

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 1: AUF NACH HYRULE

Vor vielen Jahren, als dieses Land besiedelt wurde...

Einst herrschten die Götter über das Land und es herrschte Frieden. Doch die Idylle währte nicht für ewig: Der Dämonenkönig suchte das Land heim und stürzte es in Schrecken und Finsternis. Die Götter stellten sich ihm entgegen und lieferten sich daraufhin einen erbitterten Kampf, der scheinbar eine Ewigkeit dauerte.

Am Ende siegten sie über ihn, doch der Kampf hatte seinen Preis gekostet. Mit ihrer letzten Kraft versiegelten sie das Monstrum in einen Turm. Seine Ketten durchziehen seither das ganze Land. Die Götter verschwanden und überließen diese ihren Bewohnern.

Nachdem **Niko** dir ein **altes Märchen** erzählt und dein Ausbilder **Ferro** auf die Beine geholfen hat, erhältst du erstmals Kontrolle über deine Spielfigur Link. Verlasse das Haus. Auf deinem ersten Weg durch das **Dorf Prologia** wirst du mehrere Figuren treffen, die dir die Steuerung des Spiels erklären. Gehe nach Rechts den Weg entlang und helfe dem kleinen rothaarigen Mädchen, die Steine vor ihrem Haus wegzuräumen. Zum Lohn gibt es **20 rote Rubine**. Gehe weiter deinen Weg nach Norden. Der Junge am linken Wegesrand wird dich zu einer **Rollattacke** überreden, nur um dir die Bienen an den Hals zu jagen. Gemein! Renne lang genug vor den Bienen weg. Spreche ihn danach noch einmal an, indem du weiter dem Pflasterpfad folgst. Er schenkt dir einen **Stalfos-Kopf** - dein erster Schatz. Er erinnert dich daran, dass es noch mehr Schätze im Spiel gibt - halte also die Augen auf. Gehe nun zum Bahnhof: Spreche mit **Ferro**, er wird dich zu einer Reise mit dem Zug einladen - bestens geeignet, dein neues Reisespielzeug kennen zu lernen.

Die 5 Minuten sollen dich nicht erschrecken - lass dir ruhig Zeit. Ferro wird dir alles Wesentliche zur **Bedienung deiner Lok** gründlich erklären, sodass wir nicht weiter auf die Zugfahrt eingehen. Genieße das kleine Minispiel und achte darauf, auch mal den Rückwärtsgang zu benutzen, um deinen Zug zügig zum Stillstand zu bringen, sollte der Gegenverkehr herannahen. Fahre nach Stadt Hyrule.

Ferro ist stolz auf dich: Er schickt dich zum **Schloss**, das sich im Norden von **Stadt Hyrule** befindet. Gehe nach rechts, die Treppen hinab. Im Moment kannst du wenig tun, also folge dem Rat deines Lehrmeisters. Doch Moment! Mache kurz einen Abstecher zum **Briefkasten**: Er schüttelt schon wild um sich, es gibt Post für dich. Um den **Brief des Briefträgers** anzusehen, gehe auf dein MENÜ rechts unten und wähle den Punkt » Sammlung « aus. Der Brief enthält nichts wesentliches und soll dir nur veranschaulichen, wie das Briefsystem in » Zelda: Spirit Tracks « funktioniert.

In **Schloss Hyrule** empfangen dich die Wachen nur misstrauisch, doch nach einem kurzem Plausch lassen sie sich passieren. Gehe zuvor nach links und schau dir oben die Bienenwabe an. Starte eine Rollattacke um eine **Bienenlarve** zu ergattern. Nachdem du den Bienen entkommen bist, kannst du ins Schloss eintreten: Spreche mit der Wache oben. Sie will dich nicht ins Audienzzimmer lassen. Zum Glück ist der **Minister** anderer Meinung. Folge ihm nach, um deine **Zeremonie als neuer Lokführer** zu beginnen.

Es wird dir während der Zeremonie klar, dass nicht alles mit rechten Dingen hier läuft. Der Minister wirkt auf dich nicht sonderlich vertrauenswürdig... irgendwie hat er es heute besonders eilig. Hast du die Kontrolle zurückerlangt, öffne den Brief. **Zelda** bittet dich um ein Geheimes Treffen. Komme ihrem Wunsch nach: Gehe die Treppenstufen ins Erdgeschoss hinab, um nach wenigen Schritten nach rechts abzubiegen. Der kleine Rekrut des Wachdienst ist wohl gerade auf Streife - eil geschickt nach unten, um die Treppe hinauf zu nehmen. Oben kommt schon gleich eine andere Wache dir entgegen, also renne schnell nach rechts zur Seite und gehe nach oben den kleinen Sims entlang. Er führt dich wie von der Prinzessin bereits gezeigt zu einem weiteren Eingang. Hier im 1. Stockwerk warten keine weiteren Wachen auf dich. Gehe den Weg nach oben zur Türe, um **Zelda** in ihren Gemächern aufzusuchen.

Prinzessin Zelda offenbart dir, dass sie gerne heimlich zum **Turm der Götter** aufbrechen möchte. Dabei sollst du ihr helfen. Nachdem sie dir dein neues (altbekanntes) **Heldengewand** überreicht hat, verlass ihr Gemach. Nachdem dir Zelda die Spielweise erklärt hat, achte auf das Sichtfeld der Wachen und weiche ihrem Sichtfeld aus. Bringe Zelda nach draußen.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Hier selbiges Spiel mit dem Unterschied, dass die Wachen nun auch ihr Sichtfeld bewegen können. Bringe Zelda unten zum Ausgang des Gartens. Lenke zunächst die ersten beiden Wachen ab. Stelle Link in sein Sichtfeld, und die Wache wird ihn anstarren - in dieser Zeit kann Zelda unbehelligt vorbeischieben. Die letzte Wache kannst du nur durch **ein Geräusch ablenken**. Benutze einen Fels oben an der Wand und lass ihn zu Boden krachen, damit er seinen Posten verlässt und lasse Zelda in diesem Moment hinter ihm vorbeischieben. Geschafft: Ferro ist schon genervt, wieso Link so lange gebraucht hat, aber Zelda regelt das schon für ihn. Mit dem Zug geht es Richtung Turm - doch so einfach soll es ihnen nicht gelingen. Die Ereignisse überschlagen sich, ein Schrei und Link wie sein Meister verlieren das Bewusstsein ...

KAPITEL 2: GEISTERHAFTE ERSCHEINUNG

Link erwacht in Obhut von Zeldas treuem Untergeben **Albert** - in Sicherheit. Doch die Prinzessin ist entführt und Ferro verletzt. Spreche zunächst mit dem alten Mann, dann verlasse die Kammer. Nach einigen Metern folgt schon die nächste Zwischensequenz. **Zelda... in Geisterform?** Folge ihr nach oben, um Zeldas vergebliche Versuche zu beobachten, sich bei ihren Wachen bemerkbar zu machen. Folge ihr durch die Tür.

Folge der Prinzessin in ihr Zimmer. Nachdem sie bemerkt, dass du sie sehen kannst, wird sie dich schon um Hilfe bitten. Natürlich kannst du nicht Nein sagen. Sie überlässt dir die **Flöte des Landes**. Kurz bevor du ihr Zimmer auch verlässt, macht Zelda dich auf einen **Geheimen Weg zum Turm** aufmerksam. Gehe noch nicht durch die Tür zum Thronsaal, sondern schau dir den Gang im Süden an. Weiter nach links steht sogar eine **Schatztruhe: 20 Rubine** sind dein.

Gehe den Weg hoch. Oben links findest du ein paar Rubine, dann gehe die Treppe hinab. Hole dir auch aus dieser **Truhe** weiter rechts einen **roten Rubin** ab. Spreche mit der Wache, die dich aber nicht ohne richtige Bewaffnung vorbeilassen will. Zelda macht dich auf den **Kommandanten der Wache** aufmerksam. Von ihm könntest du vielleicht ein Schwert bekommen... Da du hier nicht weiter kommst, geht es auch schon wieder zurück. Gehe nun links zum anderen Ausgang. Noch eine **Truhe** wartet hier: Ein weiterer **Schatz**.

Jetzt kehre zurück zum vorderen Teil des Erdgeschoss zurück, wo du erstmals den Minister kennengelernt hast. Laufe nach rechts, an dem Rekruten vorbei nach hinten durch die obere Tür. Sprich **Kommandant Richard** vor dir an, um dir ein **Schwert** geben zu lassen. Absolviere anschließend sein Training, um zur Schlosshalle zurück zu kehren. Bevor du deine Reise jetzt zum Turm beginnst, solltest du vielleicht noch einen Abstecher in die **Stadt Hyrule** machen. Vorausgesetzt du hast schon 80 Rubine bei dir. Rubine findet man überall in Töpfen und nun sogar unter Grasbüscheln. Gehe nun zum Laden, der sich unten rechts vom Schloss-Ausgang befindet und kaufe dir dort einen **Schild**.

Eile nun rasch zurück zum Hintereingang und spreche wieder mit der Wache, damit sie dich jetzt endlich vorbei lässt. Dahinter rettetest du zunächst einmal eine Wache vor ein paar Monstern, die du leicht mit einer Wirbelattacke den Gar ausmachen kannst. Reinige oben den Berg vor Monstern, ehe du dir eine **Bombenfrucht** schnappst und ein wenig die Wand vor dir bearbeitest. Schon bald wird Link fündig.

In der Höhle folgst du dem Weg entlang: Unten rechts findest du einen Steinblock. Schiebe ihn nach oben auf die Plattform, um den Weg zu einer **Truhe** zu ebnen. Mit dem **kleinen Schlüssel** öffne die verschlossene Tür links und eile die Treppe hoch. In der nachfolgenden Kammer erwartet dich dein erstes Schalterrätsel: Lese dir die Steintafeln durch, um dir die **Reihenfolge der Schalter** zu merken. Gehe dann weiter nach rechts und schnapp dir aus der **Truhe 20 Rubine**. Benutze die Bombenfrüchte neben der Truhe, um die rissigen Steinblöcke wegzusprengen. Dahinter erwarten dich schon die Schalter: *Erst Rechts, dann Oben, Unten und schließlich Links*. Hinter dieser Tür musst du die Prinzessin erstmal vor **zwei Mäusen** retten - denn Mäuse sind wirklich ein schwerwiegendes Problem für die Prinzessin. Merke dir das. Für Link sind die kleinen lila Tierchen kein Problem. Folge anschließend dem Weg und geh die Treppe hoch. In einer kleinen Sequenz erreicht ihr beide nun den **Turm der Götter**.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 3: TURM DER GÖTTER #1

Deine erste Aufgabe lautet, die **Waldtafel aus dem Turm** zu holen. Gehe nach oben die Treppe hoch und folge dahinter der Wendeltreppe. Du kommst ins Erdgeschoss des Turms und... begegnest bei deiner Weiterreise direkt einem **Phantom**. Im Augenblick bist du jedoch machtlos - eile daher wieder zurück zum Ausgang. **Shiene** spricht dich darauf an und klärt dich über die Wächter des Turms auf.

Mit neuem Mut kehren Link und Zelda zurück. Da das Phantom nach rechts hin seine Wachrunde beginnt, gehen wir nach Links auf eine **Violette Plattform**. Sie macht dich unsichtbar für das Phantom, sollte es dich mal gesehen haben. Jetzt ab nach links um den **ersten Lichttropfen** einzusacken. Weiter geht's nach oben für den **zweiten Tropfen**. Zu dem **letzten Tropfen** wirst du nicht ohne ein wenig Köpfchen herankommen: Gehe direkt nach Rechts, um hinten einen Schalter zu entdecken. Kaum aktiviert, läuft die Zeit. Eile schnell durch den inneren Ring (und pass auf das Phantom auf), um rechtzeitig über die Brücke zum letzten Tropfen zu gelangen. Nun ist **dein Schwert gestärkt**: Greife das Phantom von hinten an, sodass Zelda in der kommenden Szene eine neue Fähigkeit erlernt - das Phantom zu steuern. Mithilfe von **Phantom-Zelda** gelingt es dir die große Steintür aufzuschieben. Gehe die Treppen hoch.

Hier im 1. Stockwerk wird dir erstmal der weitere Weg durch **Stacheln** verwehrt. Aber wozu hast du dein Phantom? Lasse Zelda darüber gehen und hinten den Schalter aktivieren. Dahinter gehst du erstmal nach Süden in den unteren Teil des Raumes. Geht beide jeweils auf den Bodenschalter, um die Tür zu öffnen. Nun wird es interessant: Zelda hat Angst vor Mäusen - und selbst als Phantom kann sie diese nicht überwinden. Damit es erst gar nicht soweit kommt, schiebst du weiter links den Steinblock über das **Mäuseloch** und besiegst anschließend die verbliebenen Tierchen.

Rufe Zelda nun zu dir und lenke sie anschließend über die Stacheln: Ein weiterer Schalter muss hinter dem Phantom aktiviert werden, an dem Zelda als Phantom mühelos vorbei kommt. Visiere anschließend mit Zelda das Phantom an, um es abzulenken. Wechsle auf Link und husche nun nach vorne, um das **feindliche Phantom** mit einem Schlag in den Rücken auszuschalten. Nachdem Zelda es übernommen hat (das Andere wird im Erdgeschoss wieder erscheinen und erneut auf Link Jagd machen), geht es weiter hinauf. Im 2. Stockwerk wird die Kraft deines Schwertes nachlassen und Zeldas neues Phantom stürzt in sich zusammen. Hole dir die **Waldtafel**, sodass ihre Macht die Schienen teilweise wiederherstellt.

Betritt anschließend das **blaue Licht**, um zu Shiene zurück zu kehren. Sprich mit ihr, damit sie dich an den **Lokomo Ventil** verweisen kann. Nur er kann dich zum **Waldtempel** führen. Anschließend überlässt sie dir den **Zug der Götter**.

KAPITEL 4: DER WALDSCHREIN

Einsteigen, losfahren: Eine kleine Strecke erwartet dich in Richtung Wald. Unterwegs klärt dich Shiene über die **Nutzung von Routen** auf, da du nun in der Lage bist, deinen Fahrweg selbst auszusuchen. Genieße ein wenig die Aussicht. Neben Tieren auf der Fahrbahn erwarten dich **schlafende Schweine** als auch **lästige Krähen**. Nutze den Dampfhebel, um sie von den Schienen zu vertreiben. Der düstere Wald lauert mit **Geisterstrecken**: Um zu erkennen, welcher Weg der Richtige ist, achte auf den **toten Baum**, der unmittelbar vor der Weiche steht. Folge dreimal der Richtung des abgestorbenen Asts, beim vierten Mal lenkst du in die andere Richtung. Du erreichst nun den **Vorhof des Waldtempels**.

Steige die Treppenstufen hinab und laufe nach oben. Links kommst du nicht voran: Brüchige Steine versperren dir den Weg. Weiter rechts findest du einen Ausgang, dazu weiter unten entdeckst du ein paar Bombenfrüchte und über eine Brücke hinweg einen **Schalter**. Aktivierst du den Schalter, fährt eine **Brücke** aus, die allerdings nur ein paar Sekunden bestehen bleibt. Dahinter versperren dir weitere Steine den weiteren Weg. Mach Folgendes: Nimm eine Bombenfrucht und lege sie neben den Schalter. Renne zurück, um die Nächste zu holen. Während die Bombe explodiert und den Schalter aktiviert, kannst du mit der neuen Bombe über die beiden Brücken laufen und diese schließlich gegen die Felsen werfen. Die brüchigen Steine sind Geschichte.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Weiter nach Westen: Tippe die **Raketen-Statue** an. Zwei farbige Lichter werden erscheinen. Spiele die Töne auf deiner Flöte nach (die Röhren sind farblich markiert). Du erlernst das **Wecklied**: Damit belebst du die **Boing-Oing-Steine**, die dir manchmal nützliche Tipps geben können. Eile nun weiter nach links. Schau dir dahinter die **Kopfstatuen** an: Finde die 2 Köpfe heraus, welche sich ansehen. Zeichne **ihre Blickrichtung** bestenfalls in deine Karte ein. Gehe dann zum Schild in die Mitte und trage dort deine Ergebnisse ein. Nimmst du die Richtigen, öffnet sich oben das Tor. Eile nach oben und betritt die Höhle.

Es folgt ein kleiner Dialog mit **Ventilo**, der dich das **Lied der Erneuerung** lehrt. Die restlichen Schienen der Karte werden erneuert und der Weg zum Waldtempel ist frei. Verlasse Ventilo und eile zurück zu deinem Zug. **Spreche Zelda** an, um loszufahren. Das Schienenlabyrinth ist verschwunden, aber stattdessen warten einige **Riesen-Skulltulas** auf dich. Vertreibe sie mit der Zugpfeife und genieße die Fahrt. Sie endet mit dem **Waldtempel**, dem du nun einen Besuch abstatte.

