

## ALLE GEHEIMEN BAHNHÖFE

In **Spirit Tracks** kannst du über **Force-Kristalle neue Schienenstrecken freischalten**, auf denen du Hasen, Teleportringe und neue Bahnhöfe entdecken kannst. Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit den **geheimen Bahnhöfen**, seinen Rätseln und ihren Belohnungen. Manche Rätsel können richtig fies werden, weshalb dir dieser Guide hilft, diese zu meistern.

### Geheimbahnhof Schnee [Forcekristall #10]

An diesem Bahnhof musst du ein Schalterrätsel lösen: 5 Schalter müssen in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden. Um das Rätsel zu lösen, musst du 4 Räume meistern. An jedem Ende befindet sich eine Steintafel, auf der eine Antwort steht.

#### Raum Nordosten:

In diesem Raum gilt es die Eis-Fackeln zu entzünden, damit du so über das Wasserbecken kommst. Zeichne mit dem Bumerang mithilfe des Feuers deinen Weg durch das Wasser, um es gefrieren zu lassen. Beeile dich: Die Eisplatten halten nicht ewig. Am Ende findest du eine Steintafel: » Die Attrappe in der Mitte soll man nicht berühren... «. Geh oben rechts den Gang entlang, um bequem zur Treppe zurück zu gelangen.

#### Raum Südosten:

Hier gilt es hinter der Absperrung gegen einige Oktoroks und Eisfledermäuse anzu- kämpfen. Die Schwierigkeit liegt hierbei, dass der Kampf auf dünnen Eisplattformen stattfindet, die du zunächst per Bumerang und Fackelfeuer erschaffen musst. Sind alle Feinde besiegt, öffnet sich oben die Tür. Am Ende findest du eine Steintafel: » Der zweite von links schlägt den dritten... «.

#### Raum Südwesten:

Kaum trittst du auf den Bodenschalter, tickt die Uhr: Vor dir links befindet sich ein kleiner Parcours aus Eisflächen, an deren Ende sich eine Tür befindet. Passiere die Tür, bevor die Zeit abgelaufen ist. Der Trick: Auf Eisflächen lässt sich schlecht in eine andere Richtung laufen, also biege etwas früher in der Kurve ab, um zügig um die Runde zu kommen. Hinter der Tür befindet sich eine weitere Steintafel, die dir folgenden Hinweis verrät: » Beide Enden, Anfang oder Ende... «.

#### Raum Nordwesten:

Zunächst musst du einen Block ins Wasser befördern: Schiebe diesen in folgender Reihenfolge: Rechts, Oben, Links, Unten, Rechts, Oben, Rechts. Ist die Kiste im Wasser, nimm deinen Bogen heraus. Schieße die 4 Oktoroks ab und schnapp dir die Luftkanone. Mit ihr musst du mit deiner Kiste übers Wasser fahren und den Pfeilen ausweichen. Dies nicht so einfach. Am Ende erwartet dich die letzte Steintafel: » Der zweite und der vierte sind nebeneinander... «.

Die gesammelten Informationen verraten dir folgende Reihenfolge: Links außen, Mitte, 2. von Rechts, 2. von Links, Rechts außen. Gehe anschließend über die neue Brücke und besiege im kommenden Raum die 4 Eis-Oktoroks. Nutze dazu einfach deine Wirbelattacke. Endlich winkt dir nun die ersehnte Belohnung entgegen: In der großen Truhe erwartet dich ein Goldkristall (Schatz), der 2500 Rubine wert ist.

### Geheimbahnhof Eis [Forcekristall #14]

In der Höhle dieses Bahnhofs gibt es 3 Schalter, die einem Schwierigkeitsgrad entsprechen:

Aktivierst du einen, öffnet sich die dazugehörige Tür. Innerhalb eines Zeitlimits musst du die dahinter liegende Eisstrecke durchlaufen und die Tür am Ende passieren, bevor der Timer abgelaufen ist. Hinter jeder Tür befindet sich eine Truhe mit einem Schatz, dessen Wert vom Schwierigkeitsgrad abhängig ist.

Der Trick an diesem Rätsel: Auf Eisflächen lässt sich schlecht in eine andere Richtung laufen. Biege deshalb schon früher in der Kurve ab, um zügig um die Runde zu kommen.

