



































SCHATZKARTEN IN PHANTOM HOURGLASS

CHECKLISTE

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	In der Mitte der Kanoneninsel ist zwischen einigen Bienenstöcken eine Truhe zu finden, in der sich die Schatzkarte befindet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Auf Molude findest Du in dem zweiten Versteck des Romantikers, das sich nur mit Hilfe der Schaufel öffnen lässt (direkt unter der Palme), oberhalb des Tisches mit dem Buch eine Kiste, in der die Karte versteckt ist.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Auf der Insel des Feuers gibt es im Keller von Astrids Haus 2 auffällige Stellen, die gerade nur darum flehen, mit der Schaufel aufgewühlt zu werden. Unter der rechten von den Beiden ist die Karte versteckt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Nach dem Erhalt der Schaufel lohnt es sich, bei Kashizuku vorbeizuschauen. Er wird Dir einen Punkt auf der Karte zeigen, den Du markieren solltest. Grabe nun an dieser Stelle, um die Schatzkarte zu finden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Auf Sauz' Insel gibt es ein Rätsel, in dem Du die 4 Steintafeln, die es dort zu finden gibt, miteinander verbinden musst. Verbindest Du sie in der Form eines Vs (kein X) und gräbst an der unteren Spitze, so kommt die Karte zum Vorschein.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Auf der Namenlosen Insel musst Du ein Feld unter der Statue graben, die das Auge des Wales (westlicher Teil der Insel bei einem kleinen Wasserloch) darstellt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Auf der Insel des Windes gibt es eine Höhle, in der viele Petiblins ihr Unwesen treiben. Nachdem alle besiegt wurden, erscheint in der Mitte des Raumes eine Truhe, in der die Karte zu finden ist.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Auf der Insel des Windes befindet sich im Norden ein großes Sandfeld, in dem einige Sandwürmer hausen. In der südöstlichen Ecke des Sandfeldes ist die Truhe mit der Karte zu finden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Am Dock von Melka steht ein Mann, der Dir von dem Bergungskran erzählt. Sprichst Du ihn erneut an, wird er Dir eine Schatzkarte schenken, wenn Du ihm sagst, dass Du den Bergungskran bereits besitzt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Auf Melka solltest Du einmal den Boden in der Nähe vom Eingang zu Siwans Lager mit der Schaufel absuchen. Dort ist nämlich eine Karte verbuddelt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	In K6 des Tempels des Meereskönigs befindet sich im Nordwesten ein Augenschalter. Wird das Auge mit einem Pfeil aktiviert, erscheint in der nordöstlichen Ecke des Stockwerks eine Kiste, in der die Schatzkarte zu finden ist.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Auf Melka befindet sich im Nordosten eine kleine Insel. Sprich dort mit dem Einheimischen, der auf seiner Gitarre spielt. Er schenkt Dir eine Schatzkarte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Wenn Du Molude besuchst, solltest Du mit dem rot bekleidetem Mädchen sprechen, das sich an der Nähe des Kais aufhält. Nach einem kurzen Gespräch schenkt sie Dir eine Karte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Auf der Goldgräberinsel solltest Du einmal das Spiel ausprobieren. Mit etwas Glück kommt eine Schatzkarte zum Vorschein. Dies ist die erste von 4 Karten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#	Fundort / Beschreibung		
15	s. Schatzkarte #14		
16	s. Schatzkarte #14		
17	s. Schatzkarte #14		
18	Auf der Insel der Goronen gibt es einen Goronen, der sich über einige gelbe Schleime beklagt. Besiege jene Schleime, und sprich ihn erneut an, um die Schatzkarte geschenkt zu bekommen.		
19	Im Erdgeschoss des Goronentempels befindet sich im Nordosten eine Brücke. Werf von dort aus eine Bombe und triff den Schalter, der die Truhe mit der Karte unter einem Zeitlimit erscheinen lässt.		
20	Im Norden der Goroneninsel ist ein Labyrinth. Hier gibt es ein kleines Loch in der Wand, durch das eine Krabbelmine gejagt werden kann. Triffst Du mit ihr den Schalter dahinter, erscheint die Truhe, in der sich die Karte befindet.		
21	Im Westen der Insel des Frostes befindet sich eine kleine Insel, die umgegraben werden will. Das bringt einem die Schatzkarte.		
22	Auf Molude gibt es im Osten 3 kleine Inseln. Benutze ein Huhn, um damit herüber zu fliegen. Auf der Insel ist ein Baum, an dessen Fuß eine Stelle zum Graben einlädt. Dort ist die Karte.		
23	Auf Bonun solltest Du den Bereich vor der Eingangstür zum Haus des Romantikers mit der Schaufel absuchen. Hier gibt es nämlich eine Karte zu finden.		
24	Auf der Ostseite von Bonun gibt es eine kleine Insel, die mit dem Greifhaken erreichbar ist. Auf dieser Insel sind 2 Truhen. Die Schatzkarte ist genau auf dem Feld zwischen den 2 Truhen vergraben.		
25	In K4 des Tempels des Meereskönigs gibt es einen alternativen Weg nach unten, der mit Hilfe von Krabbelminen erreicht werden kann. Auf dieser Abkürzung gibt es eine Truhe aus der man die Schatzkarte herausfischen kann.		
26	Auf dem nordöstlichen Quadranten gibt es das Schiff des Mannes des Lächelns. Sprich ihn an und nimm das Angebot an. Er wird Dir die "Des Helden neue Kleider" und - weil er gute Laune hat - dazu noch eine Schatzkarte schenken.		
27	Spiele das Minispiel auf der Labyrinth-Insel. Der Preis für die normale Schwierigkeit ist eine Schatzkarte.		
28	Auf der Insel der Toten gibt es einen Durchgang, der mit einer Bombe erreichbar ist. Um zur Karte zu gelangen, musst Du innen eine weitere Bombe legen. Bahnst Du Dich dort nach oben, erreichst Du 4 Kisten. In einer dieser Kisten ist die Karte.		
29	Auf der Insel der toten musstest Du im Spielverlauf ein geheimes Loch finden. Am Ende des Tunnels ist neben dem Ausgang die Kiste mit der Schatzkarte.		
30	Im K10 des Tempels des Meereskönigs ist in einer Ecke ein verrosteter Schalter. Betätige ihn, damit eine Truhe erscheint, in der sich die Karte befindet.		
31	Nimm die rechte Treppe ins K12 und schlage auf den Schalter. Es erscheint eine Truhe. Nun musst Du Dich mittels Katapult über die Mauer transportieren lassen und schnell zur Schatztruhe gehen, bevor sie wieder verschwindet.	