KAPITEL 5: DER WALDTEMPEL

Sobald du den Zug verlassen hast, findest du oben links eine weitere **Raketen-Statue**. Sie lehrt dich das **Rettungslied**: Mit dieser Melodie kannst du eine kleine Fee rufen, die deine Herzen auffrischt. Sie kann allerdings nur einmal gerufen werden und sie erscheint nur in einem Tempel oder im Turm der Götter. Um sie wieder rufen zu können, musst du den Tempel verlassen und neu betreten. Gehe anschließend weiter rechts durch die Tür. Willkommen im Waldtempel. Lasse die Eingangskammer hinter dir und laufe nach rechts. Hebe eine Pflanze auf und wirf sie rechts über die Schlucht auf den **Schalter**. Eine Brücke fährt aus. Da du oben nicht weiterkommst, gehe unten den Gang entlang.

Ein kleiner Kampf folgt, in der du 3 Gegner besiegen musst. Aus der Truhe holst du einen **großen grünen Rubin** heraus (**100 Rubine**). Lauf rechts und die Treppen hinauf. Hier im zweiten Stock erwartet dich noch mehr **violettes Giftgas**, dem du einfach ausweichst. Töte **4 Giftkäfer**, damit eine **große Truhe** erscheint. Sie enthält die **Luftkanone**: Mit ihr lassen sich die Giftwolken wegpusten. Gehe zurück und blase die Wolken links weg, um eine **Truhe** mit einem **Schatz** sichtbar zu machen. Renne dann wieder nach oben und betätige den Drehschalter mithilfe der Luftkanone. Dahinter findest du eine **Boing-Oing**: Sie werden dir in den Tempeln sagen, wie viele ungeöffnete Truhen sich in einem Stockwerk befinden. Da wir keine vergessen haben, musst du sie nicht wecken. Blase das Giftgas weg und geh die Treppe hinab.

Im Erdgeschoss, gehe nach unten und stell dich unterhalb des Schlüssels hin, um mithilfe deiner Luftkanone diesen auf die andere Seite zu wehen. Schnapp ihn dir und lauf weiter nach rechts. Aktiviere den **Schalter**, um die Tür zu öffnen. Gehe nun zu den Giftwolken und blase sie mithilfe der Luftkanone weg. Aktiviere den **Schalter** für eine **Truhe**. Für den **Stempel** hast du zur Zeit keine Verwendung, also schnapp dir die Truhe: ein weiterer **großer grüner Rubin (100 Rubine)** ist dein.

Öffne die verschlossene Tür und laufe dahinter den Gang entlang. Die Boing-Oing Statue wird dir nur ein weiteres Mal Bescheid sagen, dass es keine Truhen in diesem Stockwerk gibt, daher brauchst du sie nicht zu wecken. Ein weiterer Kampf erwartet dich weiter unten. **Zwei violette Totenköpfe** treiben ihr Unwesen. Wart ab, bis einer kichert und stehen bleibt. Benutze dann die Luftkanone, um das tödliche Giftgas wegzupusten. Ein Hieb mit deinem Schwert und der Schädel ist erledigt. Wiederhole das mit seinem Kumpanen und die Treppe ist frei. Wieder im 1. Stockwerk, findest du weiter rechts eine verschlossene Tür. Gehe daher nach oben und nehme die Treppen zum 2. Stockwerk. Hier oben findest du einen **Schalter** hinter einem Abgrund. Stell dich hinter die Pflanze, um diese mit der Luftkanone auf den Schalter zu pusten. Eine **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint.

Zurück geht's ins 1. Stockwerk. Schließe jetzt die Tür unten rechts auf. Dahinter wartet ein kleiner **Miniboss** auf dich: Mothula selbst ist gegen die Luftkanone immun, doch er beschwört Schädel, die du mithilfe der Luftkanone zu ihm zurückschleudern kannst.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Stell dich am Besten in die Mitte des Feldes und richte die Luftkanone auf ihn, damit du deinen Feind besser im Auge behalten kannst. Wird er nun von einem Schädel getroffen, attackiere ihn mit deinem Schwert. Zwei Treffer genügen, um ihn zu besiegen. Ist das getan, kannst du nun die Treppe nach oben gehen. Zurück im 2. Stockwerk findest du ein großes Schloss, das du im Augenblick aber nicht öffnen kannst. Daher gehst du erstmal nach Süden: Hier findest du einen **kleinen Wurm**, der sich schon nach einem kleinen Schwertschlag zu einer Stachelkugel zusammenrollt. Achtung: Er ist hochexplosiv. Doch puste ihn gegen die rissige Steinwand weiter rechts, um den Weg frei zu machen. Merke dir diese Taktik.

Puste die Giftwolken weg, um einen Weg über den Abgrund freizulegen. Aktiviere den Bodenschalter rechts, damit eine **Truhe** mit einem **Schatz** erscheint. Den Boing-Oing daneben brauchst du ebenfalls nicht wecken, denn auch hier gibt es keine weiteren Truhen. Aktiviere den **Schalter** weiter rechts, um hinten links die Tür zu öffnen. Eile zurück und zerstöre die rissige Wand im Norden mithilfe eines weiteren Wurms. Schleudere noch einen hinüber, um den **Schalter** zu aktivieren und die Tür zum Masterschlüssel zu öffnen. Mit ihm wirst du das große Schloss weiter unten öffnen können.

Bevor du den **Masterschlüssel** an dich nimmst, schau dir noch die **Karte** dahinter an: Sie zeigt dir den Weg, wie du den Schlüssel gefahrlos zum Schloss bringen kannst und wo dich Fallen erwarten (Totenschädel). Kommst du Letzteren zu nahe, werden zwei Wachen erscheinen, um dir den Schlüssel wieder abzunehmen. Steige nun die Treppen hinauf. Fast geschafft: Frische nochmal deine Herzen auf, indem du die Töpfe zerstörst. Lese anschließend die Steintafel. Mithilfe des **blauen Lichts** kannst du künftig zu dieser Stelle teleportieren. Jetzt eile hinauf, um den ersten Boss des Spiels kennenzulernen.

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 wiederholen, 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.

KAPITEL 6: TURM DER GÖTTER #2

Jetzt, wo du dem **Turm der Götter** einen Teil seiner Kraft zurück verliehen hast, solltest du auch dorthin fahren. Die nächste Gleistafel wartet auf dich. Verlasse den Wald, um neuen Gefahren gegenüber zu stehen: Andere Züge werden jetzt von bösen Geistern heimgesucht. Weiche den **Phantomzügen** nun immer aus, denn ein Zusammenstoß mit ihnen bedeutet die Zerstörung deines Zuges und das Ende des Spiels. Jedoch erkennst du an den blauen Pfeilen, wohin sie als Nächstes hinfahren. Halte bei Gelegenheit deinen Zug einfach an, um sie zu geschickt umgehen. Fahre nun zum Turm der Götter.

Im Turm angekommen, sprich mit **Shiene**. Du sollst nun die **Schneetafel** holen, damit ein weiterer Teil des Landes und entsprechende Strecken erscheinen. Tu dies und gehe die Treppen hoch. Die Wendeltreppe führt nun weiter als zuvor, also gehe sie bis zum Ende hoch und eile anschließend durch die Tür.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Erneut ist es nun deine Aufgabe, in diesem Stockwerk alle Lichttropfen einzusammeln. Diesmal befinden sich zwei Phantome auf dem Weg. Beobachte erst ihre Bewegungen, bevor du losziehst. Schnapp dir den **ersten Lichttropfen**, indem du diesen von unten mithilfe der Luftkanone anvisierst und nach oben pustest. Der **zweite Lichttropfen** liegt nicht allzu weit entfernt, doch gib Acht auf die **feuerspuckenden Statuen**. Der Weg zum **letzten Lichttropfen** wird dauerhaft von der Statue oben links blockiert. Warte, bis das Phantom den Strahl blockiert, sodass du eilig zur Schutzzone runterrennen kannst. Such dir nun ein Phantom aus, was Zelda übernehmen kann und schlag es nieder.

Laufe nun zum größeren Lavabecken im Süden, nehme aber vorher die **große Truhe** mit dem **Schatz** mit. Lenke Phantom-Zelda in die Lava, damit du auf ihr Schild springen kannst und überquere so das Becken. Lauf auf der anderen Seite die Treppe hoch. Lass dich auch hier von Phantom-Zelda über den großen Lavasee tragen und bekämpfe die Fledermäuse, sollten sie dir zu Nahe kommen. Laufe nach oben und aktiviere das Drehrad mithilfe der Luftkanone. Nun durchquere das Becken nach unten links, um die **große Truhe** mit einem **großen grünen Rubin (100 Rubine)** einzusacken.

Aktiviere das zweite Drehrad, um eine Tür zu öffnen. Dahinter geht es weiter nach links. Hier unten möchte ein kleiner Gegner von dir gefangen werden: Kreise ihn mit Zelda und Link ein, sodass er einen **kleinen Schlüssel** freigibt. Schließe oben die Tür auf und durchquere das kleine Lavabecken, um die Treppe nach oben zu nehmen. Gleich als Erstes erwartet dich hier ein kleiner Kampf: Ein wütender **Zorakrieger**. Lasse Phantom-Zelda angreifen, indem du mit ihr deinen Gegner anvisierst. Attackiere mit Link seinen Rücken, um ihn zu besiegen. Wiederhole das paar Mal, bis er erledigt ist.

Gehe durch die Tür rechts und den Gang entlang. Unten hüpft ein **Petiblin** auf einer Armos-Statue, die du so nicht besiegen kannst. Lenke das Phantom zwischen den Feuerfluss, um dahinter eine Anhöhe zu finden. Lasse Link auf Zeldas Schild springen. Nun puste den **kleinen Schlüssel** mit der Luftkanone von seinem Sockel und sammle ihn ein. Gehe zurück und wähle den Weg zur Mitte dieses Stockwerks. Auf Zeldas Schild kannst du nun auch die Petiblinks attackieren. Öffne die Tür und steige die Treppen hoch. Geschafft: Als das Phantom zerfällt und dein Schwert seine Kraft verliert, wird Zelda klar, dass die Gleistafel hier sein muss. Sammle die **Schneetafel** ein und gehe anschließend ins **blaue Licht**. Sprich mit Shiene, die dich an **Lokomo Turbin** verweist. Auf zum Schneeschrein!

KAPITEL 7: FERRO & DIE KANONE

Schnell wirst du auf deiner Weiterfahrt in Richtung **Schneetal** feststellen müssen, dass einige **wütende Eber** dir die Weiterfahrt unmöglich machen. Mit Achen und Krachen fährst du nach **Stadt Hyrule**. Zeit, dass der Zug eine kleine Aufbesserung erhält. In **Stadt Hyrule** kannst du nun ein paar Sachen erledigen. Da du den Schild schon bei dir hast, kannst du dich noch ein wenig umschaun: falls du noch ein wenig Abwechslung suchst, kannst du jetzt die Gelegenheit nutzen und die **Kampfarena** im Haus unten rechts besuchen. Pro Versuch: 50 Rubine. Gewinn: Ein **Herzcontainer**. Bist du fertig mit deiner Erkundungstour, eile zum Briefkasten und hol dir die **Post von Ferro** ab. Eile weiter zum **Schloss Hyrule** und suche das Krankenzimmer auf. Rede mit Ferro, der von dir nach Hause gebracht werden möchte. Sprich anschließend mit **Albert**, der dir beim Verlassen des Schlosses entgegen kommt. Jedoch glaubt er dir deine Geschichte mit Zelda nicht. Nimm es hin und eile jetzt zum Bahnhof zu Ferro.

Fahre mit Ferro nach **Prologia**. Hier wird Ferro erstmal den Götterzug in Inspektion nehmen. Zeit, deinen alten **Niko** zu besuchen. Er schenkt dir das **Stempelbuch**: Probiere es gleich an dem Stempel weiter links unten vom Bahnhof aus. Kehre anschließend zum Bahnhof zurück, damit Ferro dir sein neues Meisterwerk präsentieren kann: Eine **Kanone**. Mit diesem neuen Wunderwerk geht es wieder auf die Reise: Denn mithilfe der Kanone kannst du dich gegen die Eber und alle übrigen Monster wehren, die deinen Zug schaden wollen. Brich nun erneut zum **Schneetal** auf.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 8: DAS ANOUKI DORF

Gleich hinter dem Wald versperren paar Felsen die Gleise. Mit der Kanone dürften sie aber keine Gefahr für dich darstellen. Direkt hinter der Kurve kommt auch der erste Zwischenstopp: Das **Hasenland**. Halte hier und spreche mit **Hasko**, der Figur mit dem Hasenkostüm. Antworte 2x mit JA um von ihm das **Hasennetz** zu bekommen. Mit diesem kannst du während der Fahrt die **Hasen**, welche du mit der Zugpfeife anlockst, einfangen.

Setze nun deine Fahrt fort und verlasse das Waldland: Willkommen im **Schneetal**! Direkt vor dir folgt schon die erste Abzweigung. Biege rechts ab. Nach kurzer Zeit erreichst du auch ein **Tor mit einem grünen Forcekristall**. Schließe es ab und benutze unmittelbar davor die Zugpfeife, damit ein **Dimensionstor** geöffnet wird. Oha... du bist in wieder Waldland gelandet - und hast somit das Sternentor... ähm Teleportations-System von Hyrule kennengelernt. Teleportier dich auf dieselbe Weise zurück, damit wir unsere Reise fortsetzen können.

Fahre nun zum **Anouki-Dorf**: Laufe über den Platz hinweg nach Norden, um eine neue **Raketen-Statue** zu entdecken. Lerne das **Schatzsucherlied** und schnapp dir das **rote Elixier** aus der **Truhe**. Besuch nun das Haus oben über dir und spreche mit **Chef**. Er bittet dich, die Anoukis in Teams zu unterteilen. Bei deiner Rundreise wirst du feststellen, dass die Anoukis untereinander sehr viel auszusetzen haben. Sprich mit allen **Anoukis** und kombiniere diese Paare beim Häuptling:

Chef [Oben, Mitte] + **Bartholomäus** [Unten, Links]
Gelbwei [Oben, Links] + Norman [Unten, Rechts]
Ohngewei [Unten, Mitte] + Waibart [Oben, Rechts]

Als Dank erhältst du **20 Rubine** und die **Strecke nach Norden** ist frei. Allerdings ist der Weg zum Schneeschrein nicht ganz ungefährlich. Die Anoukis sprechen von einem **Riesenmonster**, dass in einer Höhle lauern sollte. Natürlich schreckt uns das nicht ab, uns selbst ein Bild davon zu machen. Geh noch fix nach Nordosten und schnapp dir ein **Stempelbild**. Steig dann in den Zug und fahre in Richtung **Schneeschrein**.

KAPITEL 9: FROSTIGE AUSSICHTEN

Fahre in die Höhle und stelle dich dem **Riesenmonster**: Zeldafans werden **Gohma** kennen: Schieße mithilfe der Kanone auf das Auge ein, um Gohma zurückzuwerfen. Wiederhole das Spiel paar Mal, bis die Riesenspinne besiegt ist. Direkt hinter der Höhle wartet der **Schneeschrein** auf dich. Zunächst kannst du dir den **Anouki-Laden** über den Bahnhof anschauen. Hier gibt es ein **Herzcontainer für 2000 Rubine**, wenn du das nötige Kleingeld hast. Alternativ kannst du dir diesen Punkt und hole dir das Extra-Herz zu einem späteren Zeitpunkt ab. Pass auf die **Schnee-Wölfe** und **Frostschleime** auf, wenn du nun in Richtung Höhle weiter oben gehst. Hol dir dabei auf dem Weg deinen **Stempel** ab.

In der Höhle erwartet dich ein kleines Rätsel: Du musst deinen Weg durch die Tür finden, ohne von einem der **Steinkopf-Statuen** gesehen zu werden. Schau sie dir erst einmal an und zeichne ihre **Blickrichtung** in deine Karte ein. Anschließend hüpfte auf die Bodenplatte und eile zur Tür.

Dahinter wartet **Turbin** auf dich: Spiele mit ihm das **Lied der Erneuerung** und schenke der Gleistafel neue Kraft. Kurzeherum werden neue Schienen sichtbar und der **Weg zum Schneetempel** ist frei. Bist du bereit, wollen wir gleich dorthin aufbrechen. Verlasse Turbin und den Schneeschrein, steig in den Zug und setze Kurs auf den Schneetempel. Doch schon bald wirst du merken, dass der **Schneesturm** dich nicht durch lässt. Setze daher Kurs nach Osten, wo auch der **Geisterzug** ein Unwesen treibt. Auf deinem Weg dorthin wirst du eine Haltestelle ausfindig machen: Du kommst zur **Eisquelle**.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Gehe hier zum einzigen Haus. Zelda macht dich auf einen **Zettel auf dem Tisch** aufmerksam. Es handelt sich hierbei um ein Schienengebilde, das sich hier genau im Osten des Schneetals befindet und auch der Geisterzug befährt. Offensichtlich sind dort **drei Punkte** eingezeichnet. Markiere diese Orte besser in deine Karte. Weiter hinten gibt es noch einen **Hinweis über die Dimensionstore**, das wir schon aktiviert haben.

