

## FUNDORTE ALLER GEISTERSELEN

**Giovanni** in Stadt Hyrule konnte es nicht lassen und verkaufte seine Seele für Gold. Nun schwimmt er förmlich darin. Er fleht dich an, die **Geister** für ihn zu erschlagen. Erst sollst du ihm 20 bringen, worauf er sich bewegen kann, aber immer noch nicht vom Fluch befreit ist. Erschlage also auch die restlichen 40 Geisterseelen, damit er wieder außer Haus kann.

Geister sind zunächst hartnäckige Gegner, jedoch kannst du sie mithilfe deines Wolfsgespürs und durch einen entsprechenden Biss rasch erlegen. Um alle Geister zu finden, brauchst du einen guten Instinkt. Manche werden dir bereits im Spielverlauf begegnen, aber nicht alle Geister leben in den Dungeons. Unser Guide zu den **60 Geisterseelen** hilft dir.

### #01. Hyrule-Stadt

Die erste Geisterseele gehört einem Geist, der in Giovannis Haus im Westen von Hyrule-Stadt spukt. Von ihm erhältst du weitere Anweisungen: Geister als Wolf aufspüren, bekämpfen, Seele einsacken.

### #02. Lampenhöhle

Die Höhle südlich der Statue am Hylia-See ist reich an Windungen und Wundern. Bring eine Flasche Lampenöl mit oder verlasse dich auf Gelee-Nachschub. Der erste Geist hier ist nur der Auftakt zu einem Trio!

### #03. Lampenhöhle

Der zweite Geist in der Lampenhöhle am Hylia-See befindet sich ungefähr auf halber Strecke. verwandle dich in einen Wolf, sobald du eine schwebende Lampe siehst. Aktiviere dein Gespür, dann ran an dein Geist!

### #04. Lampenhöhle

In der letzten Kammer der Lampenhöhle am Hylia-See siehst du vor dem Ausgang die dritte Lampe. Verwandle dich in einen Wolf, bevor du den Bereich verlässt, und hole dir auch diese Seele.

### #05. Gerudo-Wüste

Nach dem Sieg über den axtschwingenden Anführer in der Mitte des Lagers kannst du am Ort dieses Kampfes in der Nacht einen Geist stellen. Das weitere Vorgehen ist dir bereits bekannt.

### #06. Gerudo-Wüste

Mach beim Zwischengeschoß auf der Treppe zur Wüstenburg einen Abstecher nach Osten. Bei Nacht siehst du in der Ferne eine schwebende Lampe fliegen. Folge ihr und sieh nach, was der Geist für dich parat hat.

### #07. Wüstenburg

In der Zentralkammer der ersten Etage tauchen vier Geister auf, von denen sich drei gleich wieder verziehen. Verwandle dich in den Wolf, aktiviere dein Gespür und nimm dem Trödler die Seele ab.

# Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## #08. Wüstenburg

Der zweite Geist, den du besiegen musst, um in der Wüstenburg voranzukommen, ist in einem runden Raum im Nordwesten des Dungeons. Du findest ihn, nachdem du das Untergeschoss verlassen hast.

## #09. Wüstenburg

Nachdem du dich in einer Treibsandkammer mit Skeletten und zwei kreischenden Zombies herumgeschlagen hast, gräbst du eine Kette aus. Sie beseitigt eine Barriere vor dem dritten Geist des Dungeons.

## #10. Wüstenburg

Den letzten der vier Geister in der Wüstenburg findest du östlich der Hauptkammer. Er will dich mit drei Kopien von sich täuschen; das Original erkennst du aber einfach daran, dass es heller leuchtet als die anderen.

## #11. Eisgipfelregion

Klettere in Wolfsgestalt auf die mit Schnee und Eis bedeckte Klippe südwestlich der Bergruine und stelle dort den Geist. Gib aber Acht, dass du beim Kampf nicht von der Klippe fällst!

## #12. Bergruine

Im Foyer schwebt eine Lampe, oft über dem Eis. Verwandle dich in einen Wolf, aktiviere dein untrügliches Gespür und greife den Geist an, der hier so unvorsichtig seine Seele spazieren trägt.

## #13. Bergruine

Zerschlage mit dem Morgenstern im südwestlichen Raum des zweiten Stocks die Eisbarriere an der Westwand. Aber Achtung: In dieser Gegend treibt sich noch ein anderes leuchtendes Wesen herum. Verwechsle es nicht mit dem Geist!

