="checkbox"/>
26	E/N	Gehe zur Heiligen Lichtung und klettere auf das Labyrinth, in denen die Moblins ihr Unwesen treiben. An der Ostwand wirst Du eine Skultula finden.	<input type="checkbox"/>
27	E	Im ersten Raum des Waldtempels solltest Du Dir einmal die Kletterranken an der Wand genauer anschauen. Dort wirst Du nämlich eine Skultula finden.	<input type="checkbox"/>
28	E	Ziehe Dich im nordöstlichsten Raum von F1 des Waldtempels zur Kiste auf der kleinen "Insel". Hier ist an der Wand eine Skultula zu finden.	<input type="checkbox"/>
29	E	Im Hauptraum des Waldtempels (der mit den Fackeln) ist in der Nordwestecke neben den Treppen eine weitere Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
30	E	Im Raum nordöstlich des Hauptraumes ist oberhalb der "Säulenwand" eine weitere Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
31	E	Im B1 des Waldtempels ist in einer Nische, die Du durch Drehen des Raumes erreichst, eine weitere Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
32	J/N	Gehe nach Kakariko und reple den ersten Baum an, den Du siehst (der Bruder der Hühnerdame sitzt hier).	<input type="checkbox"/>
33	J/N	In Kakariko hat sich an der Südwand des Hauses, in dem die verfluchten Skultulas leben, ein weiteres Tier eingemistet.	<input type="checkbox"/>
34	J/N	Gehe auf die Baustelle von Kakariko und suche den Schornstein in spe ab. Du wirst eine weitere Skultula entdecken.	<input type="checkbox"/>

GOLDENE SKULLTULAS IN OCARINA OF TIME

CHECKLISTE

#	Wann	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
35	J/N	Gehe nach Kakariko und suche die Nordwand des Hauses ab, das sich im Nordosten des Dorfes befindet. Du wirst ein Spinnentier erblicken.	<input type="checkbox"/>
36	J/N	Gehe nach Kakariko und suche den Aufsichtsposten auf. Auf der Leiter wirst Du eine Skultula erblicken.	<input type="checkbox"/>
37	E/N	Gehe nach Kakariko und ziehe Dich mit dem Enterhaken auf Impas Haus. Hier klebt an einem Fenster eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
38	J/N	Gehe zum Friedhof und suche den nördlicheren Teil der Ostwand ab. Du wirst eine Skultula finden.	<input type="checkbox"/>
39	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, gehe zum Friedhof von Kakariko und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich im Südosten befindet, frei.	<input type="checkbox"/>
40	J	Im nordöstlichen Raum des inneren Gewölbes vom Brunnen von Kakariko ist am Ende der unsichtbaren Brücke eine weitere Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
41	J	Nordöstlichen Raum des inneren Gewölbes vom Brunnen von Kakariko befindet sich eine Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
42	J	Gehe in den nordöstlichen Raum des Brunnens von Kakariko und durchschreite diesen. Am anderen Ende wartet ein Raubschleim, der eine Skultula beschützt.	<input type="checkbox"/>
43	E	Im östlichsten Raum von B3 des Schattentempels, in dem ein unsichtbarer Sichelpropeller sein Unwesen treibt, ist in der Ostrische eine Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
44	E	Im Raum südöstlich des großen Raumes mit den Guillotinen und dem Abgrund im Schattentempel ist in einer der Gefängniszellen eine Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
45	E	Im westlichsten Raum des B4 im Schattentempel ist hinter der großen Vase eine Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
46	E	Spiele im Schattentempel auf dem Schiff die Vogelscheuchenpolka und ziehe Dich zur Vogelscheuche, die erscheint. Bei ihr befindet sich eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
47	E	Im Schattentempel ist im Raum nordwestlich des großen Raumes mit den Guillotinen und dem Abgrund eine weitere Skultula hinter den Töpfen.	<input type="checkbox"/>
48	B	Betritt den Gebirgspfad von Kakariko aus gesehen und lege vor der ersten helleren Wand auf der rechten Seite eine Bombe.	<input type="checkbox"/>
49	E/N	In der Nähe vom Eingang von Goronia wartet bei den Donnerblumen auf dem Gebirgspfad eine Skultula in einer Nische auf Dich.	<input type="checkbox"/>
50	E/N	Gehe zum Gebirgspfad und klettere hier die Wand nach oben, die zu Biggoron und dem Eingang des Todeskraters führt. Hier ist eine Skultula unter einem Stein.	<input type="checkbox"/>
51	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, gehe zum Gebirgspfad und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich vor dem Eingang zu Dodongos Höhle befindet, frei.	<input type="checkbox"/>

