

GOLDENE SKULLTULAS IN OOT MQ

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	Spiele im östlichen Raum des B1 von JabuJabus Bauch, in dem Du den Bumerang erhalten hast, die Hymne der Zeit, um die Skulltula freizulegen.	<input type="checkbox"/>
10	J	Im nordöstlichen Raum des 1F von JabuJabus Bauch musst Du eine Krabbelmine gegen den Felsen fahren lassen, damit die Skulltula sichtbar wird.	<input type="checkbox"/>
11	J	Besiege alle Gegner im südwestlichen Raum des B1 von JabuJabus Bauch (Auge der Wahrheit benötigt), um die Skulltula erreichen zu können.	<input type="checkbox"/>
12	J	Klettere an der Wand vor dem Bossraum in JabuJabus Bauch hoch und wirf den Bumerang geschickt, um die Skulltula hinter dem Netz zu treffen.	<input type="checkbox"/>
13	E	Gehe in den Raum der Eishöhle, in dem sich auch das Herzteil befand und spiele die Hymne der Zeit, damit Du die Skulltula erreichen kannst.	<input type="checkbox"/>
14	E	In der Eishöhle ist in dem nördlichen Raum mit den Abgründen eine Skulltula in einem Eispanzer. Beschieße den Schalter am Eingang, um sie aufzutauen.	<input type="checkbox"/>
15	E	Spiele im gleichen Raum wie zuvor die Vogelscheuchenpolka und ziehe Dich zu der Vogelscheuche, die erscheint. Neben ihr ist eine 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 OOT MQ

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	Zerrolle im 2F des Deku-Baums die Kiste, die sich neben der Truhe befindet, in der die Karte steckte. Darunter ist eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
20	J	Gehe in den Raum des Deku-Baumes, in dem Du den Kompass erhalten hast (2F). Benutze eine Krabbeldmine, um die Skulltula zu erreichen.	<input type="checkbox"/>
21	J	Gehe in den großen Raum des B1 im Deku-Baum mit den Fackeln und spiele die Hymne der Zeit. Klettere die Zeitblöcke nach oben, um die Skulltula zu erreichen.	<input type="checkbox"/>
22	J	Gehe in den nordwestlichen Raum des B1 im Deku-Baum. Hier ist eine Skulltula an der Wand.	<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 Skulltula finden.	<input type="checkbox"/>
27	E	Suche im Raum hinter dem Eingangsraum des Waldtempels die Wand ab. Hier wirst Du eine Skulltula vorfinden.	<input type="checkbox"/>
28	E	Im südwestlichen Raum des 1F des Waldtempels ist neben der Eingangstür eine Nische, in der sich eine Skulltula versteckt hat.	<input type="checkbox"/>
29	E	Klettere im Waldtempel beim Brunnen im westlichen Garten die Pflanzen hoch. Am oberen Ende befindet sich eine Skulltula.	<input type="checkbox"/>
30	E	Im östlichen Garten des Waldtempels ist über der Tür ein Greifpunkt, auf dem eine Skulltula sitzt.	<input type="checkbox"/>
31	E	Springe in den Brunnen des Waldtempels. An einem Gitter unten wirst Du eine Skulltula vorfinden.	<input type="checkbox"/>
32	J/N	Gehe nach Kakariko und remple 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 Skulltulas leben, ein weiteres Tier eingeknistet.	<input type="checkbox"/>
34	J/N	Gehe auf die Baustelle von Kakariko und suche den Schornstein in spe ab. Du wirst eine weitere Skulltula entdecken.	<input type="checkbox"/>

GOLDENE SKULLTULAS IN OOT MQ

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 nordwestlichen Raum des inneren Gewölbes des Brunnens ist unter dem Grab eine Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
41	J	Im westlichen Raum des 1F im Brunnen versteckt sich hinter einer Statue eine Skultula.	<input type="checkbox"/>
42	J	Im B2 des Brunnens von Kakariko ist der westliche Pfad von normalen Skultulas gepflastert. An dessen Ende ist die Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
43	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"/>
44	E	Im B2 des Schattentempels ist im Raum östlich des Raumes mit den Propellern eine Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
45	E	Im B2 des Schattentempels, nördlich des Raumes mit den Propellern, ist in der Ecke ein Haufen, den Du aufsprengen musst. Darunter ist die Skultula versteckt.	<input type="checkbox"/>
46	E	Fahre im Schattentempel mit dem Schiff. In der Nähe der Säule, die Du runterschießen musst, ist eine Skultula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
47	E	Im Schattentempel ist im Raum vor dem Bossraum eine Skultula zu sehen. Laufe geschickt durch das Labyrinth, um sie zu erreichen.	<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 SKULLTULAS IN OOT MQ

