

LICHTGEISTTROPFEN IN PHANTOM HOURGLASS

CHECKLISTE

Muttropfen 1/2

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	Im Vorhof der Eingangshöhle der Insel der Lichtgeister besiegt man alle Gegner und wendet sich anschließend nach rechts. Dort befindet sich eine einsame Schatztruhe mit dem ersten Tropfen des Mutes.	<input type="checkbox"/>
2	Täglich zwischen 20 und 22 Uhr und am Wochenende zwischen 10 und 12 Uhr mittags erscheint statt des normalen Terri-Händlers ein Terri mit goldenem Helm. Er verkauft neben einigen extravaganten Schätzen auch einen Muttropfen für 500 Rubine.	<input type="checkbox"/>
3	Im Südosten auf der Insel des Windes fällt eine angeknackste Wand auf. Dahinter befindet sich eine Höhle mit einem Studienraum des Romantikers. Viel interessanter ist jedoch die Truhe im oberen Bereich, die einen weiteren Muttropfen enthält.	<input type="checkbox"/>
4	Im 1. Kellergeschosses im Tempel des Windes eilt man zur südöstlichen Stelle der Karte. Dort befinden sich einige Luftströme neben einem beweglichen Block. Mit Hilfe der Luftströme fliegt man auf die höher gelegene Plattform, auf der eine Schatztruhe wartet.	<input type="checkbox"/>
5	Im dritten Stockwerk des Tempels des Mutes geht man um die Treppe herum und legt eine Bombe vor dem nördlichen Wall. Es erscheint ein Durchgang, der zu einer kleinen Geheimkammer führt. Dort befindet sich eine Truhe mit einem weiteren Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
6	An einer bestimmten Stelle an der nördlichen Felswand von Melka kann man ein Loch sprengen. In der Höhle dahinter ist eine Holzbrücke. Auf halber Strecke benutzt man den Bogen um einen Kristallschalter auszulösen. Eine Kiste mit Muttropfen erscheint.	<input type="checkbox"/>
7	Im 8. Kellergeschoss des Tempels des Meereskönigs muss man den Dreieckskristall in seine Fassung legen. Es erscheint eine Truhe – nur diese steht mitten in einem Abgrund. Nördlich der Truhe befindet sich jedoch ein unsichtbarer Weg über dem Abgrund.	<input type="checkbox"/>
8	Wenn man Piraten erlaubt Links Schiff zu entern, greifen kleine Petiblinks an. Hat man sie alle besiegt, bedankt sich Linebeck mit einem Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
9	Im unteren Teil der Deh-Ess-Insel (auf dem „Touch Screen“) sollte man in der südwestlichen Ecke graben, es befindet sich dort ein Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
10	Sobald man im Besitz des Fanghakens ist, begibt man sich zur Goroneninsel. Dort kann man nun die Truhe erreichen, die auf einem Haus der Goronen steht. Um dies zu schaffen, zieht man sich an die Steine auf dem Haus. In der Truhe ist ein Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
11	Ganz im Norden der Insel des Feuers befindet sich eine kleine, abgelegene Insel, die man zu Spielbeginn nicht erreichen konnte. Mit Hilfe des Fanghakens ist dies nun kein Problem mehr. Dort befindet sich ein weiterer Muttropfen.	<input type="checkbox"/>