### Geheimbahnhof Berge [Forcekristall #15]

An diesem Bahnhof erwartet dich ein gemeines Labyrinth, das aus generierten Räumen besteht. Du wirst zwangsläufig ein wenig herumprobieren müssen. Zunächst kannst du hier 2 Schatztruhen (Schatz, 20 Rubine) einsacken, indem du den Vogelruf spielst und dich mittels Peitsche dranhängst.

Im Nordwesten steht eine Wache aus Hyrule-Stadt, die seinen Kollegen vermisst. Sie waren gemeinsam auf Schatzsuche und verrät dir den Weg, wie du diesen finden kannst: Such dir einen Raum ohne Südausgang und gehe dann konsequent nach Norden. Nach einer Weile wird es keinen weiteren Weg nach Norden geben. Es ist ein Raum mit zwei Dekuranhas und zwei Felsen. Stell dich auf die einsame Bodenplatte oben rechts und spiele das Schatzsucherlied: Eine Truhe erscheint und ein sagenhafter Goldkristall im Wert von 2500 Rubine gehört dir! Damit wären die Geldsorgen vorerst erledigt.

Du solltest in diesem Labyrinth noch eine Steintafel suchen, in der eine Notiz von der verschollenen Wache hinterlassen worden ist. Hast du sie schließlich gefunden, verlasse die Höhle. (Die aufgestellten Schilder weisen dir den Weg in die erste Kammer.) Sprich erneut mit der Wache und sie gibt dir zur Belohnung 100 Rubine.

### Geheimbahnhof Meer [Forcekristall #19]

An diesem Ort kannst du bei einem Boing-Oing ein Minispiel spielen, das du im Gegensatz zu den anderen Bahnhöfen so oft wiederholen kannst, wie du willst. So muss Link Schwert und Bogen zurücklassen und sich durch 5 Stockwerke kämpfen. Ein idealer Ort, sich wertvolle Schätze anzueignen und etwaige Geldsorgen zu tilgen!

## Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

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

Hier im Gras findest du zunächst zwei Prismen: Spiele das Lied des Lichts, damit sie aktiviert werden. Gehe zu dem Punkt, wo sich ihre Lichtstrahlen kreuzen: Mithilfe des Schatzsucherlieds erscheint nun eine Truhe mit einem Schatz.

Das eigentliche Rätsel um diesen Ort befindet sich weiter oben. Rufe dazu einen Vogel per Vogelruf herbei und lass dich mittels Peitsche nach oben tragen. (Pass auf gefiederte Feinde auf, die du ebenfalls mit diesem Lied anlockst. Hier findest du ein paar Hühner, weitere schwarze Raben und... ein Prisma. Spiel das Lied des Lichts, damit es aktiviert wird. Folge dem Lichtstrahl und lege an der Wand eine Bombe an. Eine Höhle wird sichtbar, in die du hinein gehst. Sprich mit dem Boing-Oing, indem du das Wecklied spielst. Er lässt dich in die eigentliche Höhle, die du künftig so oft wiederholen kannst, wie du willst!

### Erstes Stockwerk:

Zunächst erscheinen zwei Phantome. Ziel dieser Ebene ist es, alle 3 Fackeln zu entzünden. Gehe erstmal in die linke Schutzzone für eine Truhe (Schatz). Die Fackeln befinden sich jeweils eine in den oberen Raumreken als auch in der Nische ganz in der Mitte. Gehe nun oben durch die Tür nach unten, um dich der nächsten Prüfung zu stellen.

### Zweites Stockwerk:

Verstecken im Dunklen! Hier gilt zwischen den 3 Feuerphantomen alle Fackeln zu löschen. Schau dazu oben auf unsere Abbildung, um die Fackeln zu finden. Vergiss die Truhe (Schatz) im Osten nicht. Sind alle Fackeln erloschen, kannst du die Treppe hinabgehen.

### Drittes Stockwerk:

In den Ecken des Raumes befinden sich Zoraköpfe, dessen Ringe du herausziehen musst. Ziehe aber jeweils vom Paar nur den Ring, dessen Zoramaul mehr an eine Ecke grenzt. Andernfalls wird ein weiteres Phantom-Auge erscheinen. Bevor du die nächste Treppe hinunter eilst, vergiss den Schatz nicht - er steht oben rechts in der Nische.

### Viertes Stockwerk:

Hier gilt es alle brüchigen Steine zu entfernen, die anhand der Karte zu erkennen sind. Tu dies mit Bomben (nur wenn du genügend hast, sonst bewahre sie dir auf!) oder spiel mit eins der Trümmerphantomen fangen. Vergiss nicht die beiden Schutzzonen oben rechts und unten links - dort sind zwei weitere Schätze, die du besser mitnimmst.