GOLDENE SKULTULAS IN OCARINA OF TIME

CHECKLISTE

#	Wann	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
52	J	Im Westen von Goronia befindet sich ein Raum mit vielen Felsen. In dessen Ecke wirst Du eine Kiste finden, unter der eine Skultula wohnt.	<input type="checkbox"/>
53	E/N	An der Insel, die inmitten von Goronia schwebt, hat sich auf der Rückseite eine Skultula eingenistet.	<input type="checkbox"/>
54	J	Im Südostraum in 1F von Dodongos Höhle (erreichbar mit einer Bombe) befindet sich eine goldene Skultula, die von einer Fledermaus bewacht wird.	<input type="checkbox"/>
55	E	Im Raum südöstlich des Hauptraumes von Dodongos Höhle (1F) musst Du die Vogelscheuchenpolka spielen und Dich zu ihr ziehen. Neben ihr ist das Vieh.	<input type="checkbox"/>
56	J	Im nördlichsten Raum von 1F in Dodongos Höhle, den Du mit Hilfe einer Bombe erreichst, ist hinter dem Armoss eine Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
57	J	Im Raum westlich des Hauptraumes von Dodongos Höhle, in der Du die Stufen hast erscheinen lassen, ist bei der Tür zum nächsten Raum eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
58	J	Im gleichen Raum wie vorher ist am oberen Ende der Treppen eine Skultula an der Wand. Sammle ihr Wappen mit dem Bumerang ein.	<input type="checkbox"/>
59	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, warpe Dich zum Todeskrater und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich direkt nebend dem Warpfeld befindet, frei.	<input type="checkbox"/>
60	J	Betritt den Todeskrater vom oberen Eingang aus und zerrolle die Kiste am Eingang. Darunter hat sich eine Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
61	E	Im Raum nördlich des großen Lavaraums, der westlich der Eingangshalle des Feuertempels liegt, befindet sich an der Wand eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
62	E	In dem Raum mit dem großen Labyrinth im Feuertempel hörst Du in der Nordostnische eine Skultula. Zerbombe die Wand, um sie zu finden.	<input type="checkbox"/>
63	E	Im gleichen Raum kannst Du die Vogelscheuche rufen. Ziehe Dich zu ihr und springe auf den Fahrstuhl. In diesem Raum findest Du eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
64	E	Von diesem Raum aus solltest Du weiter voran gehen. In dem großen, runden Folgeraum findest Du nämlich an der Wand eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
65	E	Entferne die Säule in der Eingangshalle des Feuertempels mit dem Hammer und gehe 2 Räume weiter nördlich, wo du an der Wand eine Skultula findest.	<input type="checkbox"/>
66	B	Lege an dem Baum, der zwischen Kakariko und Hyrule steht, eine Bombe. Ein Loch erscheint, in dem Du eine Skultula findest.	<input type="checkbox"/>
67	B	Lege am Steinkreis, der sich beim Eingang zum Gerudotal befindet, eine Bombe. Es erscheint eine Höhle, in der Du eine Skultula findest.	<input type="checkbox"/>
68	J	Im Westen der LonLon-Farm ist ein einzelner Baum. Remple ihn an und eine Skultula fällt herunter.	<input type="checkbox"/>