Steige wieder in den Zug und fahre die 3 markierten Orte ab. An einem Punkt steht ein **Fotograf namens Hanno**. Bleib bei ihm stehen, um mit ihm zu sprechen. Er zeigt dir einen **alten Streckenplan**: Puste den Staub von der Karte und markiere die **richtige Route zum Schneetempel**. Jetzt kann deiner Fahrt nichts mehr im Wege stehen.

KAPITEL 10: DER SCHNEETEMPEL

Sobald du ausgestiegen bist, gehe erstmal nach oben durch die Tür. Hier im Erdgeschoss, zerschlag das gefrorene Grünzeug und gehe nach oben. Zelda macht dich auf eine **große Glocke** auf einem schiebbaren Block aufmerksam. Was das wohl zu bedeuten hat?

Schiebe die Glocke nach oben und versenke sie dort. Schau dir dahinter den **Zettel** an: Sie zeigt dir eine **Melodie**, wie du die Glocke schlagen solltest. Probiere es an der Glocke aus, indem du einfach auf sie draufhaust. Die Tür weiter rechts öffnet sich. Schiebe hier den Block so, damit du ihn als Sprunghilfe nutzen kannst: *Unten, Links, Oben, Rechts, Hoch*. Auf der anderen Seite gehe den Weg entlang zum Ausgang.

Hier findest du zwei **Eis-Oktoroks** und.. einen **Schalter**. Stelle dich am Rand hin und visiere mit deiner Luftkanone den Schalter an. Puste im richtigen Moment ins Mikrofon, um ihr Geschoss gegen den Schalter zu lenken. Zwei Brücken fahren aus. Eile zur anderen Seite und nehme die Treppe nach unten ins erste Kellergeschoss. Schiebe den Block nach rechts ins Wasser, anschließend springe auf diesen. Jetzt nehme die Luftkanone und aktiviere rechts das Drehrad. Eine Tür wird sich oben öffnen. Bewege dich nun mithilfe der Luftkanone fort, indem du in die entgegengesetzte Richtung pustest. Schlage den Eisblock, damit er ins Wasser fällt. Springe aufs Eisufer und gehe nach oben. Schiebe auch hier den Block ins Wasser und puste das Geschoss des Eis-Oktoroks zurück, sodass er geblendet wird. Jetzt puste dich mithilfe der Luftkanone übers Wasser und erledige ihn mit einem Schwertstreich. Sacke unten die **20 Rubine** ein. Erledige auch die anderen 2 Eis-Oktoroks, sodass oben eine **Truhe** mit einem **Schatz** erscheint.

Weiter oben findest du **zwei Kristallschalter**, die du im Moment nicht aktivieren kannst. Lauf nach links, um **3 Eis-Fledermäuse** zu erledigen: Puste sie erst mithilfe der Luftkanone an, sodass die Eiswolken verschwinden; anschließend schlägst du mit dem Schwert zu. Zur Belohnung gibt es den **Bumerang** aus der **großen Truhe**. Mit dieser neuen Waffe lässt sich auch das Rätsel weiter rechts lösen: Markiere **beide Schalter** mit dem Bumerang und lass ihn fliegen. Eine Brücke fährt aus, sodass du oben die Treppe nach oben kannst. Zurück im Erdgeschoss, gehe nach unten und schieße die Eis-Fledermäuse mit dem Bumerang ab. Zur Belohnung gibt's eine **Truhe** mit einem **Schatz**. Schlag noch den **Kristallschalter**, damit sich links die Tür öffnet. Schau dir oben die **Karte oberhalb der Glocke** an. Schiebe nun die Glocke wie gefolgt: *Unten, Links, Oben, Links, Unten, Rechts, Unten, Links, Unten*.

Schlage mit dem Bumerang in folgender Reihenfolge die Glocken an: *Große, Kleine, Kleine, Große*. Die Tür weiter unten öffnet sich nun.

Hier sind **5 Fackeln**, von denen nur eine brennt. Entzünde den Bumerang mithilfe der Flamme und lass den Bumerang wahlweise über den Platz fliegen, um den Schnee wegzuräumen. Darunter findest du **Markierungen**, die dir zeigen, in welcher Reihenfolge die Fackeln zu entzündet werden müssen. Sind alle Fackeln richtig entzündet, öffnet sich unten die Tür. Steige die Treppen hinab. Gehe nach rechts, passiere die verschlossene Tür und schau dir die Fackel auf dem Wasser an. Fang ihre Flamme mit deinem Bumerang ein und lass ihn übers Wasser gleiten, sodass das Wasser gefriert. Schaffe dir so einen Weg nach rechts, um in der **kleinen Truhe** einen **kleinen Schlüssel** einzusacken. Öffne nun die verschlossene Tür.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Ein neuer Kampf erwartet dich: Benutze den Bumerang und lass die Flamme über die Eisblöcke sausen, damit ihre Eisschicht schmilzt. Nun kannst du die kleinen Oktoroks zügig niederschlagen. Der Weg rechts wird frei. Begebe dich zum Rand und entzünde das Drehrad mithilfe deines Bumerangs, indem du ihn vorher durch die Flammen der Fackel hinter dir ziehst. Aktiviere diese per Luftkanone. Bahne dir unten wieder einen Eisweg übers Wasser und gehe oben durch die Tür. Hier sind einige Fackeln, die du mit dem Bogen erstmal entzünden kannst. So entstehen Eiswege, über die du eine Weile herüber laufen kannst. Gehe nach oben rechts und hole dir deinen Stempel ab. Besiege dann alle Eis-Oktoroks, damit eine Truhe mit einem **großen grünen Rubin (100 Rubine)** erscheint. Gehe anschließend die Treppe hoch.

Schon wieder eine **Glocke**! Lass diese erstmal stehen und gehe unten nach draußen. Besiege erst die Feuer-Fledermäuse. Nutze dann die Flammen, um den Schnee auf dem Boden zu schmelzen. Eine **Notenlinie** erscheint. Schreib sie dir auf. Eile nach oben. Hol dir oben rechts einmal eine **Truhe mit 20 Rubinen**, indem du dir wieder mithilfe deines Bumerangs einen Eisweg über Wasser schaffst. Aktiviere dann weiter unten die Bodenplatte, damit sich weiter rechts die Tür öffnet. Gehe jetzt zur **Glocke** und schiebe sie wie gefolgt: *Oben, Rechts, Unten, Links, Oben*. Nun musst du mit dem Bumerang einen Eisweg für die Glocke erschaffen. Schiebe die Glocke dann nach Rechts über den See. Entzünde hier die beiden Fackeln mithilfe der Flamme aus dem Vorraum. Eine **kleine Truhe** erscheint.

Lasse hier wieder das Wasser gefrieren und schiebe die Glocke nach Unten, Links und nochmal nach Unten. Nachdem sie nun das Wasser passiert hat, schieb sie nach Links, Oben und schließlich nach Rechts. Jetzt, wo alle **drei Glocken** vereint sind, wird es Zeit, ihr Lied zu spielen. Nimm den Bumerang heraus und tippe sie in **folgender Kombination** an: *Links, Oben, Oben, Rechts, Oben*. Die Tür über dir öffnet sich. Aus der kleinen Truhe entnimmst du noch weitere **20 Rubine**, dann geht es weiter die Treppe aufwärts.

Folge dem Gang weiter nach unten, an den Eis-Schleimen vorbei, bis du am Ende eine Karte findest. Merke dir die **Leucht-Kombination der Fackeln** und gehe zurück. Schau dir den Raum auf der linken Seite an. Entzünde die Fackeln und eine Tür öffnet sich. Ein kleiner Kampf mit **4 Schneewolfs** folgt. Ein paar Wirbelsturmattacken und auch sie sind Geschichte. Die Tür weiter rechts öffnet sich. Aktiviere den **Bodenschalter** weiter links und hole die Luftkanone heraus, um den **Masterschlüssel** auf die Brücke zu schieben. Sammle ihn ein und trage ihn zum Schlüsselloch. Gehe danach die Treppe hoch.

Füll dir hier noch deine Herzleiste auf, dann lese die Steintafel, um das **blaue Teleportlicht** zu aktivieren. Nun geht's rauf zum Boss. 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 entgegengesetzten 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.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 11: TURM DER GÖTTER #3

Auf geht's zum **Turm der Götter** - aber zuvor machen wir noch einen Abstecher zum **Terri-Händler**. Du erkennst ihn an einem Terri-Symbol auf der Karte. Fahre in seine Nähe und benutze die Zugpfeife, damit er mit seinem Ballon bei dir landet. Halte an und kaufe von ihm die **Bombentasche für 500 Rubine**. Für 100 Rubine kannst du noch dem **Terri-Klub** beitreten. Mach das bei Gelegenheit und verlasse seinen Laden.

Auf dem Weg in Richtung Turm kannst du noch einen kurzen Abstecher an einem **kleinem Bahnhof** machen. Suche hier gleich den Briefkasten auf, um **Post von Terri** und **Post vom Kommandanten** zu erhalten. Bei Kommandant Richard kannst du bei nächster Gelegenheit ein **Minispiel** spielen, bei dem du sogar einen **Herzcontainergewinnen** kannst. Spreche noch mit **Malleus** und verlasse diesen Ort.

Am **Turm der Götter** angekommen, sprich mit **Shiene**. Die **Meerestafel** wartet auf dich. Gehe die Wendeltreppe hoch, bis du nicht mehr weiterkommst und betrete das neue Stockwerk. Zelda wird dich informieren, dass folgende Stockwerke ziemlich **düster** sind. Gehe nach rechts und an der Abzweigung nach oben. Spreng die Wand am Ende mithilfe einer Bombe. Dahinter ist eine **Truhe mit einem Schatz**. Gehe nun den Gang bis zum Ende runter, entzünde bei Bedarf die restlichen Fackeln, weiche den **Geistern** aus und lauf anschließend nach rechts. Nimm auch hier eine Bombe zur Hand und setze sie an die obere Wand (zwei Bodenplatten markieren die Stelle) - eine weitere **Truhe (Schatz)** ist dein. Eile nun weiter rechts die Treppe hoch.

Im nächsten Stockwerk wirst du auf **Feuer-Phantome mit Flammenschwertern** treffen. Gehe nach links und entzünde die Fackeln, um auf einen Abgrund zu stoßen. Laufe von hier aus nach oben, bis du in eine **Schutzzone** gerätst. Merke dir diesen Ort. Warte nun auf ein Phantom und folge ihm hinterher. Bei der ersten Abzweigung geht es nach oben direkt zum **ersten Lichttropfen**, das sich in einer Schutzzone befindet. Gehe wieder nach unten und folge weiter deinem Phantom. Ganz oben in der rechten Ecke findest du eine brennende Fackel. Nimm die Luftkanone zur Hand und puste sie aus, um über dir **Risse in der Wand** sehen zu können. Lege dort wieder eine Bombe an, um dahinter den **zweiten Tropfen** an dich zu nehmen. Gehe wieder hinaus und biege nach links ab. Gehe weiter nach links, bis du eine Schutzzone findest. Gehe von hier aus rechts den Gang runter, sodass du wieder die erste Schutzzone von vorhin erreichst. Ziel ist es nun, das Licht der Fackeln zu den Fackeln anderer Schutzzone und anschließend weiter links zu entzünden, um Schutz vor den Geistern zu finden und den **letzten Tropfen** einzusacken.

Ist dein Schwert nun gestärkt, schnapp dir ein Phantom und eile zurück zu der Stelle, wo wir einen Abgrund entdeckt haben. Mit dem **Flammenschwert des Phantoms** ist es nun kein Problem mehr, den richtigen Weg zu finden. Geister lassen sich dabei auch prima attackieren. Auf der anderen Seite entzündest du mit Phantom-Zelda beide Fackeln, damit sich die Tür nach oben öffnet. Es ist nicht mehr weit: Lauf nach rechts (passiere den **Bodenschalter** neben der Tür) und suche nach einem **weiteren Bodenschalter**. Lass Phantom-Zelda darauf stehen und gehe wieder zurück, um mit Link auf den Schalter neben der Tür zu springen. Schau dir hinter der Tür den Boden von diesem Raum an: Du erkennst ein » **Z** «. Gehe dann nach oben links, um dort aus der **Truhe** einen **Schatz** zu holen. Lauf anschließend zur anderen Seite des Raums, um hier unten rechts an eine **rote Tür** zu gelangen. Male das »Z« auf diese, um sie zu öffnen.

Lass mit Phantom Zelda den **Masterschlüssel** aufheben. Es erscheinen **3 Hand-Phantome**. Lass Zelda zur Tür laufen, während du mit Link die Hände außer Gefecht setzt. Pass auf - du kannst die Hände zwar kurzfristig besiegen, doch sie kommen bald wieder. Werfe den Schlüssel ins Schloss, damit die Hände verschwinden und der Weg nach oben frei ist. Es ist nicht mehr weit! Kurz vorm Ziel erwartet dich ein letzter Kampf: ein **roter Zora-Krieger**. Wie auch zuvor müssen Link und Zelda ihn von beiden Seiten attackieren. Holt der Zora **Luft zum Flammenangriff**, stell dich einfach hinter das Phantom. Schnapp dir am Ende die **Truhe**, die einen **Schatz** enthält. Jetzt gilt es nur noch die nächste Tafel abzuholen.

Gehe die Treppe nach oben, um die **Meerestafel** zu erhalten. Ein neuer Kartenteil samt Schienen wird freigeschaltet. Betrete das blaue Licht und sprich mit Shiene. Sie verweist dich zu **Spul**, der dir den Weg zum Meerestempel weisen wird. Verlasse nun den Turm.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 12: DIE ZERSTÖRTE BRÜCKE

Machen wir uns auf den Weg über die **Brücke**, die sich im **Süden des Waldlands** befindet. Leider wirst du am Ende müssen, dass die Brücke zerstört wurde. Fahre daher zum Bahnhof, den du soeben passiert hast. Lauf hier zum großen Haus und spreche mit dem Mann - niemand anders als **Linebeck**. Zeldafans werden ihn kennen. Unterhalte dich mit ihm, bis er dich auf **Malleus** hinweist, der die Brücke reparieren könnte. Mach dich auf zum **Schneetal** und spreche mit ihm. Sprich danach mit **Hanno**, um dir die **Regeln für den Personentransport** erklären zu lassen und gehe danach zum Zug zurück. Steige ein und bringe deinen Gast mit guter Laune zu Linebeck.

Folge **Malleus** und sprich ihn ein weiteres Mal an, damit auch Linebeck dazu kommt. Leider hat Malleus eine Rechnung mit Linebeck offen, die du dank Linebeck natürlich zahlen darfst. Da 5000 Rubine eine gewaltige Summe sind, folge Linebeck ins Haus und sprich mit ihm. Er hat zum Glück etwas Nachsicht mit dir und unterweist dich in seinen **genialen Plan**: Er schenkt dir einen **Brief seines Vorfahren**, der eine **Schatzkarte für einen königlichen Ring** enthält. Dieser sollte als Zahlungsmittel ausreichen.

Geschlagen begibst du dich außer Haus und dann nach links in die Höhle. Pass auf die **Raubschleime** auf, die dir dein Schild wegfressen. Hat es dich einmal erwischt, musst du dir einen Neuen kaufen. Mithilfe des Bumerangs kannst du die Monster betäuben. Gehe hier erstmal nach oben. Ignorier den **wackelnden Krug**, denn auch er enthält einen Raubschleim. Weiter Links von dir kannst du auf einen Stein im Wasser springen. Dort ist ein **Stempel**, den du zuvor mit einer Bombe freilegen musst. Laufe anschließend die Treppen zum Ausgang hoch, um wieder nach draußen zu gelangen.

Oben findest du zunächst das **Grab von Kapitän Linebeck** aus *Zelda: Phantom Hourglass*. Gehe zur **Raketen-Statue** und erlerne das **Lied des Lichts**: Mit dieser Melodie kann Link **Prismen aktivieren**. Das kannst du gleich ausprobieren. Schau dir das neue Prisma an. Folge dem Lichtstrahl und werfe den Bumerang in jene Richtung, um einen **Kristallschalter** auf einer kleinen Insel zu aktivieren. Eine Brücke fährt aus. Gehe über diese und setze eine Bombe an die **rissige Wand**. Auch in folgender Höhle gibt es zunächst ein paar Oktoroks und einen **Raubschleim in einer zitternden Truhe**. Lass Letztere stehen und erledige die Oktoroks. Aktiviere dann **beide Prismen** mit dem Lied des Lichts. Gehe nun zu dem Punkt, wo sich die beiden Lichtstrahlen kreuzen. Laut Linebecks Brief gehst du nun 6 Kacheln nach links und 4 nach oben. Spiele hier das **Lied des Schatzsuchers**, damit eine **Truhe** erscheint: Der **königliche Ring** ist Dein.