### Fünftes Stockwerk:

Nicht nur alle 4 verschiedenen Phantome lauern auf dich, sondern auch 4 Schätze in jeweils einer Nische. Diese musst du öffnen: Die beiden Truhen auf der rechten Seite kannst du notfalls mit Bomben freilegen. Zieh bei der oberen rechten Truhe den linken Ring aus dem Zoramaul, um die Stacheln für die linke obere Truhe zu senken.

Ziehe nicht am rechten Kopf, außer du möchtest ein störendes Phantom-Auge herbei beschwören. Entzünde die linke Fackel bei der Tür per Bumerang, um auch die letzte Truhe unten links einheimsen zu können. Hast du alle 5 Stockwerke gemeistert, gelangst du zu einer großen Truhe: In ihr liegt ein Schatz im Wert von 2500 Rubinen. Mithilfe des blauen Lichts oben links kommst du wieder zum Ausgang.

## Entlegener Bahnhof [Forcekristall #20]

Du kennst sie schon aus dem Sandtempel: farbige Würfelblöcke. An diesem Bahnhof gibt es drei Eingänge, die für verschiedene Schwierigkeitsstufen stehen. In ihnen sind jeweils drei Räume mit Würfelrätseln, für deren Lösung es am Ende auch entsprechende Belohnungen gibt.

**Hinweis:** Manchmal musst du einen Würfel zurückdrehen, um Platz für den anderen Würfel zu schaffen. Wir haben die Würfel anhand ihrer Ausgangsposition farblich markiert, daher merkt euch, welcher Würfel welcher ist.

### Eingang Mitte - Raum #01

**Schwierigkeit Leicht**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Schatz; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– Links, Links, Unten, Unten, Rechts, Oben, Rechts

### Eingang Mitte - Raum #02

**Schwierigkeit Leicht**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Schatz; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– Rechts, Unten, Unten, Rechts, Rechts, Unten, Links

### Eingang Mitte - Raum #03

**Schwierigkeit Leicht**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Schatz; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– Unten, Rechts, Oben, Links, Unten, Links, Oben, Rechts, Unten

### Eingang Links - Raum #01

**Schwierigkeit Normal**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Herzcontainer; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– *Linker Würfel*, *Rechter Würfel*  
*Rechts, Unten, Rechts, Oben, Links, Unten, Links, Unten, Links, Oben, Rechts, Unten*

### Eingang Links - Raum #02

**Schwierigkeit Normal**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Herzcontainer; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– *Oberer Würfel* *Unterer Würfel*  
*Unten, Links, Unten, Oben, Rechts, Oben, Links, Unten, Rechts, Unten, Rechts, Oben, Links, Oben*

# Zelda Europe Lösungen – Spirit Tracks

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

## Eingang Links - Raum #03

**Schwierigkeit Normal**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Herzcontainer; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– *Linker Würfel*, *Mittlerer Würfel*, *Rechter Würfel*  
*Rechts, Links, Oben, Oben, Links, Unten, Links, Oben, Rechts, Unten, Rechts, Links,*  
*Oben, Oben, Rechts, Rechts, Unten, Links, Unten*

## Eingang Rechts - Raum #01

**Schwierigkeit Schwer**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Königlicher Ring; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– *Linker Würfel*, *Mittlerer Würfel*, *Rechter Würfel*  
*Links, Unten, Links, Links, Links, Unten, Rechts, Rechts, Oben, Links, Unten, Rechts,*  
*Rechts, Unten, Oben, Rechts, Unten*

## Eingang Rechts - Raum #02

**Schwierigkeit Schwer**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Königlicher Ring; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– *Oberer Würfel*, *Unterer Würfel*  
*Rechts, Unten, Oben, Rechts, Links, Oben, Unten, Links, Unten, Links, Oben, Rechts,*  
*Rechts, Unten, Oben, Links, Unten*

## Eingang Rechts - Raum #03

**Schwierigkeit Schwer**

**Belohnung für alle 3 Rätsel:**

Königlicher Ring; Grüner Rubin (100 Rubine)

Kombination für diesen Raum:

– *Linker Würfel*, *Mittlerer Würfel*, *Rechter Würfel*  
*Unten, Rechts, Links, Unten, Oben, Rechts, Links, Oben, Unten, Rechts, Links, Unten,*  
*Oben, Links, Rechts, Unten, Unten*