## #14. Bergruine

Gleich am Eingang der Bergruine siehst du drei Rüstungen an der Ost- und Westwand. Zerstöre die mittlere an der Westwand, indem du sie zwei Mal mit dem Morgenstern triffst. Danach erscheint der Geist.

## #15. Heiliger Wald

Du findest den Geist in dem Labyrinth, wo du Horror Kid gejagt hast. Er schwebt über einem der Verstecke, einem riesigen, hohlen Baumstumpf. Unter einem Wasserfall hindurch und über Wurzeln gelangst du zu ihm.

## #16. Zeitschrein

Auf der sechsten Etage nimmst dir kleine Statuen als Gewichte für die Waage. Wenn du hoch genug bist, erreichst du per Greifhaken die Mitte des Raums. Der Gleiter bringt dich zum westlichen Sinns, über der Waage. Dort ist der Geist.

# Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## #17. Zeitschrein

Hinter dem goldenen Tor im Osten des Kammer mit dem Aufzug in der dritten Etage wartet ein Geist. Aktiviere mit dem Kopierstab eine kleine Statue an der Wand über dem Tor und führe sie zum Bodenschalter auf der anderen Seite.

## #18. Zeitschrein

Bewege mit Hilfe des Kopierstabs eine Statue in der Südostecke der ersten Kammer: Eine Geisterlampe schwebt hinter dem animierten Kunstwerk hervor. Werde zum Wolf und widme dich der Erscheinung.

## #19. Kumula

Ostflügel, dritte Etage: Nutze fliegende Pflanzen, um vom Nordeingang über zwei Mauern zu schweben. und greife nach einer Pflanze, die nach Süden fliegt. Fasse im Flug nach einer weiteren Pflanze und lass dich hinunter zu dem Geist.

## #20. Kumula

Beim Raum mit dem Master-Schlüssel kletterst du als Mensch am Efeu hoch und läufst als Wolf über Seile, bis du die Ostseite des zentralen Raums im vierten Stock erreichst. Der Geist ist bei der Truhe auf einer gefährlichen Plattform.

## #21. Heiliger Hain

Reise vom Hauptbereich des Schreins ostwärts an die Stelle deiner ersten Begegnung mit Horror Kid. Zerstöre den Riesenfelsen mit einer Bombe, sodass du eine Geisterlampe freisetzt.

## #22. Heiliger Hain

Kehre nach deiner Rückkehr aus dem Zeitschrein noch einmal zu der Stelle zurück, an der du das Master-Schwert erhalten hast. Dort wartet schon der nächste Geist.

## #23. Kakariko

Steige in Burns' Bombodrom die Treppe hoch und benutze den oberen Ausgang. Klettere von dort zum zerbombten Lagerhaus. Zu Nachtzeiten schwebt ein Geist über der Ruine.

## #24. Kakariko

Klettere nachts den Hügel beim zerbombten Gebäude hoch. In der Dunkelheit siehst du, dass sich auf der Veranda des Gebäudes auf dem Hügel ein Geist herumtreibt, dessen Seele du gut gebrauchen kannst.

## #25. Kakariko

Geister hungern naturgemäß oft auf Friedhöfen herum - so auch in Kakariko, wie du in der Nacht leicht feststellen kannst. Ein kurzer Kampf und schon wieder eine Geisterseele mehr für dich.

# Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## #26. Feuerberg

Auf dem Weg von Kakariko zum Dorf her Goronen solltest du dir bei einem Goronen Schwung holen, sodass du einen Vorsprung im Osten ergreifen kannst. Bei Nacht siehst du im Süden eine Geister Lampe.

## #27. Eisgipfelregion

Da hier alle Gegner weiß glänzen, sind sie nur schwer von den Lampen zu unterscheiden, die auf dem Hang zwischen Eisschollen und der oberen Höhle schweben. Der Geist ist meist bei einem Baum in der südlichen Gebietsmitte.

## #28. Eisgipfelregion

Unterhalb des Hangs vom oberen Geist treibt ein weiterer Geist in der Umgebung eines großen Felsens sein Unwesen. Beseitige erst alle anderen Gegner in diesem Gebiet, bevor du als Wolf auf Beute gehst.

## #29. Eisgipfelregion

In der Höhle auf dem Berggipfel findest du auf der anderen Seite einer Eiswand einen Geist. Etwas Bewegung zum aufwärmen tut gut: Zerschlage das Eis mit dem Morgenstern und greife an.