Zurück geht es zu **Linebeck**. Sprich mit ihm, sodass er ihn Malleus als Bezahlung übergeben kann. Die Brücke ist nun repariert - Zeit, wieder in den Zug zu steigen.

KAPITEL 13: DIE SUCHE NACH SPUL

Endlich an der **Meeresküste**! Fahre hier direkt bis zum Ende durch, sprich halte erst beim zweiten Bahnhof am Ende der Strecke, um zum **Meeresschrein** zu gelangen. Gehe hier nach Nordwesten zur Höhle: Ein **Krebs** versucht dir hier den Weg zu versperren, aber mit dem Bumerang sollte er wenig Probleme machen, indem du ihn von hinten triffst. In der Höhle folgst du dem Weg bis zum Abgrund. Auf der anderen Seite ist ein **Kristallschalter**, der von **rissigen Steinblöcken** umgeben wird.

Benutze hier die Bombenfrüchte, leg sie vor den Abgrund hin und puste sie mit der Luftkanone so über den Abgrund, dass ihre Explosion die rissigen Steinblöcke trifft. Aktiviere den Schalter mit dem Bumerang, um eine Brücke erscheinen zu lassen. Lauf nun den Weg weiter und die Treppen nach oben. Das sieht schon fast nach einem kleinen **Insellabyrinth** aus: Oben über dir findest du eine verschlossene Tür. Um diese zu öffnen, musst du dir die **6 Statuen** ansehen und ihre **Blickrichtungen** merken. Zeichne sie am Besten auf die Karte ein: Um auf die Insel links mit den schießenden Oktoroks zu gelangen, nimm den Bumerang zur Hand und aktiviere den **Kristallschalter** auf dieser Insel, um eine Brücke ausfahren zu lassen.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Um auf die rechte Insel zu gelangen, nimm von oberhalb ein **Huhn** und gleite auf die Insel hinunter. Aktiviere hier die Bodenplatte für eine weitere Brücke, aber nimm das Huhn nochmal mit, um auf die kleine Insel darunter zu springen. Hier gibt es noch eine **Truhe mit einem Schatz**, den du natürlich besser mitnimmst.

Male das Zeichen an die verschlossene Tür, damit sich diese öffnet. Dahinter befindet sich **Spuls Kammer**... doch er scheint nicht da zu sein. Aber er hat eine **Notiz** hinterlassen. Papuzia ist der Ort, an welchem wir am Anfang vorbeigefahren sind. Steige in den Zug ein und fahre nach **Papuzia**, um dort weiter nach Spul zu suchen. Hier im **Dorf Papuzia** angekommen, gehe nach Süden, um **Spul** zu finden. Doch er kann euch nicht hören, also rät dir Zelda, die Dorfbewohner zu fragen. Eile also den Weg hier weiter hoch, um in das große Haus in der Mitte der Karte zu gehen. Sprich mit der **Wahrsagerin** und beantworte ihre Fragen. Mit ihrer eigentümlichen Prophezeiung gehst du wieder zurück, wo wir Spul gesehen haben.

Spiele an der **Palme** das **Lied des Schatzsuchers**. Eine Raketen-Statue erscheint. Erlerne den **Vogelruf**, damit Spul zu dir kommt. Nach einer kurzen Unterredung möchte Spul zurück zum Schrein gebracht werden. Kaum bist du die ersten Meter gefahren, erwarten dich schon **Piraten!** Dieser Kampf unterteilt sich in zwei Teile: Im ersten Part wirst du einer ganzen **Horde von Petiblins** heimgesucht, die Spul entführen wollen. Sie kommen durch die Fenster (achte dabei auf deine Karte!). Manchmal kommen auch mehrere hintereinander. Nach einer Weile kommt auch ihr Anführer: Ein **wütender Moblin samt Keule**. Dieses Monster hat es in sich. Schlage auf ihn ein, bis er ausholt, um dann rasch aus seiner Schlagreichweite zu gehen. Hat er seine Keule geschwungen, schlage erneut auf ihn ein. Achte wieder auf deine Karte, da ab und zu **einige Petiblins** versuchen werden, Spul zu entführen. Nach etlichen Schlägen ist auch der Moblin besiegt. Fahre Spul nun zum Meeresschrein.

Am **Meeresschrein** angekommen, überlässt dir Spul aus Dankbarkeit für seine Rettung einen **Force-Kristall**. Mithilfe von Force-Kristallen werden **unbekannte Schienenstrecken aufgedeckt**; du erhältst sie, wenn du anderen einen Gefallen tust. Gehe nun zurück zum Schrein und spiel mit Spul das **Lied der Erneuerung**. Neue Schienen zum **Meerestempel** werden erscheinen. Doch damit du dorthin kommen kannst, musst du erst einen Weg finden, unter Wasser fahren zu können.

KAPITEL 14: UNTERWEGS UNTER WASSER

Spul gibt dir noch einen **Brief** mit, mit dessen Hilfe es dir möglich sein sollte, sogar Unterwasser zu fahren. Lies ihn durch und vergleiche die Karte mit deiner: Übertrage die **Zahlen** in deine Gleiskarte und wähle anschließend eine Route, an der du nacheinander an allen drei Punkten vorbei kommst. Auf dem Weg wirst du wieder einmal dem **Fotografen Hanno** begegnen. Halte bei ihm an und sprich mit ihm. Er macht dich darauf aufmerksam, dass es **Felsen** gibt, die auf **Geräusche reagieren** und leuchten. Ob diese sonderbaren Felsen vielleicht mit Spuls Markierungen in Verbindung steht? Probieren wir es gleich aus!

Sobald du dich der ersten Markierung näherst, wird dir auch ein **farbiger Felsen** auffallen. Ziehe die Zugpfeife, um den Felsen zum Leuchten zu bringen. Wiederhole das bei den anderen zwei Markierungen, damit ein Eingang in Form eines Fischmauls erscheint, mit dem du zum **Meeresgrund** fahren kannst. Nun bist du tatsächlich unter Wasser: Weiche gemütlich den **Meer-Oktoroks** aus. Kurz vor deiner Ankunft wird ein weiterer **Geisterzug** erscheinen - nur mit dem Unterschied, dass dieser Zug **seine Richtung ändern kann** und dich konsequent auf allen Gleisen verfolgt. Weiche ihm gekonnt aus, um schließlich beim **Meerestempel** Halt zu machen.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 15: DER MEERESTEMPEL

Gehe oben durch die Tür, um ins Tempelinnere zu gelangen. Gehe hier nach oben und bei der ersten Abzweigung nach links. Besiege die gelben Schleime und schau dir die **Steintafeln** an. Schreib dir die **Reihenfolge** auf (sie wird im nächsten Stockwerk wichtig), weiche weiter oben den Pfeilgeschossen aus und gehe die Treppe hoch. Laufe weiter runter und steig auf den Steinblock, damit dieser sich in Bewegung setzt. Weiche den Pfeilen aus, indem du deinen Schild zur Abwehr benutzt. Auf der anderen Seite angekommen, steig auch hier auf den nächsten Steinblock. Schlag hier die **Kristallschalter** in der **richtigen Reihenfolge** an, die du aus dem vorherigen Stockwerk gelernt hast. Eine Tür wird sich am Ende öffnen. Gehe weiter und nimm den Bumerang zur Hand: Aktiviere den **Schalter** über dir, sodass sich die obere Falltür schließt und eine Falltür direkt vor dir erscheint. Soweit so gut. Gehe nun den Weg zurück zur Treppe und steig diese ins Erdgeschoss hinab. Lauf zurück zum Eingang und nimm diesmal die Abzweigung nach oben rechts. Lauf hier die Treppe nach oben, da du unten noch nichts machen kannst.

Auch im ersten Stock kannst du im Augenblick nicht viel tun. Besiege die gelben Schleime und nimm die Treppe ins nächste Stockwerk. Es folgt nun im Raum weiter links ein kleiner Kampf: Der **Schläger** wird versuchen, dir mithilfe seiner Peitsche den Garau zu machen. Lass dich einfach von seiner Peitsche entwickeln und schlag auf ihn ein, sobald er dich zu sich zieht. Wiederhole das Spiel, bis er besiegt ist. Als Belohnung gibt es die **Peitsche**. Gehe erst die Treppen wieder nach unten, um ein paar Dinge zu erledigen: Geh im ersten Stockwerk nach unten und schwinge dich mithilfe der Peitsche auf die andere Seite. Eine **kleine Truhe** mit einem **Schatz** wartet hier auf dich.

Schwinge dich zurück und gehe die Treppe zum Erdgeschoss runter. Ziehe hier der Pflanze ihre **Dornen** raus, sodass du die **kleine Truhe** dahinter erreichen kannst: Ein weiterer **Schatz** ist dein. Gehe nun hier nach unten und schwinge dich am Eingang vorbei auf die ganz linke Seite dieses Stockwerks. Nun ziehe mit der Peitsche an der **Zunge des Zorakopfs**, damit weiter oben eine **kleine Truhe** erscheint. Hol dir daraus einen weiteren **Schatz**, den du besser mitnimmst.

Lauf anschließend die Treppe hoch. Spreng die Wand links und rechts mit einer Bombe. Gehe rechts durch die Wand. Ziehe hier der Pflanze ihre Dornen raus und aktiviere anschließend den **Kristallschalter** rechts mithilfe deines Bumerangs. **Ein Ast** auf der anderen Seite dieses Abschnitts erscheint. Gehe den Weg zurück und betrete den anderen freigesprengten Eingang. Schwinge dich über die drei Äste zum hinteren Teil des Raumes und ziehe am **Zorakopf**. Eine Tür öffnet sich. Schwinge dich auf den fahrenden Steinblock, der dich zum **Stempel** bringt. Kehre nun zum Ort (zweites Stockwerk) zurück, wo wir die Peitsche gefunden haben. Eil nach links und nimm die Treppen nach oben. Gehe den Gang entlang und zieh am Ende am **Zorakopf**, damit sich neben dir die Tür öffnet.

Von den drei Wegen nimmst du den ganz rechts und ziehst am Zorakopf am Ende. Eine Brücke unten erscheint. Lauf über diese und nimm die Treppen nach unten. Zieh hier **das Schwert aus dem linken Zorakopf** und stecke es in den **rechten Zorakopf**, damit eine kleine Truhe mit einem **kleinen Schlüssel** erscheint. Schwing dich anschließend über den erschienenen Ast zurück zum Vorraum, wo du die Peitsche gefunden hast. Schwing dich diesmal nach oben. Lauf nach rechts und schwing dich auf den Steinblock. Eine kleine **Truhe mit einem Schatz** wartet auf dich. Eile dann nach links und öffne die Tür mit deinem Schlüssel. Anschließend geht es die Treppe hoch.

Links von dir ist ein **Zorakopf**, an dem du erstmal ziehst. Eine Tür öffnet sich. Gehe aber nicht durch sie hindurch, sondern schwing dich über die Äste auf die rechte Seite dieses Stockwerks. Weiter unten wartet ein neuer Kampf auf dich: Ziehe ihren Helm mit der Peitsche weg und besiege die zwei Schleime. Gehe die Treppe hoch. Direkt über dir fällt dir wieder eine Dornenpflanze auf. Ziehe die Dornen raus und schau dir dahinter die **Steintafel** an. Gehe nun zurück und schau dir den unteren linken Teil dieses Stockwerks an. Laufe hier an den Zoraköpfen vorbei bis du am Ende des Gangs einen **deaktivierten Ventilator** findest. Aktiviere ihn mit der Peitsche und hänge dich an ihn ran. Lass dich über den Abgrund zur unteren Treppe fliegen und gehe diese hoch.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Im folgenden Kampf musst du gegen zwei Schleime bestehen, die immun gegen deine Peitsche sind. Nimm dir das Schwert aus dem Zorakopf und wirf es den **violetten Schleimen** an den Kopf. Sind beide besiegt, erscheint an einer anderen Stelle des Stockwerks **ein Ast**. Gehe nun wieder die Treppen hinab. Lass dich nun vom Ventilator zurücktragen. Erinnerst du dich an die Nachricht mit den drei Schwertern? Ziehe die **Schwerter aus den Zoraköpfen** und zerstör diese, damit weiter oben einige Äste erscheinen. Schwing dich über jene zur linken oberen Seite dieses Stockwerks und gehe die Treppen hoch.

Schwing dich auch hier über die Äste auf die rechte Seite. Aktiviere den **Schalter**, damit ein Ast erscheint - so kannst du auch wieder bei Bedarf zurückkehren. Gehe deinen Weg weiter runter und lauf zu dem einsamen Ast, den du vorhin freigeschaltet hast. Hol dir auf der anderen Seite aus der **kleinen Truhe** einen **kleinen Schlüssel**. Schwing zurück und gehe den Pfad hier bis zur anderen Seite des Raumes entlang. Ziehe die Dornen aus der Pflanze und **ziehe den Ring aus dem Zorakopf**. Eine **Truhe** erscheint, in der du einen **weiteren Schatz** findest.

Schau dir nun in diesem Stockwerk die **Zoraköpfe** an und merke dir, **welche von ihnen ein Schwert haben und welche nicht**. Mit deinen fertigen Aufzeichnungen geht es nun zurück ins vorherige Stockwerk. Deine Aufgabe ist es hier nun die Schwerter so zu verteilen, wie im oberen Stockwerk. **Sind alle Schwerter richtig verteilt**, öffnet sich unten eine Tür. Öffne nun im Süden die verschlossene Tür und schwing dich über den Ast zur Treppe weiter rechts. Nutze im nächsten Stockwerk den **Ventilator**, um dich auf den schwebenden Steinblock transportieren zu lassen. Lass dich nun zur Ebene mit dem Masterschlüssel bringen und tritt dort auf die Bodenplatte. Eine Brücke erscheint.

Nimmst du den **Masterschlüssel** an dich und eilst über die Brücke, werden wieder **Wächterhände** erscheinen, die auf dich zukommen. Je nachdem, wie oft du im unteren Stockwerk die Schwerter an falscher Stelle eingesetzt hast, kommt eine Anzahl von Wächtern auf dich zu. Das Minimum liegt jedoch bei Einem. Eile nach vorn und versuche schnell die vorderste Hand zu besiegen, um anschließend den Schlüssel schnell zum Schloss zu bringen. Hast du es geschafft, gehe die Treppe hoch.

Schwing dich auf die andere Seite des Raumes, füll deine Herzen mit dem Inhalt der Krüge auf und lies dir weiter links die Steintafel durch, um einen **Rückkehrpunkt** zu erschaffen. Nun ziehe die Dornen aus dem Gestrüpp und gehe die Treppe nach oben. 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!

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 16: TURM DER GÖTTER #4

Nun musst du die letzte Gleistafel holen. Fahre zum **Turm der Götter** und sprich mit **Shiene**. Steige die Wendeltreppe hoch und gehe schließlich durch die Tür. Hier wirst du **Phantomaugen** und **Teleporter-Phantome** kennenlernen. Wirst du künftig von einem Phantomauge entdeckt, wird sich das Phantom sofort in deine Nähe teleportieren. Du hast zwar eine Chance, die Phantomaugen zu besiegen, allerdings erscheinen sie nach einer Weile wieder. Beobachte ein wenig die **Bewegungsabläufe der Phantomaugen**, dann gehe zunächst nach rechts. Wenige Meter weiter findest du eine brennende Fackel. Gehst du weiter, findest du noch eine Fackel, allerdings brennt diese nicht. Bediene dich deines Bumerangs und entzünde die zweite Fackel mithilfe der Ersten. Eine **kleine Truhe** erscheint oben.

Laufe nun zum Tropfen in deiner Nähe und betäube das Phantomauge mit dem Bumerang, anschließend schlag mit dem Schwert zu, um es zu besiegen. Hol dir nun den **ersten Lichttropfen** in der Schutzzone. Von hier aus, gehe rechts nach oben und rette dich in die nächste Schutzzone. Schlage auf den Schalter, damit eine Brücke ausfährt. Schalte das Phantomauge auf dem Weg aus und lauf zur Truhe, die eben durch das Entzünden der Fackel erschienen ist. In ihr findest du einen **kleinen Schlüssel**.

Gehe nun runter und die kleine Treppe rechts hinauf. Oben findest du **drei Zoraköpfe**: Lege das Schwert in das **rechte Zoramaul** (beim Linken erscheint ein zweites Phantom). Eine **kleine Truhe** erscheint, aus der du einen weiteren **kleinen Schlüssel** entnehmen kannst. Gehe wieder zurück zu den Zoraköpfen.