LICHTGEISTTROPFEN IN PHANTOM HOURGLASS

CHECKLISTE

Muttropfen 2/2

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
12	Besiegt man im Norden der Deh-Ess-Insel die beiden einäugigen blauen Monster, erscheint eine Truhe. Auch darin befindet sich ein Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
13	Hat man Maigoron aus dem Goronen Tempel befreit, so erhält man anschließend einen Brief in dem er sich bedankt. Als kleines Geschenk enthält er einen Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
14	Im nördlichen Teil von Molude, westlich des Eingangs zum Tempel des Mutes, befindet sich eine kleine abgelegene Plattform. Dort setzt man den Fanghaken ein und schwingt sich hinüber zur Truhe mit dem Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
15	Auf der Rückseite der Insel Bonun sind einige kleine Inseln zu erkennen, auf denen sich Schatztruhen befinden. Mit Hilfe des Fanghakens und der Holzpfähle kann man sie erreichen. Auch hier findet sich ein Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
16	Auf der Namenlosen Insel geht man in die zentrale Höhle. In der Nähe des Eingangs zaubert der Fanghaken ein Seil zwischen zwei Holzpfählen. Dadurch gelangt man zur Truhe mit dem nächsten Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
17	Im K1 des Tempels des Meereskönigs benutzt man links von der Treppe den Fanghaken, um ein Seil zwischen den beiden Pfählen zu spannen. Steht man auf dem Seil, kann man mit dem Bogen ein Auge treffen. Links erscheint eine Truhe, mit einem Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
18	Auf der Insel der Toten betritt man die Höhle neben dem Anlegedock. Eine Wand neben dem Eingang kann gesprengt werden und gibt dadurch den Weg zu einer Schatzkiste frei, die einen weiteren Muttropfen beinhaltet.	<input type="checkbox"/>
19	Auf der Insel der Ruinen muss man zuerst das Wasser absenken, bevor der Tropfen erreichbar wird. Südwestlich der kleinen, nordöstlichen Pyramide wird dadurch eine Truhe freigelegt. Darin befindet sich der vorletzte Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
20	In Mutohs Tempel befindet sich in der südwestlichsten Ecke des 2. Kellergeschoss die Truhe mit dem letzten Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
	Mit 10 Muttropfen geht man zur Quelle der Insel der Lichtgeister. Nun kann man sich jederzeit über das Menü so stärken, dass das Schwert Strahlen verschießen kann.	<input type="checkbox"/>
	Mit nun allen 20 Muttropfen geht man erneut zur Quelle der Lichtgeister. Die Strahlen, die das Schwert von nun an verschießt, sind breiter und somit gefährlicher.	<input type="checkbox"/>

LICHTGEISTTROPFEN IN PHANTOM HOURGLASS

CHECKLISTE

Krafttropfen 1/2

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	Man erhält ihn im Laden von Melka. Ein Tropfen kann für 500 Rubine erworben werden. Es ist nicht zwingend notwendig ihn zu Beginn des Spiels zu kaufen.	<input type="checkbox"/>
2	Sobald man den Tempel des Feuers gemeistert hat, geht man zu Astrid und spricht mit ihr. Sie zeigt sich erkenntlich und übergibt einen Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
3	Nach dem man die Höhle auf der Kanoneninsel betreten hat, hält man sich ganz rechts. Dort fällt eine rissige Wand auf. Mit der Bombe weiter links sprengt man diese Wand weg und entdeckt dahinter eine Truhe mit einem Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
4	Ganz weit links auf der Insel des Windes befindet sich eine Schatztruhe, die auf einer Plattform steht. Mit Hilfe der Schaufel gräbt man einen Luftstrom aus der einen auf die Plattform trägt.	<input type="checkbox"/>
5	Nachdem man den Tempel des Windes geschlagen hat, begibt man sich zurück nach Melka und spricht mit Siwan. Für die erbrachte Leistung erhält man einen weiteren Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
6	Auf der Insel Melka, in Richtung Tempel des Meereskönigs, auf dem Weg zum Vorplatz des Tempels befindet sich eine rissige Wand. Sprengt man die Wand, entdeckt dahinter eine Höhle. Im Norden der Höhle findet sich eine weitere Truhe mit einem Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
7	Im 4. Kellergeschoss des Tempels des Meereskönigs wird man mit den Phantomaugen konfrontiert. Insgesamt drei Stück sausen kontrollierend durch die Gänge. Nach dem alle besiegt sind, erscheint ganz rechts eine Schatzkiste mit einem weiteren Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
8	Im Tempel des Meereskönigs befindet sich im Nordosten des 3. Kellergeschosses ein Auge. Nachdem man es auslöst erscheint eine Truhe neben den Fassungen für die goldenen Dreiecke. Sie enthält einen Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
9	Im 1. Stockwerk des Tempels des Mutes befinden sich oben links 2 Truhen in einer kleinen Kammer, die man nur mit Hilfe einer Bombe erreicht. In einer der beiden Truhen befindet sich ein Muttropfen.	<input type="checkbox"/>
10	Im Tempel des Mutes gibt es im 2. Stock insgesamt 4 Truhen. Den Krafttropfen findet man im unteren Abschnitt, den man mit Hilfe der fliegenden Blöcke erreicht. Während der Fahrt muss man ein Auge an der Wand abschießen, damit die Truhe erscheint.	<input type="checkbox"/>
11	Während man Maigoron auf der Goroneninsel verfolgt, muss man im Norden ein kleines Labyrinth durchqueren. Nach der Durchquerung nimmt man weiter unten eine Passage zum Labyrinth zurück und trifft dabei auf einer Truhe mit einem Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>

