ENDGEGNER GUIDE

Was gehört mehr zu einem Dungeon, als ein richtig fieser **Endgegner**: In allen Zelda-Spielen kommen sie vor: manchmal sind es richtig fiese Jungs, manchmal sind es aber auch die Alten. In **Spirit Tracks** wurden böse und niederträchtige Kreaturen geschaffen, die wir dir nicht vorenthalten wollen.

WALDTEMPEL: Riesenkäfer Gigakules

Dieser Kampf unterteilt sich in **zwei Phasen**: Zunächst laufe einfach im Kreis. Schon nach wenigen Sekunden versucht dich der Käfer **Gigakules** mit seinem Horn zu attackieren. Dies ist deine Chance um nach hinten zu rennen und mithilfe der Luftkanone die **giftigen Gaswolken** von seinem Hinterteil wegzupusten. Dies kommt dem Käfer gar nicht gut: Zeit ihm paar Schwerthiebe zu geben.

Schon bald hat Gigakules genug und begibt sich in die Lüfte und dir ein paar **lästige Würmer** auf den Boden werfen, die dir den Kampf erschweren sollen. Schlag sie, damit sie sich zu einer Kugel zusammenrollen, hole deine Luftkanone heraus und warte, bis der Riesenkäfer auf dich zufliegt. Puste ihm den Käfer entgegen, damit er zu Boden fällt.

Genug Zeit für ein paar Schläge aufs Hinterteil. Jetzt brauchst du das Spiel nur wieder- holen, um Gigakules den Rest zu geben. Mit dem Sieg über Gigakules kehrt die **Macht des Waldtempels** zurück und durch die Kraft der Schienen wird ein Teil des Götterturms wieder in seine alte Position gebracht. Schnapp dir nun den **Herzcontainer** aus der Truhe, der deine Lebensanzeige permanent um ein Herz erweitern wird. Anschließend benutze das **blaue Licht**, um zum Ausgang zurückzukehren.

SCHNEETEMPEL: Magier Eisflamme

Der **Magier Eisflamme** besitzt **mehrere Phasen**: Zuerst schau dir an, welches **Element** (Feuer oder Eis) er annimmt. Fokussiere deinen Bumerang erst durch das entsprechende Gegenelement, dann zu deinem Gegner. Deinem Feind geht jetzt die Luft aus und du kannst ihm mit deinem Schwert bearbeiten.

Wiederhole das Spiel, bis er sich in **zwei Geister** aufteilt. Mithilfe deiner Karte erkennst du, welcher Geist welches Element vertritt. Besiege sie beide, indem du sie mit dem entgegengesetzten Element bekämpfst. Der Magier wird sich wieder zusammensetzen, doch er erkennt dein Spiel. Er zerstört die Fackeln.

Um ihn jetzt zu besiegen, warte bis er das Element wechselt und weiche solange seinen Attacken aus. Nimm dann deinen Bumerang, um mit den verbliebenen Flammen auf ihn zweimal hintereinander zu zielen. Schlag auf ihn ein, bis er sich wieder in seine zwei Elemente aufteilt. Weiche auch hier ihren Flammen aus und bekämpfe sie mit ihrem entgegengesetztem Element. Nun beginnt das Spiel von Neuem.

Wiederhole deine Kampfstrategie, bis er besiegt ist. Die **Macht des Schneetempels** wird mitsamt Schienen nun wiederhergestellt und auch der Weg zum Turm der Götter ist frei. Sammle den **Herzcontainer** ein und trete ins **blaue Licht**. Nun geht's wieder zum Turm.

MEERESTEMPEL: Giftdornparasit Toxibara

Zunächst einmal musst du zum Boss gelangen. Ein kleiner **Parcours mit der Peitsche** erwartet dich: Schwinge über die einzelnen Äste hinauf. Achte dabei auf gelegentlich **fliegendem Giftschleim**, die das Monster auf dich herunter hageln wird. **Einzelne Ranken** werden versuchen, dich auf deinem Weg nach oben zu hindern.

Zieh einen Stachel aus ihnen heraus und schleuder es in ihr Auge, damit sie Platz machen. Zum Schluss gibt es noch einen Flug mit dem Ventilator gratis. Laufe im Kreis, bis dir **Toxibara** dir den Weg durch Ranken versperrt. Ziehe nun mit der Peitsche einen Dorn heraus und wirf es ihm an den Kopf.