Schau nun nach links und schwing dich über die Pfeiler auf die andere Seite - achte aber darauf, dass die Phantomaugen in diesem Moment nicht unter dir sind, da sie dich sonst sehen. Schwing dich weiter an den Wänden entlang, bis du den **zweiten Lichttropfen** erreichst. Sammle ihn ein und warte, bis das Phantom weg ist, welches durch das Phantomauge beim zweiten Tropfen gerufen wird.

Schwing dich nun wieder zurück und gehe zur Schutzzone, wo du den Kristallschalter für die Brücke gefunden hast. Von dort aus schließe weiter oben die verschlossene Tür auf und gehe die Treppe hinauf. Hier im 13. Stockwerk gehst du zunächst zur Schutzzone links. Gehe den Gang weiter und betäube das Phantomauge mit dem Bumerang, um es anschließend zu besiegen. Gehe weiter und erledige auch das zweite Phantomauge. Der **dritte Lichttropfen** wird von einem Phantom bewacht. Gehe zur Wand weiter oben und schlage dagegen, damit das Phantom seinen Platz verlässt und deinen Geräuschen nachgeht. Nutze diese Chance und schleich dich nun an dem Phantom vorbei.

Mithilfe der drei Tropfen wird dein Schwert gestärkt. Lass Zelda nun in das Phantom schlüpfen und sie wird dir von ihrer neuen Fähigkeit berichten, sich **beliebig zu einem Phantomauge hinteleportieren zu können**. Probiere es gleich an Phantomauge im Süden aus, dass sich hinter einer Tür befindet. Lass Zelda anschließend auf die Plattform laufen, damit sich die Tür öffnet. Hole dir aus der **Truhe** einen **Schatz**. Geht gemeinsam ins untere Stockwerk zurück. Schnapp dir hier das Phantom. Gehe dann nach oben zurück, damit Link über die Anhöhe auf Phantom-Zeldas Schild springen kann. Lass dich nun zum Abgrund weiter unten rechts tragen. Schwing dich mit der Peitsche hinüber, um einen weiteren **Schatz** einzuheimsen.

Gehe nun in die linke, untere Ecke dieses Stockwerks und öffne dort die Tür. Dahinter ist ein Schalter, dessen alleinige Aktivierung nichts bringt. Stell Link dort ab und lass dich mit Phantom-Zelda mithilfe des Phantomauges auf die andere Seite teleportieren. Eile mit ihr nun zum anderen Kristallschalter. **Beide Schalter** müssen **gleichzeitig aktiviert werden**, damit sich die Tür öffnet. Gemeinsam nehmt ihr die Treppe nach oben. Geht gemeinsam den Gang nach unten und lass Zelda die **violetten Schleime** aus dem Weg räumen. Stell Phantom-Zelda auf den **Bodenschalter** oberhalb der Sandgrube ab. Gehe mit Link auf die andere Seite und trete oben auf die andere Platte. Eine Brücke erhebt sich, sodass das Phantom die Sandgrube passieren kann. Gehe mit Zelda über die Stacheln und stell dich mit ihr auf eine **Plattform**, in der **ein Kreis markiert** ist. Die Plattform leuchtet auf. Lass nun Link den Gang nach rechts laufen, um dort oben auf eine zweite gleiche Plattform zu steigen.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Nun tauschen Phantom-Zelda und Link ihre Plätze. Laufe mit dem Phantom erneut über die Stacheln. Schau mit Link nach links und du entdeckst wieder **zwei Zoraköpfe**. Stecke das Schwert ins andere Maul, damit sich die Tür zum nächsten Stock öffnet.

In diesem Stockwerk gilt es beide Absperrungen zur Treppe oben zu deaktivieren. Gehe zunächst nach links, bis du den Abgrund erreichst. Nimm hier deinen Bumerang zur Hand und aktiviere links oben einen **Schalter**, damit eine Brücke über eine Sandgrube erscheint. Lass nun Phantom-Zelda zum Phantomauge über dir teleportieren. Passiere die soeben aktivierte Brücke. Die Bodenschalter kannst du im Augenblick nicht benutzen, also eile weiter, bis du ganz unten links eine **Kreis-Plattform** findest. Stelle das Phantom dort ab und wechsele zu Link: Lauf mit ihm nun nach unten auf die gegenüberliegende Seite, um dort ebenfalls auf eine Kreis-Plattform zu steigen.

Link und Zelda wechseln nun ihren Platz. Nun musst du dich ein zweites Mal mit Phantom-Zelda zum Auge teleportieren. Laufe auch diesmal nach Süden, um unten rechts den einzelnen **Bodenschalter** umzulegen. Nun werden auch die Stacheln heruntergefahren, damit Link zum Phantom aufschließen kann. Jetzt geht es wieder nach oben: Doch **rollende Felsen** gestalten euch den Weg schwierig. Laufe mit Phantom durch die Stacheln nach oben und versperre das Loch, wo die Felsen herauskommen, damit Link ungehindert nach oben laufen kann. Aktiviert zu zweit **beide Schalter**, damit eine Brücke ausfährt.

Folgendes Rätsel erwartet ein wenig Geduld: Gehe mit Link und Zelda nach oben. Betäube das linke Auge mithilfe von Links Bumerangs. Puste es anschließend mit der Luftkanone über den **großen Sandgraben** auf die linke Seite. Lasse Phantom-Zelda nun zu diesem Phantomauge teleportieren. Jetzt könnt ihr **beide Bodenschalter** aktivieren, sodass die erste Tür zum Treppenaufstieg deaktiviert wird. Gehe jetzt wieder zum Ausgangspunkt, sprich zur Treppe in der Mitte, ohne diese hinab zu gehen. Lauf mit Zelda über die Stacheln und gehe anschließend nach unten. Am Ende des Gangs ist eine **Plattform mit einem Dreieck**. Stell das Phantom drauf und wechsele zu Link, geh mit ihm nach unten rechts auf das entsprechende Gegenstück und wechsele mit dem Phantom die Platzierung. Mit Link kannst du über die Sandgrube laufen.

Dahinter erwartet dich ein **Zorakrieger**, den du dank Peitsche auch allein besiegen kannst. Nimm ihm einfach das Schild weg und attackiere ihn dann mit dem Schwert. Da du oben nicht weiterkommst, gehen wir nach links. Schieb den Steinblock nach oben links auf einen Schalter. Gehe runter und stell dich auf die **Plattform mit einem Viereck**. Wechsele nun zum Phantom und gehe mit ihm nach oben, um dich auf das Pedant zu stellen. Wieder wechseln Link und Zelda ihre Plätze. Stell dich nun mit dem Phantom auf den anderen Schalter, damit die Stacheln weiter unten verschwinden. Lasse das Phantom solange stehen und wechsele zu Link. Passiere nun die Stacheln und die Sandgrube.

Pfeife dann Phantom-Zelda zu dir. Gemeinsam könnt ihr nun die große Tür öffnen. Dahinter findest du einen **kleinen Schlüssel**, den du benötigst, um die andere Tür vor dem Treppenaufgang zu öffnen. Teleportiere Zelda mithilfe des Phantomauges nun vor den Treppenaufgang. Mit Link kannst du weiter unten über ein Podest zur Mitte des Stockwerks hinab springen. Schließe mit Link die zweite Tür auf und geht gemeinsam die Treppen hoch.

Teleportier dich mit Phantom-Zelda zum Phantom-Auge oben links. Beobachte nun **die Bewegungen des rechten Phantoms** und imitiere seine Bewegungen. **Vom grünen Block aus bedeutet dies:** *Geradeaus zur unteren, linken Ecke, dann Schräg zur oberen, rechten Ecke, von dort aus wieder geradeaus nach links zum Startpunkt und zum Schluss schräg zur unteren, rechten Ecke, wo ein roter Block liegt.* Es öffnet sich die Tür zum Treppenaufstieg. Hole Zelda wieder zu dir und geht gemeinsam die Treppen hoch. Wieder verlässt dich und Zelda die Kraft. Hole dir die **Feuertafel**, damit ein neuer Kartenteil samt Schienen dir zugänglich wird. Kurz darauf erscheint **Delok**, der keinesfalls begeistert über die Wiederherstellung der Schienen ist. Bevor jedoch Delok dir und Zelda etwas antun kann, erscheint **Shiene** und stellt sich Delok in den Weg. Viel könnt ihr nicht tun, denn Shiene teleportiert euch zurück zum Zug, mit der Bitte, für die letzten Schienen rasch zum **Feuertempel** zu gehen.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 17: CHAOS IM GORONENDORF

Verlasse den Turm in Richtung Schneetal und verlasse den Kartenabschnitt auf der rechten Seite. Kaum hast du die **Feuerhöhe** erreicht, wirst du schon Zeuge eines **Vulkanausbruchs**. Achte auf **fliegende Brocken**, die dir den Weg versperren. Fahre mit dem Zug weiter zum **Goronendorf**, dass ganz rechts vom Schienennetz liegt.

Leider geht's im **Goronendorf** drunter und drüber: Ins Dorf kommst du leider dank der Lavasäulen nicht rein. Sprich mit den Goronen, die ratlos vor der Lavasäule weiter vorne stehen. Sie verweisen dich zu **Kagoron**. Gehe hierzu weiter nach links und folge dem Wegverlauf, bis du die aktuelle Karte verlässt.

Gehe hier erst einmal die Treppe hoch, wo ein dicker Gorone steht. Dahinter kannst du dich durch die beiden Eisenstapel quetschen, um eine kleine **Truhe mit einem Schatz** einzuheimsen. Eile die Treppen wieder runter und setze deinen Weg nach Westen weiter fort. Weiche den **rollenden Felsen** aus und gehe weiter, bis du den Lavasee erreichst. Lege eine Bombe an den **Kristallschalter**, schnapp dir dann deine Peitsche und eile auf die linke Seite des Lavasees. Wird der Schalter aktiviert, erscheint eine **Brücke auf Zeit**. Schwing dich also über die Pfeiler zur Brücke und überquere sie, bevor sie verschwindet. Verlasse den Kartenabschnitt anschließend nach oben.

Sprich mit **Kagoron**, der einen geheimen Weg ins Dorf kennt. Er wird dich anschließend wieder zum Zug zurückschicken. Gehe in den vorherigen Abschnitt zurück und eile nach rechts. Schwing über die Pfeiler und nehme aus der **kleinen Truhe einen Schatz**. Anschließend gehe nach unten und springe die Anhöhe hinab. Nun bist du fast wieder beim Goronendorf, wo du wieder vorbeischaun solltest. Kehre zum Bahnhof zurück, damit Kagoron dir einen **Güterwagen** überlässt. Mit diesem neuen Wagen sollst du nun etwas Kaltes herbeischaffen, was die Lava abkühlt.

Natürlich kannst du dir denken, wo du etwas Kaltes herbekommst. Fahre zurück ins Schneetal - und statte dem **Anouki-Dorf** einen neuen Besuch ab. Gehe hier zum See oben links und rede mit dem **blauen Anouki**, der dich schon gleich anspricht. Weil ein Schleim das örtliche Gewässer verunreinigt hat, kann er hier im Dorf kein weiteres Eis verkaufen. Er möchte von dir nach **Eisquell** gebracht werden. Mach das. Sprich ihn am Eisquell ein weiteres Mal an und erhalte von ihm einen **Force-Kristall**.

Weil der Herr Anouki aufgrund von Geschäftsgeheimnis sein Eis weiter allein produzieren will, gehe einfach rechts ins Haus und wieder hinaus. Sprich ihn nochmal an und er wird dir **Eisbrocken für 25 Rubine** verkaufen, was du auch auf **10 Rubine runterhandeln** kannst. Allerdings hat das Eis auch zwei Haken: Erstens verlierst du welches, wenn du von Gegnern getroffen wirst. Zweitens **schmilzt dein Eis auf Dauer**, also beeile dich. Auf dem Weg zum Goronendorf wird auch schon ein **Geisterzug** auf dich warten. Daher mache bei der ersten Abzweigung einen Umweg und weiche den restlichen Geisterzügen aus.

Am **Goronendorf** angekommen wird man dein Eis dankend entgegennehmen und die Feuersäule am Eingang zum Schweigen bringen. Lauf nun zum großen Haus oben auf der linken Seite des Dorfs. Sprich mit dem **Dorfältesten**, damit er dir den **Weg zum Feuerschrein** freimacht.

KAPITEL 18: DER FEUERSCHREIN

Gehe hier den Weg entlang, bis du an einen Pfeiler erreichst, über den du hinüber schwingst. Auf der anderen Seite ist ein **Bodenschalter**, der zwei Brücken aktiviert. Gehe die beiden Brücken entlang. Dahinter sind einige Krüge, in denen manche **Raubschleime** lauern. Dahinter eile den Weg nach links, um dir noch einen weiteren **Schatz aus einer Truhe** zu nehmen. Anschließend geht's die Treppe hoch.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zelda-europe.de

Hier am Feuerschrein hagelt es wieder **Felsen**. Dazu kommen noch brennende Fledermäuse und Dekuranhas, die dir das Leben schwer machen wollen. Lauf den Weg entlang, bis du eine Fackel erreichst. Entzünde die nachfolgenden Fackeln, damit eine Brücke erscheint. Mach jedoch hier nicht Schluss, sondern entzünde die restlichen Fackeln weiter unten, damit **zwei weitere Brücken** aufklappen. Gehe über diese, um hier einen weiteren **Schatz und einen Stempel** zu finden, letzteren trägst du in dein Büchlein ein.

Anschließend laufe über die erste Brücke zur rechten Seite dieser Karte. Dort unten erwartet dich ein kleines Rätsel: Lies dir die **Geschichte unten auf der Steintafel** durch, danach stell dich in die Mitte der vier steinernen Statuen, die sich oben-rechts befinden. Spiele hier das **Lied des Lichts**. Die Tür öffnet sich und der Eingang ist frei. Sprich mit **Kessel**, dem verbliebenen Lokomo. Spiel mit ihm das **Lied der Befreiung**. Die Schienen der Feuerhöhe werden erneuert, sodass der **Weg zum Feuertempel** frei ist.

Doch der Tempel ist noch verschlossen...

Gehe zurück ins **Goronendorf**: Der Älteste informiert dich darüber, dass der Feuertempel aus Sicherheitsgründen mit einem Tor verriegelt ist. Dummerweise haben Monster nun die **3 Schlüssel** gestohlen. Er verweist dich an die anderen Goronen, die dir vielleicht helfen könnten. Die drei Monster erscheinen dir auf dem Weg zum Feuertempel und werden sodann auf der **Karte** angezeigt. Wenn du den Goronen genau zugehört hast, so musst du sie von vorn erwischen und die **Zugpfeife einmal kurz und einmal lang betätigen**. Das Geräusch betäubt sie: Jetzt noch ein Schuss mit der Kanone, und sie lassen ihr Schlüsselfragment fallen. Hast du alle drei Schlüssel zurückgeholt, kannst du durch das Tor zum **Feuertempel** fahren. Zeit, die letzten Schienen des Landes wiederherzustellen!

KAPITEL 19: DER FEUERTEMPEL

Willkommen im **Feuertempel**: Gehe durch die Tür im Norden, um den eigentlichen Tempel zu betreten. Hier im Erdgeschoss, gehe nach vorn und anschließend nach links. Eile den Gang entlang nach oben und weiche den Feuersäulen und Stacheln aus. Am Ende findet ein kleiner Kampf statt: **3 Stalfos-Krieger** trachten nach deinem Leben. Nimm die Peitsche raus und zerschlag sie nacheinander, da sie erst in deiner unmittelbaren Nähe zum Leben erwachen.

Gehe unten durch die Tür und lies dir die **Steintafel** durch. Gemeint sind die Falltüren auf dieser Seite. Markiere sie auf deiner Karte und gehe danach die Treppe hoch. Spring hier in den Wagen, damit dich dieser zu einer **Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** fährt. Fahre anschließend zurück und gehe die Treppe nach unten. Zurück im Erdgeschoss, gehe weiter links oben die Treppe hoch - und aktiviere den **Kristallschalter**, bevor du in den Gang runter springst. Eine **Steinplatte** erscheint. Leg sie auf den kleinen Vulkan, der sich rechts von den drei verschlossenen Türen befindet.

