

STEMPEL FUNDORTE

Während des Spielverlaufs wirst du einmal nach Prologia fahren, denn Ferro muss an deiner Lok eine Kanone anbringen. Zeit deinem Opa Niko einen Besuch abzustatten. Er schenkt dir ein **Stempelbuch** mit der Bitte, möglichst viele Orte zu besuchen und ihre Stempel in diesem Buch zu verewigen. Bestimmt hast du solche Stempel schonmal gesehen; nun kannst du auch von ihnen Gebrauch machen und sie sammeln.

Insgesamt gibt es **20 Stempel** - Einige befinden sich auf der Oberwelt, andere in Tempeln. Im Menü kannst du jederzeit dein Stempelbuch aufrufen und deine Einträge ansehen.

Anhand der Karte im Menü kannst du nachschauen, wo du schon einen Stempel gefunden hast. Hast du genügend Stempel gefunden, gibt es auch von Niko **entsprechende Belohnungen**.

#01. PROLOGIA

Über Nikos Haus findest du weiter oben einen Stempel an einer Felswand.

#02. WALDFORSTEN

Im Nordosten der Karte gibt es einen Pfad. Er führt dich in einen neuen Abschnitt: Gehe hier nach oben und du findest einen Stempel.

#03. WALDSCHREIN

Sobald du die beiden Brücken überquert hast, gehe nach oben für einen Stempel.

#04. WALDTEMPEL

Erinnerst du dich an die große Giftwolke im Nordosten des Erdgeschosses? Blase sie mithilfe der Luftkanone weg und schon findest du einen Stempel.

#05. STADT HYRULE

Im Nordosten der Stadt versperren einige bröckelige Steine den Weg zu den Zinnen. Setze eine Bombe um sie wegzusprenge. Laufe über die Zinnen, indem du nach oben und anschließend nach links abbiegst. Im Nordwesten steht der Stempel.

#06. BAHNHOF AN DER BRÜCKE

In dem Höhleneingang, die zum Grab von Kapitän Linebeck führt. Links vor der Treppe befindet sich eine kleine Insel. Spreng dir den Weg frei.

#07. ANOUKI-DORF

Im Nordosten des Dorfes steht unter Bäumen versteckt ein Stempelstand. Pass auf die hier herumstreunenden Wölfe auf.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

#08. SCHNEESCHREIN

Auf deinem Weg zum Schneeschrein wirst du diesen Stempel nicht verfehlen.

#09. SCHNEETEMPEL

Gehe ins erste Kellergeschoss. Dort findest du links-oben einen See mit 5 Fackeln. Im Nordosten dieses Sees befindet sich eine Nische, wo ein Stempelstand versteckt ist.

#10. EISQUELL

Schonmal auf die andere Seite des Sees geschaut? Dann wird es Zeit: Hier ist eine Eisfackel. Nimm den Bumerang und erschaffe dir einen Eisweg zum Stempel.

#11. PAPUZIA

Gehe nach Südosten und spiele den Vogelruf. Lass dich mithilfe der Peitsche zur entlegenen Insel fliegen. Gehe hier nach unten, um diesen Kartenabschnitt zu verlassen. Spiele auch im nächsten Abschnitt den Vogelruf, um über die einzelnen Inseln zu gelangen. Der Stempel steht im Südwesten.

#12. MEERSCHREIN

Spiele im Norden dieser Insel den Vogelruf. Nimm die Peitsche raus und lass dich nun zum Stempelstand tragen.

#13. MEERESTEMPEL

Sobald du den ersten Stock erreichst, kannst du links und rechts die Wände mit einer Bombe sprengen. Gehe zunächst rechts, um einen Schalter per Bumerang zu aktivieren. Dann geht es wieder zurück und in den linken Eingang. Mithilfe der Peitsche und etwas Timing kommst du hier zum Stempel.

#14. PIRATENVERSTECK

In Papuzia steht eine Frau, die frischen Fisch verkauft. Bringe ihr Eis, damit sie diese kühlen kann. Zum Dank gibt es einen Force-Kristall, der das Piratenversteck freischaltet. Dort kannst du im Osten des Stempels den Vogelruf spielen, um dich mittels Peitsche zum Stempel fliegen zu lassen.

#15. GORONENDORF

Verlasse das Goronendorf nach Westen. Gehe auch hier nach links und mach Gebrauch von deiner Peitsche um im Nordwesten an den Stempel zu kommen.

#16. FEUERSCHREIN

Während auf deinem Weg zum Feuerschrein musst du mehrere Fackeln für eine Brücke anzünden. Zündest du alle an, erscheinen zwei weitere Brücken. Gehe über diese und du wirst fündig. Ein weiteres Stempelbild ziert dein Stempelbuch.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

#17. FEUERTEMPEL

Löse zunächst im ersten Kellergeschoss das Rätsel mit den 4 Schaltern und dem Wagon. Fahre anschließend mit dem Wagen wieder zurück zur Treppe nach oben. Auf dem Rückweg findet sich in der unteren, linken Ecke ein Kristallschalter. Aktiviere ihn, um zum Stempel gefahren zu werden. Fehlen nicht mehr viele!

#18. SANDSCHREIN

Hol dir aus Hyrule-Stadt 5 Hühner und bring sie zu Tender, dem anwesenden Lokomo. Beantworte seine Frage mit "JA" und gib ihm die Hühner. Nimm nun eins der herumlaufenden Hühner und flieg mit diesem auf die kleine Insel weiter unten rechts.

#19. SANDTEMPEL

Im Kellergeschoss gibt es mehrere Treibsandbecken. Gehe nach Norden zum großen Becken und ziehe dort per Sandstab einen Weg nach links. Dort wirst du oben einen Stempel finden. Bleibt nur noch ein Stempelbild über!

#20. TURM DER GÖTTER

Sobald du den Lichtkompass suchen sollst, lauf zur Spitze zum Altar des Dämonenkönigs. Dort befindet sich neben dem Eingang ein Stempelstand.

STEMPEL BELOHNUNGEN

BELOHNUNG: 10 STEMPEL

Hast du 10 Stempel eingetragen, wird es Zeit, bei deinem Opa Niko einen Besuch abzustatten. Zeige Niko dein Stempelbuch, um einen anderen Schild zu erhalten. Er sieht dem aus Zelda: Phantom Hourglass zum verwechseln ähnlich aus. Dieser Schild besitzt keine neuen Fertigkeiten.

BELOHNUNG: 15 STEMPEL

Kommst du mit 15 Stempeln zurück zu Niko, gibt er dir deine Lokführer-Uniform. Erinnerst du dich noch zu Beginn des Spiels? Jetzt kannst dich jederzeit umziehen, wie es dir gerade passt und deine alte Uniform mit Taubensymbol tragen.

BELOHNUNG: 20 STEMPEL

Wenn du natürlich alle Stempel eingetragen hast, sprich Niko zweimal an und er schenkt dir eine Schwerrolle. Mit ihr kannst du die große Wirbelattacke ausführen. Diese Wirbelattacken kannst du hintereinander ausführen und dabei Link steuern, während er herumwirbelt. Eine echte Superattacke.