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 Skulltula wohnt.	<input type="checkbox"/>
53	E/N	An der Insel, die inmitten von Goronia schwebt, hat sich auf der Rückseite eine Skulltula eingenistet.	<input type="checkbox"/>
54	J	Im südwestlichsten Raum des 1F von Dodongos Höhle musst Du geschickt die Hymne der Zeit spielen, um eine Skulltula zu erreichen.	<input type="checkbox"/>
55	J	Im nördlichen Raum des 2F von Dodongos Höhle, den Du durch das Entzünden von 3 Fackeln öffnest, ist unter einer Kiste eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
56	J	In 2F von Dodongos Höhle, in dem Raum, in dem Du mit dem Echsodorus gekämpft hast, musst Du Felsen wegbomen. Dahinter sitzt die Skulltula.	<input type="checkbox"/>
57	J	In 1F von Dodongos Höhle ist im Raum nördlich des Raumes, in dem Du auf viele Geister triffst, eine Skulltula an der Wand.	<input type="checkbox"/>
58	J	Nördlich des Hauptraumes von Dodongos Höhle, in dem Raum mit dem Labyrinth, musst Du auf die Mauer springen, um eine Skulltula vorzufinden.	<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 Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
61	E	In 1F des Feuertempels, im Raum westlich des Raumes mit der Hängebrücke, ist in der Gefängniszelle des Goronen eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
62	E	Ziehe Dich vom Labyrinthraum des Feuertempels weiter nach oben und folge dem Raumkomplex, um am Ende eine Skulltula zu finden.	<input type="checkbox"/>
63	E	In 3F des Feuertempels, im Raum nordöstlich des Raumes mit dem Feuerlabyrinth hat sich eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
64	E	Betritt den Raum in der Mitte des Feuerlabyrinths von Süden und lege an der Wand eine Bombe. Dahinter ist eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
65	E	Gehe durch den Raumkomplex nördlich des Raumes mit dem Feuerlabyrinth. An dessen Ende findest Du eine Skulltula.	<input type="checkbox"/>
66	B	Lege an dem Baum, der zwischen Kakariko und Hyrule steht, eine Bombe. Ein Loch erscheint, in dem Du eine Skulltula 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 Skulltula findest.	<input type="checkbox"/>
68	J	Im Westen der LonLon-Farm ist ein einzelner Baum. Remple ihn an und eine Skulltula fällt herunter.	<input type="checkbox"/>

GOLDENE SKULLTULAS IN OOT MQ

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 Skulltula gemütlich gemacht.	<input type="checkbox"/>
70	J/N	An der Felswand rechts von der Windmühle der Lon Lon-Farm hörst Du das Skulltulatypische 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 Skulltula 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 Skulltula eingenistet.	<input type="checkbox"/>
73	J	Verlasse den Marktplatz nach Norden und reple den ersten Baum an, den Du siehst. Eine Skulltula 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 Skulltula 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 Skulltula 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 Skulltula 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 Skulltula.	<input type="checkbox"/>
81	E	Beim Fluss, der sich hinter dem Kampfraum von Schattenlink im Wassertempel befindet, ist an der Decke eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
82	E	Im südlichen Raum des 2F des Wassertempels ist hinter einem Gitter eine Skulltula versteckt. Verwende Dins Feuerinferno, um es zu öffnen.	<input type="checkbox"/>
83	E	In 3F des Wassertempels, im Raum nördlich der Stelle, an der Du den Wasserstand erhöhen kannst, ist eine Skulltula versteckt.	<input type="checkbox"/>
84	E	Im nördlichen Raum des 1F des Wassertempels musst Du die Vogelscheuchenpolka spielen, um am Ende des Raumkomplexes eine Skulltula zu finden.	<input type="checkbox"/>

GOLDENE SKULLTULAS IN OOT MQ

CHECKLISTE

#	Wann	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
85	E	Im südlichen Raum des 1F des Wassertempels musst Du Feuerpfeile gegen Fackeln schießen, um eine Skulltula erreichen zu können.	<input type="checkbox"/>
86	J/N	Neben dem Baumstamm im Gerudotal treibt sich eine Skulltula 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 Skulltula finden.	<input type="checkbox"/>
88	E/N	In der Nähe des Zeltes der Zimmerleute im Gerudotal ist ein Torbogen, auf dem eine Skulltula 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 schaue Dir die Wand über dem Gebäudekomplex an. Dort sitzt eine Skulltula.	<input type="checkbox"/>
91	E/N	Auf der Rückseite einer der Zielscheiben vom Schießplatz der Gerudofestung hat es sich eine Skulltula 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 Skulltula finden.	<input type="checkbox"/>
93	E/N	Beim Wüstenkoloss ist ein ausgetrockneter Teich. Schaue Dir die umliegenden Palmen an und auf einer von ihr wirst Du eine Skulltula entdecken.	<input type="checkbox"/>
94	J	Fülle Deine Flasche mit Käfern, warpe Dich zum Wüstekoloss 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 Skulltula.	<input type="checkbox"/>
96	E	Im Raum des 3F des Geistertempels, in dem Du als Kind Sonnenblöcke schieben musstest, ist eine Skulltula. Schiebe die richtigen Blöcke, um sie zu erreichen.	<input type="checkbox"/>
97	E	In dem Raum des 1F des Geistertempels, der sich nordwestlich der Wassersäule befindet, ist eine Skulltula an der Decke zu finden.	<input type="checkbox"/>
98	E	In dem Raum des 1F des Geistertempels, der sich nordöstlich der Wassersäule befindet, musst Du die richtigen Lieder spielen, um zu der Skulltula zu gelangen.	<input type="checkbox"/>
99	E	Im nördlichen Raum des 4F des Geistertempels ist ein Eisenprinz. Lasse ihn das gesamte Mobilar zerhauen, um gleich 2 Skulltulas zu finden.	<input type="checkbox"/>
100	E	siehe #99	<input type="checkbox"/>