

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS MUTTROPFEN

Autor: ZeldaEurope.de - Evelyn Jade und TourianTourist

In *Phantom Hourglass* lassen sich insgesamt 20 Muttropfen finden, welche überall auf der Welt verstreut sind. Bringt ihr sie zur Insel der Lichtgeister, die sich südlich von Molida befindet, könnt ihr euren Lichtgeist des Mutes stärken. Für 10 Muttropfen bekommt euer Schwert dann die Fähigkeit, Schwertstrahlen abzufeuern, mit denen ihr eure Gegner auch auf Distanz attackieren könnt. Bringt ihr 20 Krafttropfen zur Insel der Lichtgeister, verstärkt sich der Schwertstrahl und dessen Schaden.

Ihr könnt jeweils nur die Fähigkeiten eines Lichtgeistes nutzen. Nutzt den Sammlungsbildschirm, um zwischen den Lichtgeistern zu wechseln.

- **Muttropfen #1 - Maskierter Terri-Händler**
Zu bestimmten Zeiten erscheint anstatt des normalen Terri-Händlers ein maskierter Händler mit einem goldenen Helm. Dieser verkauft andere Dinge als der normale Händler, u.a. auch einen Muttropfen für 500 Rubine. Kauft euch diesen, sobald ihr euch ihn leisten könnt, und lasst euch dabei nicht von seiner Aussage irritieren, dass der Laden nach sieben Tagen schließen würde, denn das tut er nicht. Wann der maskierte Terri-Händler auftaucht, hängt von der internen Uhr eures Nintendo DS ab. An Wochentagen begegnet ihr ihn zwischen 22 und 0 Uhr, an Wochenenden zwischen 10 und 12 Uhr.
- **Muttropfen #2 - Insel der Lichtgeister**
An der rechten Seite des Vorhofs zur Höhle steht eine vereinzelt Truhe mit diesem Tropfen.
- **Muttropfen #3 - Insel des Windes**
Im Südosten der Insel, wo man das erste Mal mittels Rückenwind weitere Sprünge machen muss, findet man im unteren Bereich einen Riss in der Wand. Nehmt eine der beiden Donnerblumen hier, um ein weiteres Versteck des Romantikers zu entdecken, wo ihr u.a. eine kleine Truhe mit einem Muttropfen finden könnt.
- **Muttropfen #4 - Tempel des Windes, K1**
Im ersten Kellergeschoss gelangt ihr im Südosten zu einer Kette von Luftströmen. Nehmt ihr diese, ohne vorher den Block in eine der Lücken zu schieben, gelangt ihr zu einer kleinen Truhe mit diesem Tropfen des Mutes.
- **Muttropfen #5 - Insel Melka**
Sobald ihr die Bomben erhalten habt, könnt ihr im nordöstlichen Teil der Insel Melka eine versteckte Höhle öffnen. Geht hier zu dem vereinzelt Baum ganz im Norden, welcher mal 100 Rubine preisgegeben hatte. Die Wand links davon lässt sich sprengen, obwohl hier kein Riss zu sehen ist. Ihr gelangt zu einer breiten unterirdischen Brücke, welche zu der kleinen Insel im Nordosten führt. Ungefähr in der Mitte der Brücke nehmt euren Bumerang und steuert ihn nach unten, wo ihr einen gut versteckten Kristallschalter aktivieren könnt. Ist dies getan, erscheint auf der rechten Seite der Brücke eine kleine Truhe mit einem Muttropfen.