Springe nun auf die andere Seite: Du findest auf der anderen Seite einen schiebbaren Block. Schieb ihn folgendermaßen, um vom Feuer geschützt zu bleiben: *Unten, Unten, Rechts, Oben, Oben und nun weiter kontinuierlich nach Rechts*. Nun kommen die **Falltüren** ins Spiel. Diese hier sind nicht sichtbar - aber liegen genau **spiegelverkehrt** zu denen, die wir auf der anderen Seite aufgezeichnet haben. Hole dir unten die **Truhe** mit dem **roten Elixier**. Eile nun die Treppen links hoch.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Kehre nun wieder ins Erdgeschoss zurück und trete vor die drei verschlossenen Türen. Öffne die linke und rechte Tür. Stell dich anschließend vor die mittlere Tür und **aktiviere beide Schalter** mit dem Bumerang. Die Tür öffnet sich: Gehe die Treppe nach oben. Es folgt ein kleiner Kampf: Eine **Riesenschildkröte** will dir das Leben schwer machen. Deine Waffen helfen nichts, denn sobald du sie angreifen willst, zieht sie nur ihren Kopf ein und attackiert dich mit ihrem Panzer. Doch das ist die Gelegenheit - lenke die wütende Schildkröte in die Blitzkugeln. Schon ist es kein Problem mehr, ihren Kopf mit dem Schwert zu bearbeiten. Wiederhole das Spielchen, bis sie besiegt ist. Aus der **Truhe** gibt es dann ein neues Spielzeug: Den **Bogen**.

Probiere ihn gleich aus: Geh durch die Tür rechts und schieße einen **Pfeil ins Auge**. Eine Brücke fährt aus und du kannst die Treppe hinunter gehen.

Zurück im Erdgeschoss stehst du vor einem Abgrund. Schieße auf den **Pfeilkristall**, damit **dein Pfeil umgelenkt** wird. Somit erwischt du das Auge weiter rechts von dir und eine Brücke wird aktiv. Schnapp dir den **Schatz aus der Truhe**.

Gehe zurück und schnapp dir den **ersten Kristall**. Werfe es nach links auf das kleine Podest, indem du es aufhebst, dich an den linken Rand stellst und die entfernte Plattform antippst. Ist der Kristall drüben, hole die Peitsche raus und dreh den Kristall auf Norden. Jetzt schieße einen Pfeil, damit weiter hinten ein Auge getroffen wird. Eine Brücke fährt aus. Werfe den Pfeilkristall nach oben zum Auge und dreh ihn nach links. Schieße einen weiteren Pfeil für eine weitere Brücke. Jetzt kannst du die Treppe nach unten nehmen.

Da du im 1. Kellergeschoss nicht weiterkommen wirst, gehe noch ein Stockwerk tiefer. Du gerätst gleich zwischen die Fronten von **4 Stalfos-Kriegern**. Besiege sie mit Pfeil und Bogen, damit sich die Tür unter dir öffnet. Füll dir deinen Pfeilbestand an der Blume neben der Treppe auf, dann geht's weiter runter.

Schau nach links und du findest einen **Pfeilkristall**. Schieße einen Pfeil ab, der ein Auge aktiviert. Rechts wird eine Feuersäule deaktiviert. Nimm die Peitsche und schwinge dich über die Lava. Eile nun nach oben und nach links. Springe über die Steinplattformen im Lavabecken und lass dich von der Dritten nach oben heben, damit du auch die Vierte erreichst. Jetzt spring herüber zur **kleinen Truhe**. Ein weiterer **Schatz** ist dein. Schwinge dich mit der Peitsche nun weiter nach unten: Aktiviere den **Bodenschalter** für die Tür über dir, um den Rückweg freizuhalten. Lauf über den schmalen Grad nach links und weich den fliegenden Klängen aus. Du findest eine **Truhe mit einem Schatz**.

Rechts von dir befindet sich eine **Feuer-Fledermaus** und **zwei Fackeln**. Entzünde beide mit dem Bumerang, indem du zuvor die Fledermaus erwischt und das Feuer zu den Fackeln rüberträgst. Einmal geschafft, landet weiter hinten eine Steinplattform auf einen kleinen Vulkan. Überquere diesen weiter links und gehe die Treppe nach oben. Besiege die 2 Schildkröten kinderleicht mit Pfeil und Bogen. Schnapp dir den **Schatz aus der Truhe** und lies dir die **vier Steintafeln** durch. Schreib dir die **Reihenfolge** auf und gehe die andere Treppe weiter links nach unten.

Eile den Weg entlang, besiege die Stalfos-Krieger, passiere den Bodenschalter und hol dir erst oben den **Pfeilkristall**. Leg diesen so, dass er über dem Schalter ist und zugleich auf selber Höhe mit der verschlossenen Tür links liegt. Dreh ihn nun in Richtung Tür. Stell dich anschließend auf die Bodenplatte, damit die Tür aufgeht - sie bleibt nur solange offen, wie du auf dem Schalter stehen bleibst. Schieße nun einen Pfeil zum Kristall, damit dieser deinen Pfeil umlenkt und ins Auge zielt. Eine **Steinplattform** fällt hinab. Nimm die Plattform und leg sie auf den kleinen Vulkan weiter oben links. Hol dir den Pfeilkristall von unten und stell dich anschließend auf die Plattform, um dich nach oben treiben zu lassen. Spring nach links auf die andere Seite. Schau dir den Raum genau an:

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Drei Vulkane, ein diagonal ausgerichteter Kristall weiter oben und eine **merkwürdige Säule mit zwei Augen**. Leg deinen Pfeilkristall auf den Vulkan oben rechts. Richte es nach links aus. Nimm dann den diagonalen Pfeilkristall und stell diesen auf den Vulkan ganz unten. Richte es nach Nordosten aus. Aktiviere den Kristallschalter ganz rechts, um für den Rückweg einen Pfeiler weiter rechts ausfahren zu lassen.

Hebe nun die Plattform vom Vulkan, über den du erst hier rauf gekommen bist, hoch. Leg diesen auf den verbliebenen Vulkan oben links. Stell dich drauf und aktiviere den **Kristallschalter über dir**. Jetzt brechen die Vulkane aus und transportieren dich und die Pfeilkristalle nach oben. **Die Zeit läuft nun**: Schieße einen Pfeil nach unten rechts zum diagonalen Pfeilkristall, damit der Pfeil umgelenkt wird und nach einer weiteren Rotation sein Ziel in einem der Augen findet. Schieße derweil das andere Auge rechts vor dir ab. Sind **beide Augen blau**, öffnet sich die Tür hinter dir. Aus der **Truhe** kannst du einen **kleinen Schlüssel** an dich nehmen. Gehe nun hier zum einzelnen Treppenaufstieg auf der oberen Hälfte der Karte und steig diese hinauf. Schließe hier die Tür weiter links auf, um hier eine weitere Runde mit dem kleinen Wagen zu drehen. Schieße die Augen nun in der **Reihenfolge** ab, wie du sie dir aufgeschrieben hast (*Von Links aus: 2-1-4-3*). Hast du Erfolg, dann wird sich eine Weiche umstellen, sodass du zur Treppe gelangst.

Geh diese aber noch nicht herunter, sondern spring zurück in den Wagen. Aktiviere unten links einen **Kristallschalter**, sodass du zum **Stempel** oben links gelangst. Jetzt kannst du die beiden Treppenstufen nach unten gehen. Schon kurz vor Ziel: Schau dir zunächst die **Karte links** an. Markiere die Punkte auf deine Karte. Hol dir weiter links eine Bombenfrucht und lege sie an den Felsen rechts. Darunter findest du eine **Steinplatte**, die du auf den Vulkan rechts wirfst. Steig in den Wagen: Aktiviere die Schalter, die du markiert hast, um nicht in der Lava zu verglühen.

Lies dir die **Steintafel** durch, die dir sagt, dass du den Schlüssel im Wagen transportieren musst. Gehe runter zum **Schlüssel** und puste ihn mit der Luftkanone in den Wagen dahinter. Füll deinen Pfeilvorrat weiter oben bei der Blume auf und gehe die Treppenstufen nach rechts. Schwinge dich auf die linke Seite für einen **Schatz**. Gehe nun wieder zurück und steig in den anderen Wagen ein. Aktiviere nun die **markierten Schalter**, damit Schlüssel und du unversehrt am Schloss ankommt. Wirf den Schlüssel ins Schloss und gehe die Treppen hinab. Lies dir hier die Steintafel durch, um das **blaue Licht** als Rückzugspunkt zu aktivieren. Füll dann deine Herzen mithilfe der Krüge auf und bereite dich auf den Boss vor, indem du die Treppen hinauf nimmst.

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** - schieße einen Pfeil, und Iwantoss wird aufseufzen. Jammernd 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. Schieße 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**.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

KAPITEL 20: TURM DER GÖTTER #5

Als du den **Turm der Götter** betrittst, ist **Shiene** nicht mehr da. In der Hoffnung, dass es ihr gut geht, steigst du mutig nach oben. Zeit das **Gefängnis des Dämonenkönigs** zu suchen. Gehe die Wendeltreppe nach oben und tritt anschließend durch die letzte Tür. Auch dieses Stockwerk hält eine neue Art von Phantomen bereit. Verlass die Schutzzone und gehe nach rechts. Beseitige die rissigen Steine mithilfe weniger Bomben. Wiederhole das mit den Steinen vor dem **ersten Lichttropfen**.

Gehe nun zurück und schau dir die obere, linke Ecke dieses Stockwerks an: Hier findest du einen schiebbaren Block. Schieb diesen ganz nach links, sodass du die Nische dahinter betreten kannst. Dort ist ein zweiter Block. Schieb auch diesen einmal nach links und anschließend nach unten. Jetzt kannst du dahinter einen **Bodenschalter** aktivieren.

Auf der anderen Seite erscheint eine **Truhe**. Hol sie dir, um einen **kleinen Schlüssel** an dich zu nehmen. Schließe damit die Tür zur Treppe ganz oben auf und nimm die Treppen. Oben angekommen, schnapp dir den **Pfeilkristall** auf der rechten Seite. Geh damit nach links, am wütendem Petiblin vorbei nach unten, wo du eine **Bodenplatte** und eine verschlossene Tür findest. Leg den Kristall auf die markierte Fläche ab, dann stell dich auf den Schalter. Die Tür bleibt nur solange offen, wie du auf dem Schalter stehst. Nimm also den Bumerang zur Hand und richte den Pfeilkristall hinter der Tür nach Norden aus. Schieße dann einen Pfeil nach unten, damit dein mitgebrachter Pfeilkristall ihn auf den anderen lenkt und das Auge am Ende des Raumes abgeschossen wird. Eine Brücke fährt auf der anderen Seite des Stockwerks aus.

Gehe dorthin und überquere sie. Hinter dir wird nun weiter rechts ein **Trümmerphantom** erscheinen. Lock es an, sodass es sich zu einer Kugel transformiert und wie eine Dampfwalze über die Steine fährt. Lass dich natürlich nicht von der Kugel treffen und lass dir sozusagen Weg zur Schutzzone und Tropfen freierollen. Rette dich in die Schutzzone um das Phantom abzuhängen. Dann hol dir den **zweiten Lichttropfen** und gehe links die Treppen hoch. Hier geht der Rollspaß gleich weiter: Ziel ist es, sämtliche Steine in diesem unteren Raum zu zerstören. Lock das Phantom an und lass es darüber rollen. Nun findest du unten rechts einen **Pfeilkristall**. Nimm diesen an dich und schlepe es auf die sandige Anhöhe weiter oben, wo du auch einen Schalter findest. Im Augenblick wird dir dieser aber noch nichts bringen.

Unter dir ist ein schiebbarer Block. Positioniere ihn nun so, dass er zwischen dem sandigen Podest rechts und dem Podest weiter links steht, damit du auf das Letztere springen kannst. Dort kannst du den Kristall auf die **markierte Stelle** legen. Richte es nach Süden aus. Gehe nun zum Podest auf der linken Seite. Nimm hier den Bumerang zur Hand und dreh den Pfeilkristall so, dass er nach Norden zeigt. Gehe nun zurück zur sandigen Plattform und steige auf den Schalter. Eine Tür öffnet sich. Schieße nun einen Pfeil nach links ab, damit dieser über andere Pfeilkristalle zu einem Auge weitergeleitet wird. Eine weitere Tür öffnet sich und der Weg zum **letzten Lichttropfen** ist frei.

Schnapp dir anschließend das Phantom und übernimm es. Der Vorteil liegt auf der Hand - mit diesem **Trümmerphantom** kann Zelda alles niederrollen, sobald du sie bewegst. **Beachte:** Zelda kann dich nun nicht mehr mit dem Schild über Hindernisse tragen. Gehe nun ein Stockwerk tiefer, schnapp dir das örtliche Phantom und lauf über die Brücke. Mit dem Trümmer-Phantom kannst du nicht nur die **Armos-Statuen** zerstören, nein auch die nervigen Petiblins. Folge Phantom-Zelda durch die freigeräumten Armos-Statuen in die Mitte des Stockwerks. Steig hier unten die kleine Treppe hoch und nimm deinen Bumerang zur Hand, um den Pfeilkristall nach Norden auszurichten. Anschließend folgt ein Pfeil hinterher, damit eine **kleine Truhe** erscheint. Ein weiterer **Schatz** ist dein. Nimm die Treppe links hinab.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Mit dem Trümmer-Phantom bist du in der Lage, nun auch die **schweren blauen Blöcke** in diesem Stockwerk zu schieben. Ziel ist es nun, alle Schalter in den Ecken gleichzeitig zu betätigen. Links steht schonmal gleich dein erster Test:

*Schieb den blauen Block in die Ecke oben links. Dazu musst du zuvor mit Link den **grauen kleinen Block** dahinter wegschieben, damit Phantom-Zelda ihre Arbeit beginnen kann. Gehe nun nach unten: Schiebe mit Link den kleinen Block soweit nach unten zum Schalter, wie es ihm möglich ist. Lass dann Phantom-Zelda den großen Block nach hinten schieben, um dich aus der Ecke zu befreien.*

*Nun kannst du den Block nach unten auf den Schalter schieben. Gehe nun zur andere Ecke hier unten. Schiebe den kleinen Block soweit nach links oben raus und lasse Phantom-Zelda die großen Steinblöcke nach oben bzw. nach links schieben kann. Danach kannst du mit Link den kleinen Block nach unten in Richtung Schalter schieben. Gehe hier zur oberen rechten Ecke und stell dich mit Link und Zelda jeweils auf einen Schalter. Die Stacheln bei der **Truhe** verschwinden und du bekommst einen **kleinen Schlüssel**.*

Nimm hier wieder den Treppenaufstieg ins vorherige Stockwerk. Gehe den Gang entlang, bis du das **Lavabecken** erreichst. Da dich Zelda im Augenblick nicht transportieren kann, musst du den Gang weiter runter nehmen. Gehe hier die Treppe hoch. Lasse im kommenden Stockwerk die Steinhäufen ruhig stehen. Auch hier stell dich mit Zelda auf die beiden Schalter. Es erscheinen **4 Stalfos-Krieger**, gefolgt von **drei Zora-Kriegern**. Erschlage zum Schluss die **Maus**, damit sich die Türen öffnen. Vier gewöhnliche Phantome erscheinen. Such dir eins aus, dann geht's wieder ein Stockwerk tiefer.

Nun ist auch der Lavasee kein Problem mehr: Eile dorthin und lass dich von Phantom-Zelda zur Tür tragen. Hier findest du einen **Pfeilkristall**. Hebe ihn hoch und spring auf Zeldas Schild. Lass dich zu der Plattform tragen, die sich unten weiter rechts befindet. Leg den Kristall auf eine der beiden **markierten Kacheln** und richte es nach Osten aus. Spring nun wieder auf Zeldas Schild, lass dich weiter rechts zum Ausgang hoch tragen. Gehe hier nach oben zur Wand. Nimm die Peitsche raus und schwinge dich nach links auf die andere Seite. Du findest hier einen anderen **Pfeilkristall**.

Hebe ihn hoch und wechsele zu Zelda. Geh mit ihr nun zurück ins Lavabecken und stell dich unterhalb das Podest von Link. Wechsel wieder zurück und spring mit Link samt Kristall auf Zeldas Schild. Bring diesen Kristall nun auf das andere Podest unten links. Stell es auf die **markierten Kacheln** und richte es nach Westen aus. Gehe nun wieder zurück zu den Pfeilern: Schwinge erneut herüber und lass Link dort warten. Wechsel auf das Phantom und laufe nun zu dem Pfeilkristall unten links. Wir haben es nach Westen ausgerichtet. Hebe es nun mit dem Phantom hoch und bleib dort stehen. Wechsele wieder zu Link. Schieße jetzt einen Pfeil zum rechten unteren Pfeilkristall ab. Der Pfeil landet weiter rechts in einem Auge.

Links öffnet sich eine Tür auf Zeit. Visier nun den anderen Pfeilkristall weiter links an, den das Phantom hält. Es lenkt den Pfeil zu einem anderem Auge, das endlich die richtige Tür zum Treppenaufstieg öffnet. Schwinge dich mit Link nun zurück auf die rechte Seite, dann lass das Phantom zu dir kommen. Lass den Kristall einfach fallen, indem du das Phantom kurz mit dem Schwert berührst. Gemeinsam geht es wieder auf die linke Seite und die Treppen hoch.