LICHTGEISTTROPFEN IN PHANTOM HOURGLASS

CHECKLISTE

Krafttropfen 2/2

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
12	Im 2. Kellergeschoss des Tempels des Windes befinden sich zwei Schatztruhen. Die linke enthält einen Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
13	In der Nähe des Eingangs des Tempels des Eises zieht man sich an die höher gelegene Plattform. Anschließend ermöglicht einem der Fanghaken einige Truhen auf dem Eisfeld zu erreichen. Die Truhe mit dem Krafttropfen findet man weiter rechts.	<input type="checkbox"/>
14	In der Haupthöhle neben dem Familienhaus des Romantikers auf Molude springt man über die einzelnen Plattformen, hält an der Letzten an und benutzt hier den Fanghaken. So erreicht man im Osten die Truhe mit dem Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
15	Mit dem Fanghaken kann man nun auch die östliche Seite der Insel der Lichtgeister erforschen. Durchquert man das kleine Insel-Labyrinth, winkt an dessen Ende eine Truhe mit einem weiteren Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
16	In der Nähe des Hauses des Romantikers auf der Insel Bonun befindet sich eine kleine Insel mit einer Truhe darauf. Hier benutzt man den Fanghaken und hangelt sich dadurch zur Truhe mit dem Krafttropfen hinüber.	<input type="checkbox"/>
17	Im K7 des Tempel des Meereskönigs geht man in die nordöstliche Ecke. Anschließend stellt man sich auf den Holzpfahl und aktiviert unten einen Kristallschalter. Nun rennt man zur gerade erschienenen Kiste, die einen Krafttropfen enthält.	<input type="checkbox"/>
18	Nachdem man auf der Insel der Toten die geheime Höhle des heiligen Baumes gefunden hat, (13 Felder West, 7 Nord), sprengt man dort die nördliche Wand. Hinter der Wand befindet sich eine Kammer mit Rubinen sowie einer Schatzkiste mit einem Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
19	Sobald man die Insel der Ruinen trocken gelegt hast, springt man in ihrer südwestlichen Ecke ins Labyrinth. Von hier aus geht man einen Abschnitt weiter nach oben. Dadurch befindet man sich zwar in einer Sackgasse, aber dort steht auch eine Schatztruhe.	<input type="checkbox"/>
20	Nach dem das letzte Metall für Sauz besorgt wurde, begibt man sich zu einem beliebigen Briefkasten. Man erhält einen Brief von König Mutoh. Darin befindet sich der letzte Krafttropfen.	<input type="checkbox"/>
	Mit 10 Krafttropfen geht man zur Quelle der Insel der Lichtgeister. Das Schwert ist nun gestärkt und macht doppelten Schaden.	<input type="checkbox"/>
	Mit nun allen 20 Krafttropfen geht man erneut zur Quelle der Lichtgeister. Das Schwert wird noch einmal gestärkt und ist nun in Flammen gehüllt.	<input type="checkbox"/>

LICHTGEISTTROPFEN IN PHANTOM HOURGLASS

CHECKLISTE

Weisheitstropfen 1/2

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	Terri verkauft in seinem Bootsladen einen Tropfen der Weisheit für 500 Rubine.	<input type="checkbox"/>
2	Im Osten von Sauz' Hütte befindet sich eine Truhe, die man allerdings nicht so einfach erreichen kann. Nur mit der Hilfe eines Huhns ist es möglich zur Kiste mit dem Weisheitstropfen zu gelangen.	<input type="checkbox"/>
3	In der Mitte der Insel des Windes befindet sich eine Höhle. Dort trifft man auf eine Gruppe Petiblins. Sobald man alle besiegt hat, erscheint eine Truhe. Neben dieser befindet sich noch eine zweite Schatztruhe, die einen Weisheitstropfen enthält.	<input type="checkbox"/>
4	Nachdem man den Tempel des Windes gemeistert hast, kann man auf der Insel Bonun Salvatores Kanonenspiel spielen. Nach einigen Spielen schickt er dir einen Brief mit einem Weisheitstropfen.	<input type="checkbox"/>
5	Nach einem erfolgreichen Besuch des Tempel des Windes begibt man sich zur Insel des Feuers. Dort spricht man mit Astrid, die sich über den Erfolg freut und einen mit einem weiteren Weisheitstropfen belohnt.	<input type="checkbox"/>
6	Auf der nördlichen Hälfte von Molude gräbt man ein Loch in einem Gebiet mit vielen Bäumen, gleich links neben der Treppe. Mit einem beherzten Sprung landet man in einer Höhle mit einer Truhe. Die Truhe ist mit einem weiteren Weisheitstropfen gefüllt.	<input type="checkbox"/>
7	Im K1 des Tempels des Mutes in der nordöstlichen Hälfte stößt man auf rote Blöcke.. Links davon befindet sich ein Pfeilprisma. Mit Hilfe des Bumerangs dreht man das Prisma so, dass es nach Norden zeigt. Nun schießt man einen Pfeil darauf und aktiviert so einen Schalter, der eine versteckte Truhe erscheinen lässt. Darin wartet der Tropfen.	<input type="checkbox"/>
8	Sobald man den Tempel des Mutes hinter sich gelassen hat, geht man nach Melka. An der nördlichen Felswand legt man an der richtigen Stelle eine Bombe - eine Höhle erscheint. Am anderen Ende spricht man mit dem Sänger und wirft anschließend einen Blick in die Töpfe. Einer davon enthält einen Weisheitstropfen.	<input type="checkbox"/>
9	Früher oder später erhält man einen Brief von Jolene. Bringt man diesen Brief zu ihrer Schwester, der Meerjungfrau auf Bonun, erhält man als Dank einen Weisheitstropfen.	<input type="checkbox"/>
10	Im K9 des Tempels des Meereskönigs trifft man auf unsichtbare Kreaturen. Treffen sie einen, saugen sie Zeit ab. Mit Hilfe des Bumerangs besiegt man alle von ihnen und eine Schatztruhe erscheint. Darin befindet sich der nächste Tropfen.	<input type="checkbox"/>
11	Diesen Tropfen erhält man im Spielverlauf, wenn man Biggorons Fragen alle korrekt beantwortet hat.	<input type="checkbox"/>