Wiederhole das Spiel und weiche dem Giftschleim aus, bis sein **Auge** freigelegt ist. Attackiere das Auge mit einem weiterem Dorn, sodass Toxibara ohnmächtig zur Seite fällt. Nun bearbeite sein Auge mit dem Schwert. Nach einigen Schlägen verschwindet Toxibara. Weiche seinen **schlagenden Tentakeln** aus und schon beginnt der Kreislauf von Vorne.

Mit der Zeit wird es schwieriger werden, das Auge von Toxibara zu treffen, aber das sollte dich nicht davon abhalten, den Boss zu erledigen. Ist Toxibara besiegt, wird dank der **Macht des Meerestempels** die Kraft der Schienen wiederhergestellt und ein weiteres Turmfragment wird auf den Turm gesetzt. Sammle einen weiteren **Herzcontainer** ein und tritt ins **blaue Licht**. Zeit für die nächste Gleistafel!

FEUERTEMPEL: Lavadämon Iwantoss

Sobald der Kampf beginnt, lauf ein wenig hin und her und warte, bis der **Lavadämon Iwantoss** zum Schlag ausholt. An seinem Rumpf entdeckst du eine **leuchtende Steinfläche** - schieß einen Pfeil, und Iwantoss wird aufseufzen. Jammern wird er mit beiden Armen ausholen. Weiche ihm aus und ein größerer Fels stürzt hinab.

Lass Iwantoss ihn zerstören, damit eine **Steinplatte** zum Vorschein kommt. Diese trägst du nach rechts und wirfst sie auf den kleinen Vulkan. Jetzt ist der Weg zum Wagen frei: Spring hinein und die Fahrt geht los. Schieß die **weißen Körperflächen** des Dämons ab. Sollte er seine Hände davor halten, kannst du auch diese abschießen. Bist du mit dem Wagen oben angekommen, ziele auf sein **Auge**. Diese Wunde wird ihn zu Boden stürzen lassen. Bearbeite nun die freie helle Fläche mit dem Schwert.

Nun beginnt das Spiel von vorn. Sollten die die Herzen und Pfeile ausgehen, dann achte auf die kleinen Felsen, die nach jedem Schlag des Dämons auf den Boden krachen. Auch in den Töpfen kannst du Herzen finden. Ist der Dämon endlich bezwungen, erhält das Schienennetz dank der **Macht der Feuerhöhe** seine Kraft zurück. Ein Weg zum Turm wird frei und das letzte Fragment des Turms findet seinen rechtmäßigen Platz. Schnapp dir nun den **Herzcontainer** aus der Truhe und tritt in das **blaue Licht**, um zum Eingang zurück zu kehren. Jetzt rasch zum **Turm der Götter**.

TURM DER GÖTTER: Delok

Am Anfang hüpfst **Delok** die ganze Zeit herum. Weich seinen Attacken aus oder versteck dich bequem hinter dem Phantom. Nach kurzer Zeit wird er seinen **Handschuh ausfahren** wollen - du erkennst die Attacke am **Fadenkreuz**. Lauf hin und her (aber lass ihn nicht das Phantom treffen) und weich seiner Kralle aus. Nun ist deine Chance: Zelda macht dich auf sie aufmerksam. Lass das Phantom den Handschuh greifen, damit es Delok zu Boden zieht. Bearbeite ihn mit dem Schwert.

Nach einer Weile bleibt Delok am Boden und geht in den **Zweikampf** über: Schlag auf ihn ein, bis er zu einer größeren Attacke ausholt, die du an seiner **violetten Aura** erkennst. Versteck dich hinter dem Phantom, sodass die beiden aneinander geraten. Renne mit Link auf die andere Seite und schlag auf Deloks **ungedeckten Rücken** ein.

Wiederhole die Prozedur, bis Delok besiegt ist.

SANDTEMPEL: Ewiger Geist Dosubon

Sobald du diesem **Riesenskelett** nur ein Stück zu Nahe gekommen bist, erwacht **Dosubon** auch schon zum Leben. Dieser Kampf unterteilt sich in **zwei Phasen**:

Zunächst ist es deine Aufgabe, alle **Wirbelknochen** von Dosubon zu vernichten. Dazu schießt Dosubon Felsen nach dir aus. Halte sie mit dem Sandstab auf und positioniere sie auf das Wurfgeschoss, dass du darauf aktivierst. Die ersten zwei Teile fallen schnell, doch nun erreichst du die gepanzerten Knochenfragmente.