Hier oben kannst du dir deine Herzen auffrischen und deinen Bedarf etwas aufstocken. Dann geht's weiter die Treppen hoch ins nächste Stockwerk. Hier gibt es brennende Flächen, sandige Flächen und... einen **Masterschlüssel**. Erahnst du es schon? Laufe mit dem Phantom über die Feuerflächen entlang, um weiter unten zum Masterschlüssel zu gelangen. Mit Link nimmst du den Weg über die Sandflächen hinweg. Lass Phantom-Zelda den Masterschlüssel aufheben - da sind auch die **Wächterhände**.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Links Aufgabe besteht jetzt darin, die Hände von Phantom-Zelda fern zu halten: Lass das Phantom den Weg zurückgehen. Töte hierbei mit Link beide Wächterhände, um Phantom-Zelda den Weg freizumachen. Hat sie die erste Flammenhürde oben hinter sich gelassen, muss sie ihren Weg weiter nach rechts gehen, um auf eine **Kreis-Plattform** zu steigen.

Zwei Hände versperren ihr den Weg. Link muss daher den Weg darunter nehmen und mithilfe von Pfeil und Bogen die Hände abschießen. Ist Zelda einmal auf der Kreis-Plattform, lauf mit Link zur Anderen, die sich unweit von Zeldas Plattform befindet. Haben beide ihre Plätze getauscht, lenke Zelda in Richtung Schloss und lass sie den Schlüssel einwerfen. Geschafft. Die Flammen erlöschen, sodass Link zum Phantom aufschließen kann. Gemeinsam geht's die Treppen hoch. Es ist nicht mehr weit zum Ziel.

Füll deine Herzen und Inventar mit den Krügen auf. Anschließend öffne die große Tür. Ein **blaues Licht** erscheint, damit du jederzeit hierhin zurückkehren kannst. Bist du bereit für den Kampf, gehe nach oben. Dort wartet **Delok** auf dich, der dir ein Ende setzen will.

Am Anfang hüpf **Delok** die ganze Zeit herum. Weich seinen Attacken aus oder verstecke 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 Krallen 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.

Nach einer kleinen Cutszene verschwindet Delok. Folge ihm durchs Fenster und anschließend die Wendeltreppe hinauf. Leider kommt ihr zu spät - **Marardo** hat Zeldas Körper eingenommen. Hilflos müssen Link und Zelda zusehen, wie **Glaiss** zusammen mit Marardo entkommt, ohne dass es Mittel und Wege gibt, ihre Flucht zu verhindern. Doch noch ist nicht alles verloren: **Shiene** erscheint und verweist euch auf den **Licht-Bogen**, der den Göttern einst als Waffe diente. Da dieser im **Sandtempel** verborgen ist, schenkt sie dir einen **Force-Kristall**. Neue Schienen erscheinen an der Meeresküste.

Es verbleibt nicht sehr viel Zeit, also mach dich auf die Suche.

KAPITEL 21: AUFBRUCH IN DIE WÜSTE

Die neuen Schienenstrecken erwecken den Anschein, als gäbe es in der Wüste nichts, was dich weiterbringt. Aber auch nur fast: Fährst du in der Wüste einmal herum, werden dir merkwürdige große **Steinkopf-Statuen** auffallen. Zeichne ihre Blickrichtungen auf.

An jeder äußeren Ecke des Schienennetzes gibt es eine Statue. Fahre nun in die Mitte, genauer genommen zu der Schienenstrecke, die vermeintlich im Nichts endet. Dort befindet sich ein dir unbekannter Bahnhof: Der **Sandschrein**. Auch hier gibt es nichts außer Sand und einige Steintafeln - aber ein genauer Blick auf die Karte verrät, dass die eingezeichneten Wege dem Schienennetz der Wüste entsprechen. Erinnerst du dich noch an die **Statuen**, deren Blickrichtungen wir aufgezeichnet haben?

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Richtig, sie verraten dir nun ein kleines Geheimnis: Den Fundort des letzten Lokomos. Gehe zu dem Schienenrechteck, das sich im Süden der Karte befindet und laufe auf die sandige Fläche, die die Wege umschließt. Lege dort auf der rechten oberen Seite eine Bombe. Tada: Ein **versteckter Eingang** wird sichtbar. Gleich hast du die Gelegenheit, **Tender** kennenzulernen. Spiel auch mit ihm das Lied der Erneuerung, damit neue Schienen erscheinen. Der Weg zur Pyramide ist frei. Doch... so einfach ist es nicht getan: Die **Pyramide** ist selbstverständlich verschlossen. Tender erzählt dir von **3 Prüfungen**. Fahre also über die neuen Schienen zur Feuerhöhe.

Zunächst erreichst du eine Höhle. Erahnst du es schon? Ein weiteres Treffen mit **Gohma** erwartet dich. Schieße wieder kontinuierlich auf sein Auge. Doch Gohma ist diesmal etwas schlauer: Nach einer Weile wird er sein Auge verschließen. Ziele derweil auf die Fässer an der Wand, bis Gohma sein Auge aufsperrt. Sogleich geht es mit der zweiten Prüfung weiter: Einem **Schienenlabyrinth! Dabei ist Wichtig zu wissen:** Jede Höhle bringt dich zu einem anderen Teil des Tunnels - auch wenn du Rückwärts fährst. Fahre durch die erste Höhle (die zu Anfang!), sodass du dahinter zu einer **Abzweigung** kommst.

Doch diese nimmst du nicht. Bremsen hier und fahr Rückwärts zurück. Du kommst zu einem anderen Abschnitt des Tunnels. Auch hier: Rückwärts in die Höhle zurück. Anschließend biegst du im letzten Abschnitt nach rechts ab. Prüfung bestanden. Jetzt wird gleich dein Schusstalent gefragt: Fahre nun den Weg weiter nach Süden und biege zuvor nach rechts (Weichenstellung links) ab. Aktiviere den **Ringtransporter**, damit du in Zukunft zwischen den beiden Schienennetzen der Wüste hin und herpendeln kannst. Kehre nun um und fahr zur **Pyramide**: Umkreise sie - denn um die Pyramide zu öffnen, müssen alle **Kanonengeschütze** auf der Pyramide weggebombt werden.

Das muss nicht auf dem ersten Anlauf geschafft werden - auch wenn du Game Over gehst, die zerstörten Geschütztürme bleiben anschließend auch zerstört. Ist es geschafft, öffnet sich der Eingang und du kannst hinein fahren. Willkommen im Sandtempel!

KAPITEL 22: DER SANDTEMPEL

Los geht's: Gehe durch die Tür im Norden, um den **Sandtempel** zu betreten. Folge dem gepflasterten Weg nach rechts, um einen Gang mit lauter rollenden Felsen vorzufinden. Bestimmt kannst du es dir denken: Durch den Felsenparcours geht es den Gang nach oben (die Ausbuchtung links ist eine Falltür), bis du oben links die Abzweigung erreichst. Stell dich hier auf die **blauen Fliesen**, um hier ein Auge weiter oben zu entdecken.

Schieße einen Pfeil auf's Auge, sofern es die rollenden Felsen zulassen. Einmal aktiviert, öffnet sich die Tür zu deiner linken. Gehe hindurch und öffne die **Truhe** in diesem Raum: Hurra, ein **grüner Rubin!** Natürlich war das eine Falle. Einige **Stalfos-Krieger** werden sich nach und nach aus dem Sand erheben, die du rasch erledigst. Zur Belohnung gibt es nun eine **weitere Truhe** mit einem **kleinen Schlüssel** als Inhalt.

Gehe wieder zum Eingang. Hier weiter oben rechts gibt's eine Treppe, die nach oben führt. Schließe die Tür auf, um nach oben zu gehen. Locker springst du von der Plattform herunter. Eile in den unteren Teil dieses Stockwerks, weiche den **Sandmonstern** aus, dann geht's weiter nach rechts. Bei der Statue kannst du in den Töpfen noch paar Herzen finden. Anschließend geht es weiter nach oben, an den Stachelwalzen vorbei zur Treppe. Hier im 2. Stockwerk kommt es nun weiter unten zum Kampf: Einige **Stalfos-Ritter** müssen von dir zurück in den Staub geschlagen werden. Zur Belohnung gibt es das Tempel-Artefakt: Den **Sandstab**. Mit ihm kannst du tolle Dinge machen.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Und du darfst sie auch gleich ausprobieren: Mit dem Stab lässt sich der Sand anheben und zu einer Säule formen. Du kannst natürlich auch den Sand unter dir verhärten lassen, um dich somit auf die Plattform neben der geschlossenen Tür anheben zu lassen. Zudem wirst du mit diesem Ding noch Gegenstände aus dem Sand ausbuddeln können. Dazu später - da es hier oben nichts mehr gibt, gehe die Treppe nach unten.

Der Sandstab kann noch mehr tolle Dinge - oder besser, du kannst durch ihn neue Wege kennenlernen: Sobald du wieder unten bist, halte die **Stachelwalzen** auf, indem du entsprechend Säulen aus Sand erschaffst. Du kannst die Säulen auch so entsprechend aufhalten, dass du auf diesen laufen kannst! Hol dir die **Truhen** links (**20 Rubine**) und rechts (**Schatz**), verlasse dann diesen Bereich nach unten.

Gehe nach links und erledige sie erst mit dem Sandstab, indem du sie einige Male damit bearbeitest. Sind sie verhärtet, kannst du sie mit dem Schwert zerschlagen. Gehe nun nach oben: Erzeuge einen Sandhügel, um ganz oben auf die Plattform zu gelangen. Nun stell dich an den Rand, sodass du die **große Walze** anhältst, sobald diese sich in der Mitte auf dem steinernen Boden befindet. Jetzt kannst du über die Walze direkt zurück zur Treppe nach unten laufen. Hier im Erdgeschoss erledigen wir gleich ein paar Dinge, die der Stab möglich macht: Links von dir ist eine bröselige Wand, die eine Treppe zum unteren Stockwerk blockiert. Weiter unten, unmittelbar vor dem Ausgang des Tempels, ist ein **Wurfhammer**.

Schnapp dir den großen Felsen und roll ihn per Sandstab zum Hammer. Einmal drauf, musst du nur noch den Kristallschalter darunter betätigen: Der Fels rollt jetzt gegen die Wand und der Eingang ist frei. Gehe die Treppe jetzt noch nicht runter. Erschaffe einen Sandhügel links neben der Treppe, um dich weiter oben zur kleinen **Truhe** fortzubewegen. Ein weiterer **Schatz** ist dein.

Nun schau dir den Gang weiter links unten an: Dort sind **zwei Walzen**. Uns interessiert die Walze auf der Plattform. Heb dich mithilfe des Sandstabs zu ihr hoch und roll die Walze weg. Lauf nach oben und bieg anschließend nach links ab. Hier findest du **drei Augen**: Hebe dich mit dem Sandstab hoch und schieße die beiden Äußeren ab. Das Mittlere musst du vom Boden aus treffen. Rechts von dir öffnet sich die Tür: Gehe dahinter bis zur **Walze**. Stell dich in die Nische rechts und roll die Walze per Sandstab an dir vorbei. Erschaffe dann dahinter links einen Hügel, um dich nach oben zu transportieren.

Roll nun die Walze zurück, dass sie zwischen den beiden Treppenstufen liegt. Lauf nun über die Walze auf die rechte Seite. Dort angekommen, musst du nun die Walze runter schieben, damit du wieder rüber kannst. Gehe nun nach links und erledige die beiden Sandmonster. Eine **Truhe mit 20 Rubinen** gibt's aus Dankbarkeit. Hinter den Raum mit den Sandmonstern ist eine **Karte an der Wand**: Helf dir per Sandstab über die Absperrung und schau sie dir an. Ein Rätsel ist dort niedergeschrieben. Erinnerung dich nun genau - wo hast du Augen in diesem Stockwerk gesehen? Markiere die **3 Augen**, die wir mit den Pfeilen abgeschossen haben. Das einzelne Auge dagegen kam schon ganz zu Beginn der Erkundungstour - und genau da müssen wir auch wieder hin.

Gehe zurück zum Eingang und wähle wieder den Weg rechts zu den rollenden Felsen. Dank dem Sandstab musst du nicht komplett um die Felsen herumlaufen. Bieg wieder die Abzweigung links ab und stell dich an die markierte Bodenfläche. Interessanterweise rollen die Steine hier nicht mehr. Schiebe die Felsen mithilfe des Sandstabs weg. Schieße das Auge ab, um die Tür links zu öffnen. Markiere das Auge auf der Karte.

Dahinter warten dich **Sand-Oktoroks**, die du mithilfe des Sandstabs herausfischen kannst. Hol dir die kleine **Truhe** oben links (**20 Rubine**) und ziehe deine Karte hervor: Verbinde beide Standorte der Augen mit einer Linie. Grabe nun unter dir an der Linie entlang, indem du per Sandstab kleine Hügel baust. Siehe da: ein **kleiner Schlüssel** liegt hier vergraben. Nun können wir hier im Erdgeschoss die Treppe nach unten nehmen.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Willkommen im Pyramidenkeller. Links neben dir ist **Treibsand**... Sand, den du besser nicht ohne weiteres berührst. Der Sandstab schafft hingegen kurze Abhilfe: Mit ihm kannst du eine Brücke erschaffen. Öffne dahinter die verschlossene Tür. Dahinter findest du zwei Sandmonster und zwei Schalter. Lass die Sandmonster zu Stein erstarren und leg sie jeweils auf einen Schalter. Gehe durch die Tür.

Dahinter erwartet dich jede Menge Treibsand. Arbeite dich hier langsam Stückweise vor, da der geschaffene Sand schnell verschwindet. Ziehe einen Weg nach links, um hinten einen **Stempel** vorzufinden. Gehe dann in die andere Richtung, um am Ende ein besonderes Rätsel zu meistern.

Siehst du die **blaue Spitze** auf dem Block? Der Block muss nun so geschoben werden, dass die blaue Spitze in den Sockel kommt: *Rechts, Unten, Rechts, Unten, Links, Oben*.

Unten öffnet sich die Tür. Dahinter musst du dir einen **Felsen fangen**, um ihn erstmal auf die Wurfplattform zu schieben. Gehe dann nach unten und aktiviere den Bodenschalter für eine Brücke. Bleib dort stehen und aktiviere den Kristallschalter neben dem Felsen per Bumerang. Nun kann der rollende Felsen die Tür öffnen. Schnapp dir einen weiteren Felsen und roll ihn auf den Schalter, um die Brücke nutzen zu können. Gehe den Weg entlang, an der Statue vorbei in den großen Raum: Schau zunächst oben rechts in der Ecke nach, um hinter dem Treibsandbecken eine kleine **Truhe mit 20 Rubinen** zu entdecken. Weiter links unten kannst du schon einmal die Tür für einen evtl. Rückweg entriegeln, indem du hier auf den Bodenschalter trittst. Widme dich nun dem Rätsel im Sandbecken: Hier gibt es nun mehrere Blöcke, die verschoben werden müssen. Zunächst kommen die **blauen Spitzen** in die Sockel:

Linker Block: *Rechts, Rechts, Unten, Links, Unten, Rechts, Rechts*

Rechter Block: *Links, Links, Unten, (Schiebe hierbei den anderen Block nun kurz zur Seite) Rechts, Unten, Links, Oben, Links*

Sind beide Blöcke eingerastet, öffnet sich eine Tür. Laufe an der Stachelwalze vorbei, indem du kurz Zuflucht bei der Nische weiter unten suchst. Dahinter erledigst du zwei Stalfos-Ritter für eine kleine **Truhe mit einem Schatz**. Weiter oben sind **zwei Stachelwalzen**. Blockiere die Untere und laufe über diese zum Schalter auf der Plattform. Die Tür öffnet sich. Nun halte beide Walzen an und gehe zur anderen Seite. Hinter der Tür erwarten dich einige Sand-Oktoroks. Besiege sie. Betrachte dahinter den Raum - **zwei Stellen glitzern** im Sand. Es ist ein **großer grüner Rubin (100 Rubine)** und der **Masterschlüssel**.

Mit dem Schlüssel geht's zurück zum Schieberätsel. Jetzt gilt es, die **runden Sockel** in ihre zugehörige Form zu schieben:

Linker Block: *Links, Unten, Rechts, Oben, Links, Unten, Rechts*

Rechter Block: *Oben*.