## #30. Wasserfall der Zoras

Klettere nach deinem Wasserfallritt eine Steigung auf der Westseite hoch. Wenn es draußen dunkel ist, erleuchtet eine Geisterlampe den Vorsprung. Da kann die dazugehörige Seele nicht weit sein.

## #31. Höhle der Zoras

Springe mit Midnas Hilfe in Wolfsgestalt über die Klippen von der Ostseite des Teichs zur Nordseite hinüber. In der Mitte einer Lücke findest du nachts einen Geist, den du um seine Seele erleichterst.

## #32. Fluss der Zoras

Auf der Südseite des Bereichs um den Fluss der Zoras befindet sich eine mit Gras bewachsene Kuppe. An dieser Stelle treibt sich bei Dunkelheit ein vorwitziger Geist herum, der anscheinend keine Angst um seine Seele hat.

## #33. Hyrule-Ebene

In der Hyrule-Ebene gibt es nördlich des Schlosses eine Steinbrücke. Wenn du sie nachts überquerst, kannst du hier einen schwebenden Geist entdecken und ihm die Seele entreißen.

## #34. Hyrule-Ebene

Laufe von der Brücke (Geisterseele #33) nach Osten. Dort befindet sich in der Nähe einiger Bäume ein Ring aus hohen Grasbüscheln. Grabe als Wolf in der Mitte, dann fällst du in eine Höhle, wo du die Geisterseelen #34 und #35 findest.

# Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## #35. Hyrule-Ebene

Dieser Geist haust in derselben Höhle wie Geist #34. Beide machst du mit deinem Gespür ausfindig. Mit etwas Glück kannst du auch beide mit demselben Angriff erledigen. Beeile dich beim Seelenraub, damit der zweite Geist nicht wieder aufsteht!

## #36. Hyrule-Ebene

Besteige nachts eine Klippe östlich der Brücke über das Kakariko-Tal. In der Nähe eines Baumes siehst du eine schwebende Lampe, deren Träger du in Wolfsgestalt identifizieren kannst.

## #37. Hyrule-Ebene

Gehe durch den Südausgang von Hyrule-Stadt. Während du genau nach Süden die Steinstufen vor der Stadt hinuntergehst, stößt du unvermittelt auf einen Geist. Erledige ihn und raube ihm die Seele.

## #38. Hyrule-Ebene

Auch die Holzbrücke des Westtors von Hyrule-Stadt gehört zu den Orten, die nach Einbruch der Dämmerung ein Geist heimsucht. Er ist eine leichte Beute für deine stetig wachsende Sammlung.

## #39. Hyrule-Ebene

In der Hyrule-Ebene gibt es zwischen Hyrule-Stadt und dem Wald von Phirone eine seichte Wasserstelle. Auf der Klippe nördlich davon treibt sich nachts ein Geist herum, der bald ohne Seele auskommen muss.

## #40. Hyrule-Ebene

Reise vom Portal von Hyrule-Stadt in Richtung Südosten. Hinter einem kleinen Hügel befindet sich das Amphitheater. Die Stars der heutigen Nachtvorstellung: Du und ein Geist.

## #41. Hylia-See

Auf der Siegesplattform unter Dumnus' Hühnerflugstation schwebt ein Geist. Da sowohl Tobys Kanone als auch Dumnus' Etablissement nachts zur Verfügung stehen, kann der Seelenraub losgehen. Halte dich aber von der Kante fern!

## #42. Hylia-See

Sobald es dunkel geworden ist, siehst du auf dem Landfleck auf der Westseite des Hylia-Sees eine schwebende Lampe herum flackern. Auch diese Seele holst du dir in Wolfsgestalt für deine Sammlung.

## #43. Hylia-See

Erforsche bei Nacht die mit Gras bewachsenen Vorsprünge am Südufer des Hylia-Sees. Du siehst die Lampe, wenn du dich dem südlichen Mittelabschnitt näherst. Folge dem gewundenen Pfad. Spring über Lücken und stelle deine Beute.

## Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

### #44. Hylia-See

In der Nordwand des Hylia-Sees. direkt unterhalb von Dumnus' Station, ist ein Vorsprung mit einem Geist. Nimm Dumnus' Herausforderung an, mach auf dem Weg nach unten eine Kehrtwende und schwebe zur Lampe, die nachts sichtbar ist.