So einfach will er dir seinen Rumpf nicht überlassen: Es folgen mehrere Felsen hintereinander - erkennbar am **roten Leuchten** an seinem Rumpf. Diese Felsen rollen auch schneller, dementsprechend musst du sie auch besser abfedern. Positioniere einen Felsen aufs Wurfgeschoss und eile mit Link auf die andere gegenüberliegende Seite, damit Dosubon die ungeschützte Seite genau in Richtung deines Felsgeschosses hält. Aktiviere den **Kristallschalter** nun per Pfeil. Weiche seinem Laser aus und wiederhole das Spiel. Das letzte Wirbelfragment ist leicht seitlich abzuschießen.

Ist der Rumpf einmal entfernt, folgt nun der **Kopf**: Kreise ihn mit Sand ein, sodass du dich und seinen Riesenschädel ein Stück höher hebst. Jetzt kannst du hinter Dosubons Schädel rennen und auf seinen Kristall einprügeln. Wiederhole deine Strategie und dein untoter Gegner wird bald wieder zu Staub zerfallen.

Dämonenreich - Kampfstufen

Gegen 6 Geisterzüge

Einmal durchs Dämonentor gefahren, kommst du zu einer **verwunschenen Schienenstrecke**.... mit **6 Geisterzügen**! Erinnerst du dich noch an den Geisterzug im Meer? Richtig, diese Züge sind fieser als die Gewöhnlichen: Sie sind schneller, können wenden und verfolgen dich verbittert ohne Gnade, bist du in ihrer Nähe.

Allerdings hast du nun dank der **Lichttropfen** eine Möglichkeit, sie zu zerstören: Durch den Glanz des Lichts bist du wesentlich schneller und kannst deine Geschwindigkeit erheblich erhöhen, wenn du die Zugpfeife betätigst. Versuche mehrere Lichttropfen zu sammeln, um ihre Zeit zu addieren. Die ersten 5 Züge sollten kein Problem sein.

Ist nur noch einer übrig, wird er nun auf schnellsten Wege versuchen, dich zu erreichen und natürlich zu zerstören. Sammle weiter Lichttropfen ein und komm ihm auf diese Weise gelassen entgegen. Sind alle Züge besiegt, folgt die nächste Kampfphase...

Enter die Dämonenlok

Lang musst du in den dunklen Dimensionen nicht suchen... und schon findet die **Dämonenlok** dich. Dieser Kampf unterteilt sich in **3 Phasen**. Wichtig ist erstmal zu wissen, dass die Dämonenlok während der Fahrt gerne die **Gleise wechselt**. Zelda wird dies entsprechend vorweg ankündigen. In diesem Falle bremsen stark, damit dich die Dämonenlok nicht rammt. Landest du hinter ihr, versuche auf ein anderes Gleis zu wechseln, da diese versucht dich auszubremsten.

Vermeide es, wenn es geht, während der Fahrt auf eines der äußeren Gleise zu springen. Sollte eine Phase enden und der Dämonenzug in sein **Dimensionstor** verschwinden, musst du in dieses hinterherfahren... andernfalls kannst du nur noch zusehen, wie du in dein eigenes Verderben fährst. Damit wären wir beim letzten Punkt: Die Linie rechts zeigt die Strecke an, die du fahren kannst - versuche die Kampfphasen möglichst schnell zu beenden, da **am Ende das Verderben auf dich wartet**.

Phase 1 besteht aus dem hinterem Abteil: Näherst du dich ihm, so öffnen sich die Luken, um einzelne **explosive Fässer** auf deine Fahrbahn zu katapultieren. Dein Ziel ist es, das jeweilige Fass zu erwischen, solange es sich noch in der Luke befindet. Hast du alle **5 Luken** zerstört, ist das Abteil besiegt und die Dämonenlok verschwindet in ihr Dimensionstor. Fahr ihr hinterher. Gleich darauf beginnt **Phase 2**: Sie ist nicht viel Anders als die Erste, nur mit dem Unterschied dass in dem vorderen Abteil nun **Laserkanonen** positioniert sind. Zwei Treffer genügen, um einen Laser abzuschießen. Sind alle Laser zerstört, explodiert auch das zweite Abteil und die Dämonenlok flüchtet in ein weiteres Dimensionstor.