Die Tür zum Schloss ist offen. Nimm den Masterschlüssel und wirf ihn ins Schloss. Im 2. Kellergeschoss kannst du noch deine Herzen auffüllen. Lies die Steintafel für das **blaue Licht**. Wenn du jetzt bereit für den Boss bist, gehe durch die Tür. 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.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

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 abzuschließen. 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. Schnapp dir den **Herzcontainer** aus der großen Truhe, ehe du die Treppen hinabsteigst. Am Ende des Ganges erwartet dich eine weitere Truhe: Der **Lichtbogen**. Teste ihn gleich an dem Auge hinter dem Abgrund. Eil über die Brücke und steig ins blaue Licht.

Gehe wieder zum Zug und steige ein, damit eine Zwischensequenz folgt. Dank **Delok** erfährst du, wie du nun eine Chance hast, **Marardo** zu finden. Shiene schenkt dir das **Lokomo-Schwert**: Es ist doppelt so stark wie deine bisherige Klinge. Zudem musst du nun auch keine Lichttropfen mehr suchen, um die Phantome zu übernehmen. Fahre nun zum Turm der Götter, um den **Lichtkompass** zu suchen.

KAPITEL 23: TURM DER GÖTTER #6

Steig die Wendeltreppe nach oben und tritt in das blaue Licht: Es führt dich in den Raum, wo du zuletzt gegen Delok gekämpft hast. Gehe durch die Tür und die Treppe hoch. Hier findest du erstmal ein **Stempelkissen**. Betrachte anschließend den Altar und schieße **beide Augen** mit einem Lichtpfeil ab. Ein Treppenabgang erscheint.

Gehe diese hinab, füll deinen Vorrat nochmal auf und steige die nachfolgende Treppe hinab. Zelda wird dich darauf hinweisen, dass du dank deines neuen Lokomo-Schwertes **keine Lichttropfen** mehr benötigst, um Phantome zu besiegen. Prima oder? Geh zunächst die Treppe oben hinab. Schnapp dir hier eins der » normalen « Phantome und gehe zurück ins obere Stockwerk. Lauf mit dem Phantom über die Stacheln rechts und visiere den Bodenschalter an, damit Link aufschließen kann.

Hier im Lavabecken befinden sich **zwei Schalter**. Sie sind jeweils in den Einbuchtungen platziert. Deine Aufgabe ist es nun, beide Schalter mit dem Bumerang zu aktivieren, bevor die Zeit ausläuft. Die Tür in der Ecke öffnet sich, sodass du die Treppe hinabgehst. Erneut musst du Fuß ins Dunkle fassen: Gehe hier nach oben links den Gang entlang. Lies dir die **Steintafel** durch und blase gemäß ihrer Inschrift alle Fackeln aus. Eine Tür öffnet sich. Eile anschließend zum hiesigen **Feuerphantom**, übernimm es und gehe wieder zurück zur Treppe in der oberen, rechten Ecke. Überquere wieder den Lavasee, anschließend nimmst du die Treppe hier links. Wieder im Dunklen, gehe nach unten und schau dir die **Steintafel** an: Eines der Phantome soll ein Geheimnis kennen. Behalte die Information erstmal für dich und gehe nach links. Entzünde die zwei Fackeln vor der Tür mit dem Phantom und gehe die Treppen hinab.

Hier wird es sandig: Gehe mit Link und dem Phantom nach oben. Stell das Phantom hier ab und springe nur mit Link in die Sandgrube hinein. Besiege den Staflos-Ritter weiter oben. Zwei erloschene Fackeln stehen hier auf zwei Podesten. Deine Aufgabe ist es nun, für das Phantom einen **Sandweg per Sandstab** zu erzeugen, damit das Phantom herüberlaufen und die Fackeln entzünden kann. Ist das getan, erscheinen **zwei Truhen**. Geht wieder zurück zur Treppe und lass Link nun in die untere Sandgrube springen. Erledige auch hier alle Staflos-Ritter. Kehre dann zum Phantom zurück und nutze die kleine Plattform links, um dich auf dessen Schild hieven zu lassen. Um die Truhen zu erreichen, musst du per Sandstab den Weg des Phantoms ebnen und es zeitgleich zur Truhe navigieren.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Zur Belohnung gibt es einen **kleinen Schlüssel** als auch einen **Schatz**. Eile nun zur Treppe zurück und gehe wieder hoch. Auch im Dunklen Stockwerk geht's wieder zurück, nach rechts und die Treppe anschließend hoch. Erneut musst du den Lavasee überqueren, um die Treppe anschließend wieder runter zu gehen. Erneut geht's durch dunkle Gänge: Lauf nach links zu der geöffneten Tür. Gehe dahinter runter und entzünde alle Fackeln. Gehe an den beiden geschlossenen Türen vorbei, weiter nach links und.. du entdeckst ein **Teleportations-Phantom**. Übernimm es, indem du weiter unten eine beliebige Wand anschlägst, sodass das Phantom zu dir herunter kommt.

Nachdem Zelda von ihm Besitz ergriffen hat, schieße das Auge ab, wo das Phantom gestanden hatte. Eine Fackel wird entzündet. Gehe nun wieder zurück zur Treppe, wieder über den Lavasee und nehme die andere Treppe nach unten. Erinnerst du dich noch an die merkwürdige Information, dass ein **Phantom ein Geheimnis kennt**? Lass nun Phantom-Zelda mit den beiden Phantomen hier reden. Eines von ihnen wird dir verraten, dass eine **Wandseite sehr dünn sei**. Gehe nach oben links zur Ecke und lege an der oben Wandseite eine Bombe an. Ein neuer Durchgang erscheint. Gehe dahinter die Treppe hoch und durch den Gang hinaus. Willkommen zurück zum Stockwerk mit dem Lavasee... aber diesmal auf der anderen Seite: Gehe nach unten und entferne den Steinhaufen. Siehe da... eine **Truhe mit einem Schatz**. Gehe zurück zur Sandgrube und heb Link mithilfe des Sandstabs hoch, sodass er auf Phantom-Zeldas Schild springen kann. Gehe nun nach oben, denn neben der Tür ist auf dem Podest ein Schalter. **Zwei Phantom-Augen** und ein weiteres **Teleportations-Phantom** erscheinen auf der Karte.

Gehe nun nach Süden bis zur Wand, wo die **Kreis-Plattformen** sind. Wechsle auf das Phantom und warte, bis das Phantom-Auge die Kreisplattform passiert, visiere es an und teleportier es herüber. Nun stell dich mit Link auf das Gegenstück, sodass sie ihre Plätze tauschen. Gehe mit Link nun zur Schutzzone weiter rechts. Warte dort und wechsle zum Phantom. Visier das **Phantom-Auge** an, wenn es den Rand der Sandgrube ganz rechts erreicht und teleportier dich dann herüber.

Geh mit dem Phantom nun oben durch die Stacheln und stell dich links auf die **Dreieck-Plattform**. Folge mit Link nun auf die Andere, sodass ihr die Plätze tauscht. Mit Link geht es weiter nach oben, über die Sandgrube hinweg durch den Gang. Am Ende steht ein Phantom: Lock es weg und übernimm es. Schieße nun das Auge ab, welches das Phantom ursprünglich bewacht hat, sodass sich im Süden eine Tür öffnet. Nun teleportier dich mit dem Phantom per Phantom-Auge zurück zur **Dreiecks-Plattform**, sobald jenes darüber schwebt. Lauf dann mit Link den Gang zurück und auf das Gegenstück, um wieder die Plätze zu tauschen. Geht gemeinsam nun zur Schutzzone weiter rechts. Hier oben über dir ist eine kleine Sandgrube: Nutze sie, indem du das Phantom-Zelda davor stehen lässt und dich per Sandstab hochhebst, um auf Zeldas Schild zu springen.

Gemeinsam geht's durch den Ausgang rechts und weiter den Gang entlang. Erledige hier den lästigen Petiblin auf seiner Armos-Statue, dann stell dich an den Abgrund. Nimm deinen Bumerang heraus und ziele auf den **Pfeil-Kristall** weiter links, um diesen nach Norden auszurichten. Anschließend schießt du einen Lichtpfeil, damit dieser ein Auge weiter oben trifft. Die Tür zu einem Treppenabstieg wird entriegelt. Den Felshaufen lass erstmal so stehen und geh die Treppe nach unten. Hier wieder im Dunklen, schnapp dir das **Trümmer-Phantom** weiter unten und übernimm es. Gehe anschließend wieder zurück zur Treppe hoch. Nun widmen wir uns dem Steinhaufen: Roll mit dem Phantom die Steine und die dahinter liegenden **Armos-Statuen** nieder. Zur Belohnung gibt es einen **kleinen Schlüssel**.

Du kannst nun auch die Armos-Statuen weiter links zerstören, die den Weg zum Ausgang aus diesem Labyrinth versperren. Hast du alles erledigt, geht es wieder unten rechts die Treppenstufen hinab ins Dunkle. Hier gibt es weiter links an der oberen Wand ein Auge, dass du mit einem Lichtpfeil abschießt. Es erscheint eine **Truhe** bei der Treppe, in der du wieder einen **kleinen Schlüssel** entdeckst.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Gehe nun zurück zum Auge; weiter links ist eine erloschene Fackel. Entzünde sie mit dem Bumerang, damit die beiden Türen weiter links entriegelt werden. Gehe durch die erste Tür links und nimm die Abzweigung nach Süden. Hier findest du eine weitere Treppe nach unten, die du natürlich auch hinab gehst. Kaum bist du hier unten angekommen, macht dich Zelda schon auf **drei verschlossene Türen** aufmerksam. Gemäß der Lösung solltest du zur Zeit ein **Trümmerphantom** mit dir führen, daher nimmst du die Tür auf der rechten Seite. Hier im 26. Stock wirst du auf die **Standortpunkte dreier Augen** aufmerksam gemacht.

Gehe den Gang runter, nimm die Abzweigung nach Links. Hier rollen Felsen den Gang entlang. Lass das Phantom nach oben rollen und stell es am Ende ab. Folge mit Link und aktiviere den **Kristallschalter** in der Schutzzone weiter links. Nun rollen keine Felsen mehr. Gemeinsam geht ihr nun von der Schutzzone aus nach links: Zertrümmer mit Phantom-Zelda hier unten alle Armos-Statuen. Ist das getan, geht gemeinsam zurück zum Felsen-Gang und folgt dem Weg nach unten. Zerstöre auch hier alle brüchigen Felsen und schau dir die **Steintafel** an. Im Moment kannst du mit ihrer Information wenig anfangen, aber notiere sie dir.

Lauf jetzt zur Treppe, um ins vorherige Stockwerk zurück zu kehren. Auch hier gehst du weiter links die Treppen hoch, um dich anschließend wieder im Dunklen vorzufinden. Übernimm nun ein **Phantom**, das **dich per Schild tragen kann**. Geh dann wieder die Treppen runter und wähl diesmal die Tür ganz links. Kaum unten angekommen, erscheinen **3 Phantom-Augen**. Geh mit Link über die Sandgrube und tritt weiter links auf einen Bodenschalter. Eine Brücke erscheint. Hebe Link per Sandstab in die Höhe, sodass er auf den Rücken des Phantoms springen kann. Geht nun so zum Abgrund weiter unten, nimm dann die Peitsche heraus und schwing dich hinüber. Tritt auf den Schalter für eine Brücke und lass das Phantom zu dir kommen. Gehe nun nach oben, damit ein **Teleportations-Phantom** erscheint.

Stell dich mit Link unterhalb der Plattform hin, wo es hin und her marschiert. Dreht es dir nun den Rücken zu, zück den Sandstab und heb dich nach oben, um dem Phantom gleich eins überzubraten. Übernimm auch dieses. Warte ab, bis das Phantom-Auge hier zur linken Plattform hinüber fliegt. Teleportier dich dorthin und heb den **Pfeilkristall** hoch. Stell dich mit dem Phantom schön in die Mitte und wechsele zu Link. Lauf die kleine Treppe hoch und dreh mit dem Bumerang den Pfeilkristall nach Norden. Schieße einen Lichtpfeil hinterher, damit das erste Auge aktiviert wird.

Geh mit Link nun zur rechten Sandgrube. Dort weiter hinten findest du eine **Kreis-Plattform**. Stell dich darauf und wechsele zum Phantom. Teleportier dich von Auge zu Auge zum Phantom-Auge ganz rechts. Gehe dann nach oben und platzier dich auf die andere Plattform, damit Link und Zelda wieder die Plätze tauschen. Gehe mit Phantom-Zelda nun die Treppen hoch und stell es auf den Bodenschalter, damit eine Tür geöffnet wird. Lass das Phantom darauf stehen, da sonst die Tür wieder schließt. Eil mit Link nach unten und schieße einen Lichtpfeil auf den **Pfeilkristall**, damit ein weiteres Auge aktiviert wird.

Bleibt nur noch eines über. Gehe nun zurück zur Treppe und rauf in den 28. Stock, um hier im Dunklen ein **Feuer-Phantom** zu übernehmen. Gehe dann wieder zurück zu den **3 Schlüsseltüren** und wähle nun den letzten, mittleren Gang. In diesem Abschnitt findest du **4 Fackeln**, die alle in einer **gewissen Reihenfolge** entzündet werden müssen. Erinnerst du dich noch an den merkwürdigen Text der Steintafel? Gut, sie gibt dir vor, wie du die Fackeln zu entzünden hast:

*Entzünde mit dem Phantom die Fackel oben links. Nimm dann den Bumerang zur Hand und entzünde nun danach die Fackel im Sand, dann jene, welche sich in der Mitte des Abgrunds befindet. Zum Schluss lenkst du das Phantom über die Stacheln und entzündest die letzte Fackel. Hinten öffnet sich eine Tür, die das **letzte Auge** versteckt.*

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

Lauf dorthin und schieße auch das Auge mit einem Lichtpfeil ab. Da nun alle drei Augen aktiviert wurden, öffnet sich die Tür zum Treppenabstieg. Erschlag das Phantom-Auge auf dem Weg und geh hinab ins nächste Stockwerk. Einige Monster werden sich hier dir in den Weg stellen: Die **Silberschleime** lassen sich entweder mit dem Phantom kleinhacken oder du zückst den Bogen. Damit es auch spannend bleibt, folgen danach einige Stalfos-Krieger, die du mit einigen Pfeilschüssen auch erledigst. Zum Abschluss folgen drei rote Zora-Krieger. Achte auf ihren Feueratem und nimm die Peitsche heraus. Danach gehe die Treppe nach unten. Fast geschafft: Ein Blick auf die Karte dieses Stockwerk verrät, dass hier alle Sorten von Phantomen herum streunen. Übernimm das **Feuer-Phantom** und zünde beide Fackeln vor der Tür an. Als Resultat öffnet sich diese und ein Phantom-Auge erscheint.

Schnapp dir das **Teleportations-Phantom**, indem du mit Zelda zunächst das normale Phantom so ansprichst, dass es zur Seite schaut. Warte nun, bis das **Phantom-Auge** in der Nähe der Sandgrube fliegt und puste es per Luftkanone auf die andere Seite. Teleportier dich mit Phantom-Zelda dorthin. Stellt euch beide jeweils auf einen Schalter, um eine zweite Tür zu öffnen. Eile rasch hindurch. Schnapp dir nun das **Trümmer-Phantom**. Roll nun über das normale Phantom hinweg, um dort alle Armos-Statuen platt zu machen. Anschließend überrollst du nochmal die beiden Phantome unter dir, damit sie einen Moment geblendet und Link sie unbehelligt passieren kann.

Nun müsst ihr nur noch gemeinsam die große Tür öffnen, damit ihr gemeinsam durchs Tor gehen könnt. Im nachfolgenden Raum verliert Zelda ihre Phantom-Gestalt. Endlich: Weiter vorne ist auch die langersehnte Truhe mit dem **Lichtkompass**. Die Waldtafel leuchtet auf und zeigt dir einen neuen Weg.. offensichtlich solltest du mal da entlang fahren. Ein **blaues Licht** erscheint, dass du auch benutzt. Wieder unten bei deiner Lok, steigst du ein und wählst den schwarzen Punkt in der unteren Ecke der Waldkarte. Zeit, dem Dämonenkönig zu folgen und ihm zu zeigen, wer nun der bessere Lokführer ist.

KAPITEL 24: IM DÄMONENREICH

Steig in den Zug ein und fahre zum **Waldland**: Hier zeichnest du deine Route gen **Dämonentor**. Schau, ob du alles Nötige mitgenommen hast und genieße deine letzte Fahrt durch das schöne Grün. Am Ende der Fahrt macht dich Zelda auf das Dämonentor aufmerksam und das es keinen Weg zurück gibt. Bist du dir sicher, fahre hindurch. Einmal durchs Dämonentor gefahren, kommst du zu einer **verwunschenen Schienen- strecke**... 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...

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 brems stark, damit dich die Dämonenlok nicht rammt. Landest du hinter ihr, versuch auf ein anderes Gleis zu wechseln, da diese versucht dich auszubremsen.

Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

www.zeldaeurope.de

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. Wiederhol 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...

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. 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!