- **Muttropfen #6 - Tempel des Mutes, 2S**
Im Vorraum zur Bosskammer, wo das blaue Portal hinführt, schaut mal hinter den Treppen nach. Hier lässt sich eine Wand sprengen, hinter der ihr eine Truhe mit einem Muttropfen entdecken könnt.
- **Muttropfen #7 - Linebecks Schiff**
In der nordwestlichen und den beiden östlichen Seen trifft ihr öfters auf Piratenschiffe, die von zwei kleineren Kanonenbooten begleitet werden. Lasst ihr euch von dem größeren Schiff entern und wehrt im Inneren des Schiffes die Petiblinks ab, welche erscheinen. Daraufhin schenkt euch Linebeck einen Muttropfen.
- **Muttropfen #8 - Tempel des Meereskönigs, K8**
Holt euch den dreieckigen Kristall aus dem neunten Untergeschoss und setzt ihn auf K8 in den passenden Sockel ein, der sich im Norden befindet. Links davon erscheint nun eine große Truhe über dem Abgrund auf unsichtbarem Boden. Versucht sie von oben zu erreichen, um einen Muttropfen an euch zu nehmen.
- **Muttropfen #9 - Postbote**
Nachdem ihr den Goronentempel abgeschlossen habt, erhaltet ihr einen Tag später (basierend auf der internen Uhr eures Nintendo DS) einen Brief von Maigoron mit diesem Tropfen im Anhang.
- **Muttropfen #10 - Deh-Ess-Insel**
Im Westen der Insel weist ein Mythenstein euch darauf hin, dass am MENÜ-Symbol des Touchscreens etwas vergraben sei. Euch sollte bereits aufgefallen sein, dass die Insel die Form eines Nintendo DS hat. Springt also auf die tiefere Ebene, welche den Touchscreen darstellen soll, und grabt hier in der Ecke links unten, um einen Muttropfen zu finden.
- **Muttropfen #11 - Deh-Ess-Insel**
Springt beim oberen Teil der Insel auf die tiefere Ebene und besiegt hier die beiden blauen Zyklopen, indem ihr ihnen Pfeile in die Augen schießt, um sie zu betäuben. Sind beide erledigt, erscheint eine Truhe, welche euch um einen Muttropfen reicher werden lässt.
- **Muttropfen #12 - Goroneninsel**
Sobald ihr den Greifhaken habt, könnt ihr nun der einzelnen Truhe zuwenden, welche vorher unerreichbar auf einer Anhöhe stand. Begeht euch erst mal zu dem kleinen Goronen, der sich vor den Elektro-Schleimen gefürchtet hat. Zieh dich dann mittels Greifhaken zum Felsen in südwestlicher Richtung, um die Truhe zu erreichen, welche einen Muttropfen enthält.
- **Muttropfen #13 - Insel des Feuers**
Mit dem Greifhaken bewaffnet geht es zurück zur Insel des Feuers. Am nördlichsten Punkt der Insel, bei der Fackel, könnt ihr euch nun zur einer kleinen Truhe auf einer abgelegenen Insel ziehen, die vorher unbetretbar war. Die Truhe enthält einen Tropfen des Mutes.
- **Muttropfen #14 - Insel Molude**
Der Greifhaken eröffnet euch auch auf Molude neue Möglichkeiten. So findet ihr ganz im Norden, links neben dem Tempel des Mutes eine kleine Insel, welche ihr betreten könnt, wenn ihr ein Seil zwischen den beiden Pfählen hier spannt. Auf der Insel findet ihr dann einen Muttropfen in einer kleinen Truhe.

- **Muttropfen #15 - Insel Bonun**
Mit dem Greifhaken im Gepäck begeben euch zur östlichen Hälfte der Insel Bonun. Im oberen Bereich seht ihr zwei Truhen auf einer Insel. Spannt mit dem Greifhaken ein Seil zwischen den Pfählen oder zieht euch direkt zu den Truhen und öffnet dann die rechte Truhe für einen Muttropfen.
- **Muttropfen #16 - Namenlose Insel**
Nachdem ihr den Greifhaken erhalten habt, begeben euch wieder in die Höhle im Zentrum der Insel. In der oberen rechten Ecke steht eine kleine Truhe mit einem Muttropfen auf einer Anhöhe. Spannt ein Seil zwischen den Pfählen oder zieht euch direkt zur Truhe, um auch diesen Tropfen einzusacken.
- **Muttropfen #17 - Tempel des Meereskönigs, K1**
Mit dem Greifhaken könnt ihr direkt links vom Eingang des ersten Untergeschosses ein Seil zwischen zwei Pfählen spannen. Balanciert dann auf die Mitte des Seils und feuert von hier aus einen Pfeil in den Augenschalter weiter oben. Daraufhin erscheint kurzzeitig eine große Truhe in der südöstlichen Ecke. Beeilt euch, um diese und den darin befindlichen Muttropfen noch rechtzeitig zu erwischen.
- **Muttropfen #18 - Insel der Toten**
In der Höhle am Anfang der Insel sprengt die Wand links neben den Büchern auf. Navigiert euch hier in dem Geheimgang an einigen Rubinformen vorbei und öffnet am Ende die Truhen. Eine davon enthält einen Muttropfen.
- **Muttropfen #19 - Insel der Ruinen**
Nachdem der Wasserstand gesenkt wurde, begeben euch zurück zur nordöstlichen Pyramide. Links neben dem Eingang findet ihr nun im trocken gelegten Bereich eine kleine Truhe, welche einen Muttropfen enthält.
- **Muttropfen #20 - Mutoh's Tempel, K2**
In der südwestlichen Ecke der zweiten Untergeschosses steht eine kleine Truhe mit dem letzten Tropfen des Mutes.