Die **letzte Phase** besteht nun darin, den Dämonenzug zu überholen: Fährst du an den **Turbinen** vorbei, beginnen die darauf positionierten roten Felder zu glühen und werden als Laserstrahlen aktiv. Schieße sie alle ab, damit die Dämonenlok verlangsamt wird. Nun kannst du den **Kopf** bombardieren. Lange lässt das der Dämonenzug nicht zu und holt wieder auf. Wiederhole das Spiel und überhol ihn, um weiterhin den Kopf anzugreifen. Auch wenn der Zug nun versucht, dich zu überholen, bleib weiter vorn. Genügend Treffer auf seinen Kopf bringen das Monstrum endlich zum stehen und du kannst hinauf...

DÄMONENKÖNIG MARARDO

Nach einer Zwischensequenz steht ihr nun dem Schrecken gegenüber: Dem **Dämonenkönig Marardo...** in **Zeldas Körper**. Dein erstes Ziel heißt mit Phantom und Link zu Marardo nach vorn zu laufen. Phantom-Zelda muss Marardo zu packen bekommen. Dazu muss sie erst in Marardos Nähe kommen, um ihn anzuvisieren zu können.

Natürlich ist das nicht ganz so einfach, denn der hüpfende **Glaiss** wird versuchen, dich bestens daran zu hindern: Indem er **Geistermäuse** entsendet. Zelda fürchtet sich vor Mäusen und kann sich nicht weiter bewegen, befinden sie sich in ihrer Nähe. Link muss schleunigst die Mäuse mit dem Schwert vernichten. Wird Zelda erwischt, gewinnt Glaiss die Kontrolle über das Phantom. In diesem Falle schnapp dir den Bumerang und entferne die **Marionettenbänder** hinter Zelda. Näherst du dich Marardo, wird er anfangen, einen Laserstrahl auf dich oder das Phantom zu schießen - je nachdem, wer näher dran ist.

Laufe also hinter dem Phantom, während dieses kontinuierlich seinen Weg zu Marardo fortsetzt. Halte Glaiss und seine Mäuse von Zelda fern und du solltest Marardo erreichen. Einmal vorne, wird das Phantom Marardo schnappen. Hole nun den Lichtbogen heraus. Du musst einen **Lichtpfeil** auf Marardo schießen, was allerdings bei der ganzen Bewegung nicht so einfach ist. Sobald es dir gelingt, ist auch dieser Kampf vorbei. Der Dämonenzug entgleist und Zelda erhält nach einer längeren Sequenz endlich ihren Körper zurück.

MARARDO, die Bestie

Doch ohne Körper kann **Marardo** nicht existieren.. und schnappt sich **Glaiss**: Die **erste Phase** beginnt damit, das **Zelda ihre Kraft sammeln muss**. Hilf ihr dabei, indem du alle Angriffe von Marardo abwehrst. Diese bestehen aus Feuerkugeln, die er dir entgegen wirft. Mit gekonnten Wirbelattacken dürftest du diese von Zelda fern halten.

Ist das geschafft, musst du mit Zelda die **Melodie der Erneuerung** spielen. Ist das getan, so erhält Marardo ein **geheiligtetes Zeichen** auf seinem Rücken. Nun zurück zum Kampf: Drehe Marardo nun so, dass sein Rücken zu Zelda zeigt. Dabei siehst du nun im oberen Bildschirm, was Zelda im Augenblick sieht. Sobald oben ein **gelber Kreis** auf seinem Rücken erscheint, benutze das **Pfeilsymbol** unten auf deinem Touchscreen.

Nach 3 Schüssen ist Marardo geblendet und fällt zu Boden. Greife seinen Kopf an, sodass das erste Horn bricht. Wiederhole nun die Prozedur und schlage ihm auch das Zweite Horn ab. Jetzt ist nur noch ein einzelner Treffer mit dem Lichtpfeil nötig, dass du nun den **Rubin an seinem Kopf** attackieren kannst. Reibe mit dem Touchpen hin und her, bis Marardo besiegt ist... Nun lehne dich zurück und genieße das Ende.

Meine Glückwünsche, du hast Spirit Tracks durchgespielt!