### #45. Hylia-See

Klettere zum Fuß des Aussichtsturms am südöstlichen Hylia-See. Dort wartet eine arme Seele nur darauf, dass du dem Geist das Licht abdreht und sie fürsorglich mit dir nimmst.

### #46. Gerudo-Wüste

Im nördlichen Mittelteil der Wüste steht westlich des Eingangs zum feindlichen Lager ein Baum. Zieh dich mit dem Greifhaken dort hinüber. Nachts schwebt da ein Geist über den drei Totenschädeln.

### #47. Gerudo-Wüste

Spüre in Wolfsgestalt eine Stelle in der Umgebung von Geisterseele #46 auf, bei der es sich zu graben lohnt. Ein wenig gebuddelt, und du fällst in eine Höhle, wo du sofort auf einen Geist stößt.

### #48. Gerudo-Wüste

Nachdem du Geisterseele #47 in der Höhle gefunden hast, greift gleich noch ein Geist an. Orte ihm mit deinem Gespür und greife an. Klettere dann auf den beleuchteten Felsen, damit dich Midna wieder ins Freie bringen kann.

### #49. Gerudo-Wüste

Zwischen der Hauptwüste und dem feindlichen Lager im Nordosten verlaufen enge Sandpfade. Folge dem östlichen Pfad, bis du auf eine Horde Sandgesellen und einen Geist stößt.

### #50. Gerudo-Wüste

Kehre an den Fundort zurück, nachdem du das Mittelstück der Eldin-Brücke an seinen ordnungsgemäßen Platz gebracht hast. Nachts treibt sich nämlich auf der Hochebene beim Eingang zur Drillhöhle ein Geist herum.

### #51. Gerudo-Wüste

Südlich deines Landeplatzes am Westende der Wüste befindet sich ein großer Felsen. An dieser Stelle kannst du nachts einen weiteren Geist um seine lockere Seele erleichtern.

### #52. Drillhöhle

Nachdem du das Teil der Eldin-Brücke an seinen Platz gebracht hast. erhältst du Zugang zur Drillhöhle. Der erste der drei Geister befindet sich auf Ebene 17. Zuvor musst du allerdings noch die knochigen Vierbeiner bekämpfen.

# Zelda Europe Lösungen – Twilight Princess

[www.zeldaeurope.de](http://www.zeldaeurope.de)

## #53. Drillhöhle

Du benötigst zunächst den Kopierstab, sonst kommst du am Tor auf Ebene 31 nicht vorbei. Zwei Ebenen weiter, auf Nummer 33, befindet sich dann der zweite Geist dieser Höhle.

## #54. Drillhöhle

Beim Erforschen von Ebene 44 findest du den dritten und letzten Geist dieses Gebiets. (Damit ist die Drillhöhle allerdings noch lange nicht erledigt: Die Große Fee erwartet dich auf Ebene 50.)

## #55. Lampenhöhle

Die Lampenhöhle befindet sich Südlich der Brücke über das Kakariko-Tal. Spreng mit einer Bombe den Eingang frei und mach dich auf die Suche. Der Geist im Inneren versteckt sich im nordwestlichen Abschnitt.

## #56. Phirone-Wald

Reise nachts durch den Sumpf im Wald von Phirone. Midna will dich dort zu einem großen hohlen Baumstumpf führen, der einem Geist als Unterschlupf dient. Die Seele ist bei dir besser aufgehoben.

## #57. Eisgipfelregion

Folge der Fischfährte zwischen Geisterseele #27 und der Höhle, die zum Eisgipfel führt. Wie sein Kollege weiter unten haust auch dieser Geist in einem Baum. Dazu braucht er jawohl keine Seele.

## #58. Hyrule-Ebene

Reise von Phirone nach Nordosten Richtung Ranelle bis zu einem gewundenen Pfad. Suche vor dem Queren der Brücke an der östlichen Klippe nach einer Truhe. Zerstöre mit Bombenpfeilen die Felsen auf der Klippe und schwinde dich hoch.

## #59. Vergessenes Dorf

Die Passage zum Vergessenen Dorf liegt im nordöstlichen Bereich von Eldin, erreichbar durch eine Höhle im Süden. Dort ist auf dem Balkon eines Hauses im Nordosten eine Geisterlampe. Schwinde dich auf ein Netz und klettere hoch.

## #60. Kakariko

Wenn du nachts in Wolfsgestalt den Grabstein in der südöstlichen Ecke verschiebst, weckst du einen Geist, der in Zukunft ein seelenloses Dasein fristen wird müssen.