LICHTGEISTTROPFEN IN PHANTOM HOURGLASS

CHECKLISTE

Weisheitstropfen 2/2

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
12	Im dritten Stockwerk des Tempels des Eises sorgt man dafür, dass alle blauen Blöcke heruntergefahren werden. Anschließend kann man im Raum auf der linken Seite eine Schatztruhe erreichen, die einen Weisheitstropfen.	<input type="checkbox"/>
13	Immer noch im Tempel des Eises wird man im 1. Kellergeschoss fündig. Mit Hilfe des Fanghakens erreicht man oben rechts eine Truhe mit einem Weisheitstropfen. Um sie zu erreichen muss man dieses Stockwerk mit dem Fanghaken durchqueren.	<input type="checkbox"/>
14	Nachdem man den Tempel des Eises gemeistert hat, kann man mit Hilfe des Fanghakens im Osten der Insel die höher gelegenen Plattformen erreichen. Im Süden des Dorfes kann man so auch eine Truhe erreichen, in der ein Weisheitstropfen haust.	<input type="checkbox"/>
15	Nach dem Tempel des Eises spricht man mit Ario, dem einst entführten Anouki. Anschließend geht man zu einem beliebigen Briefkasten und findet einen Brief mit angehängtem Weisheitstropfen von ihm.	<input type="checkbox"/>
16	Im Tempel des Meereskönigs, vor der Treppe, die zum K3 führt, geht man nach links und legt dort eine Bombe. Es erscheint ein Durchgang, der zu einer zusätzlichen Schutzzone führt. Nun nimmt man eine Krabbelmine und schickt sie los, um hinten rechts einen Kristallschalter zu aktivieren. Nun erscheint im Osten eine Schatztruhe mit dem Tropfen.	<input type="checkbox"/>
17	Hierzu muss man die leichte Stufe auf der Labyrinth-Insel meistern, die sich auf der nordöstlichen Karte befindet.	<input type="checkbox"/>
18	Hat man die schwierigste Stufe auf der Labyrinth-Insel gemeistert, kann man sich auf ihr frei herum bewegen. Dort sollte die Truhe im Südosten auffallen, die unerreichbar scheint... zumindest, bis an die südliche Wand eine Bombe gelegt wurde.	<input type="checkbox"/>
19	Sobald man auf der Insel der Ruinen den Wasserpegel gesenkt hat, wird eine Höhle im Osten der nordwestlichen Pyramide sichtbar. Darin befindet sich eine Schatztruhe mit einem Weisheitstropfen.	<input type="checkbox"/>
20	Links von Mutohs Tempel sieht man eine Truhe. Sie enthält den Weisheitstropfen. Um zu ihr zu gelangen sind folgende Schritte notwendig: Um den Weg zur Halbinsel mit der Pyramide des ersten Ritters frei zu legen, muss man zuvor einen Felsen gegen einen anderen Felsen rollen lassen. Diesmal rollt man den Fels jedoch nach Osten, sodass der Felsen rechts zerstört wird, der den Weg zur Truhe blockiert.	<input type="checkbox"/>
	Mit 10 Weisheitstropfen geht man zur Quelle der Insel der Lichtgeister. Die Rüstung wird nun gestärkt und man erhält nur noch die Hälfte des Schadens.	<input type="checkbox"/>
	Mit nun allen 20 Weisheitstropfen geht man erneut zur Quelle der Lichtgeister. Die Rüstung wird noch einmal gestärkt der Schaden wird erneut reduziert.	<input type="checkbox"/>