GOLDENE SKULLTULAS IN OCARINA OF TIME

CHECKLISTE

#	Wann	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
69	J/N	Auf der Rückseite der kleinen Überdachung der Pferdekoppel auf der Lon Lon-Farm hat es sich eine Skultula gemütlich gemacht.	<input type="checkbox"/>
70	J/N	An der Felswand rechts von der Windmühle der Lon Lon-Farm hörst Du das Skultulatypische Geräusch. Schau nach oben, um sie zu erblicken.	<input type="checkbox"/>
71	J/N	An einem Fenster der Häuser der Lon Lon-Farm ist eine Skultula zu finden. Vernichte sie und sammle ihr Wappen mit dem Bumerang ein.	<input type="checkbox"/>
72	J	Bei der Zugbrücke in Hyrule kannst Du in ein Haus voller Krüge gehen. In einer Kiste hier hat sich eine Skultula eingenistet.	<input type="checkbox"/>
73	J	Verlasse den Marktplatz nach Norden und reple den ersten Baum an, den Du siehst. Eine Skultula wird herabfallen.	<input type="checkbox"/>
74	J	Schleiche Dich am Schloss an den Wachen vorbei und schwimme den kleinen Fluss entlang. Spiele am Baum die Hymne des Sturms, damit ein Loch erscheint.	<input type="checkbox"/>
75	E	In den Ruinen des Schlosses ist auf dem Weg zur Feenquelle ein großer Torbogen, auf dem eine Skultula sitzt.	<input type="checkbox"/>
76	J/N	In der Nähe des riesigen, verwitterten Baumes des Hylia-Sees ist eine kleine Insel, auf der sich eine Skultula herumtreibt.	<input type="checkbox"/>
77	J/N	An einer Hauswand des Labors am Hylia-See möchte ein weiteres Spinnentier von seinem Wappen befreit werden.	<input type="checkbox"/>
78	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, gehe zum Hylia-See und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich beim Labor befindet, frei.	<input type="checkbox"/>
79	E/N	Am großen, verwitterten Baum hat sich über die 7 Jahre eine Skultula eingenistet. Vernichte sie mit Hilfe des Enterhakens.	<input type="checkbox"/>
80	E	Tauche im Labor am Hylia-See mit den Eisenstiefeln ab und rolle gegen die Kiste, die sich am Grund befindet. Darunter ist eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
81	E	Senke im Wassertempel auf den niedrigsten Stand und gehe in 1F vom Hauptraum aus nach Süden. Am Ende des Ganges ist eine Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
82	E	In 3F des Wassertempels im Raum westlich des Hauptraumes befindet sich an der Nordwand eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
83	E	Nachdem Du Schattenlink besiegt und den Enterhaken eingesammelt hast, kommst Du in einen Fluss. Hier ist an einer Wand eine Skultula versteckt	<input type="checkbox"/>
84	E	Gehe in den Turm in der Mitte des Hauptraumes des Wassertempels, ziehe Dich nach oben und suche die obere Wand ab. Hier wirst Du eine Skultula finden.	<input type="checkbox"/>

GOLDENE SKULLTULAS IN OCARINA OF TIME

CHECKLISTE

#	Wann	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
85	E	Im nördlichen Raum in 1F im Wassertempel ist im Gang links an der Wand, wo die Felsen runterfallen, eine Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
86	J/N	Neben dem Baumstamm im Gerudotal treibt sich eine Skultula an der Wand herum, die ihr Wappen mit Dir teilen möchte.	<input type="checkbox"/>
87	E/N	Im Gerudotal solltest Du einmal die Wand hinter dem Zelt der Zimmerleute absuchen. Hier wirst Du eine Skultula finden.	<input type="checkbox"/>
88	E/N	In der Nähe des Zeltes der Zimmerleute im Gerudotal ist ein Torbogen, auf dem eine Skultula sitzt.	<input type="checkbox"/>
89	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, gehe zum Gerudo-Tal und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich in der Schlucht befindet, frei.	<input type="checkbox"/>
90	E/N	Gehe in die Gerudo-Festung und schau Dir die Wand über dem Gebäudekomplex an. Dort sitzt eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
91	E/N	Auf der Rückseite einer der Zielscheiben vom Schießplatz der Gerudofestung hat es sich eine Skultula gemütlich gemacht.	<input type="checkbox"/>
92	E	In der Gerudo-Wüste kannst Du unten in das Gebäude gehen, auf dem Du den Geist triffst. Unten wirst Du eine Skultula finden.	<input type="checkbox"/>
93	E/N	Beim Wüstenkoloss ist ein ausgetrockneter Teich. Schau Dir die umliegenden Palmen an und auf einer von ihr wirst Du eine Skultula entdecken.	<input type="checkbox"/>
94	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, warpe Dich zum Wüstenkoloss und lasse die Käfer über dem Erbsenloch, das sich beim Eingang zum Geistertempel befindet, frei.	<input type="checkbox"/>
95	E/N	Steige auf auf die Wundererbse und fliege mit ihr auf das Felsplateau. Hier findest Du eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
96	J	Im 1F des Geistertempels befindet sich an der Kletterwand im östlichen Raum, den Du als Kind erreichst, eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
97	J	Im Geistertempel, bei der Kletterwand, die von 1F nach 2F führt, ist eine Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
98	J	In dem Vorraum des ersten Eisenprinzen des Geistertempels ist über der unteren Tür eine Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
99	E	Im östlichen Raum des 1F des Geistertempels, in dem die Felsen rollen, ist ein Zeitstein. Spiele die Hymne der Zeit, um die Skultula dahinter freizulegen.	<input type="checkbox"/>
100	E	Gehe in den Hauptraum des Geistertempels mit der Statue und spiele bei der westlichen Tür die Vogelscheuchenpolka. Bei der Vogelscheuche ist die Skultula.	<input type="checkbox"/>