

# Soluce de Zelda Ocarina of Time

Bonjour à tous et merci d'avoir accepté de suivre cette soluce ensemble, c'est pour moi une grande expérience sur un jeu qui me passionne vraiment. J'espère que cette soluce vous plaira et que vous prendrez plaisir à la lire.

## Forêt Kokiri

Après cette cinématique qui vous raconte un peu l'histoire du jeu, vous vous réveillez donc après un dur levé (feignant !). Sortez donc de la maison pour vous retrouver dans le petit village Kokiri où on vous demande d'aller voir l'arbre Mojo (mais Mido ne veut pas vous laissez passer sans l'épée ni le bouclier). En sortant, Saria court vers vous (sans importance). Prenez l'échelle et descendez là (ou retournez vous et maintenez (Z) et faite un salto arrière en faisant (Bas+A) qui est plus rapide et dirigez vous à gauche pour montez la petite côte. Passez les barrières, dirigez vous vers le trou (faite A pour entrer), allez tout de suite vers la droite pour récupérez 5 rubis, puis retournez vous pour vous apercevoir qu'une grosse boule rôde dans le coin.

Au moment où elle passe suivez là, puis la 1<sup>ère</sup> à droite, tournez pour récupérez 5 rubis à nouveau et continuer la 2<sup>ème</sup> à droite pour avoir l'épée Kokiri (enfin une arme, pas trop tôt !) et aller dire bonjour aux deux herbes où vous avez trouvez vos 5 rubis puis anéantisiez-les pour récupérez les rubis qui vous seront utiles pour acheter **le bouclier** qui en vaut 40 (Rapia !). Sortez donc d'ici, puis tout de suite à votre gauche se trouve 2 pierres. Visez-les puis faites des sauts de côté pour chacune d'elle pour avoir des rubis puis coupez les herbes des alentours. Descendez la pente, et, juste en face, passez derrière la maison et escalader le petit mur pour récupérez 5 rubis cachés. Il y a aussi 3 plateformes, sautez et traversez sans toucher l'eau pour avoir 5 rubis supplémentaire. Fouillez aussi les maisons pour trouver des rubis puis dirigez vous vers le magasin qui est la maison après les 3 plateformes avec la petite fille perchée sur le toit. Achetez le bouclier, puis aller parler à Mido qui vous raconte alors sa vie, puis continuez pour croiser des Mojo Baba. Tuez-les et récupérez **les bâtons Mojos** qui vous seront fort utiles lors de votre périple. Vous arrivez devant l'arbre Mojo. Ecoutez ses sages paroles puis acceptez la quête et pénétrez alors dans le premier donjon du jeu : l'arbre Mojo !

## L'arbre Mojo

Vous voici dans votre premier donjon, (youi ! enfin ce n'est pas trop tôt je vais me battre !)Devant vous 3 Mojo Baba. Attention, celles-ci attaquent en se penchant vers vous. Assenez-leur donc un coup quand elles se penchent, puis enchaînez sur sa tige. Prenez les bâtons après les avoir tués, puis montez l'échelle. Montez tranquillement le petit chemin puis ouvrez le coffre en passant pour récupérez la **carte du donjon** et avancez jusqu'à la porte. Apprenez à ouvrir celle-ci (il serait temps, non ?) puis vous rencontrerez une peste Mojo. Renvoyez lui sa graine dans la figure à l'aide du bouclier, puis courez vers elle et achevez-là ! Mais nan pas de chance, votre soif de sang sera pour plus tard, celle-ci vous donne un conseil fort utile. Dans cette pièce, sautez sur la plateforme et vite vers le coffre puis prenez votre trésor : **le lance-pierre des fées**. Equipez-le. Si vous avez perdu de la vie montez le lierre pour un cœur sinon aller en bas et coupez les herbes puis visez et tirez sur l'échelle pour qu'elle tombe et que vous puissiez sortir. Revenez dans la salle principale, au niveau

des lierres près du coffre où vous avez eu la carte, puis visez les Skullwalltulas avec votre nouveau trésor tout frais ! Une fois cela accomplie, montez donc le lierre. Arrivé en haut, dirigez vous vers la porte. Une fois franchie, appuyez sur le bouton pour activer les plateformes et sautez en face pour avoir le coffre qui contient **la boussole**, puis redescendez et approchez vous du mur sur la droite pour faire descendre une Grosse Skulltula. Attendez qu'elle se tourne pour frapper, puis éliminer aussi la Mojo Baba et remontez, puis ré-appuyez sur le bouton pour cette fois aller à droite et récupérez le petit coffre mais surtout juste derrière celui-ci **une skulltula d'or** ! Puis revenez à l'entrée et saisissez votre bâton mojo et allumez-le avec la flamme, puis allumer le flambeau éteint puis ouvrir la porte et enfin sortir. Une fois dans la grande salle, vous devez, de l'étage où vous êtes, sauter sur la toile tout en bas. Tuez donc une des grosses Skulltulas puis sautez et lâchez le joystick pour éviter de dévier de la trajectoire prévue. Une fois dans l'eau en dessous, allez sur la droite pour appuyer sur le bouton et allumer la torche. N'oubliez pas les deux Skulltulas d'or : une sur le lierre menant à l'étage au dessus et l'autre sur la grille. Ensuite, prenez un bâton puis allumez-le et allez brûler la toile en face pour avoir accès à la porte. Quand vous traversez l'eau, veillez bien à passer sur la partie où vous avez pied, sinon vous tombez et le bâton s'éteindra. Une fois la porte franchis, éliminez la peste mojo et écoutez l'indice qu'elle vous donne qui vous sera utile par la suite. Prenez donc votre lance-pierre et visez l'interrupteur œil qui se trouve au dessus de la porte verrouillée pour l'ouvrir. Dedans vous voyez alors un obstacle sérieux sur votre route. Pour passer, vous devez aller dans l'eau sur la gauche au niveau de la barrière et plonger pour activer le bouton, puis remonter vite au début, sauter sur la plateforme et maintenir (R) enfoncé pour vous baisser. Sautez alors sur la terre ferme, tuez la grosse Skulltula et poussez le bloc jusqu'au bout (Navi vous expliquera comment pousser un bloc !). Dans cette salle, tuez donc les multiples ennemis présents, puis allumez les 2 flambeaux et passez la porte. Avancez donc en faisant attention à la grosse Skulltula, puis une fois au centre, faites attention aux 3 œufs accrochés au plafond. Passez en dessous pour faire tomber les larves Gohma et tuez-les, puis prenez un bâton pour brûler la toile d'araignée de droite (celle de gauche c'est inutile, il faut avoir les bombes et le boomerang pour passer pour trouver une Skulltula d'or). Dans la salle suivante, poussez le bloc en bas et descendez puis prenez un bâton et allumez-le puis remontez et allez sur la toile et maintenez (R) pour vous baisser et donc brûler la toile. Sautez dans le trou, pour arriver en bas. Sortez de l'eau et la souvenez vous de cette petite peste mojo et son indice sur ses 3 frères ! Quoi ? Vous avez oublié ?! C'est 2-3-1, bah oui les ennemis ne disent pas tous n'importe quoi ! Renvoyez donc leurs graines puis respectez l'ordre et vous aurez accès au boss (Enfin un gros combat !).

Boss Gohma (Monstre Insectoïde Géant ! Et oui comme quoi la nature est bien faite !)



Pour la battre, voici la meilleure technique :

- 1- Elle s'avance vers vous et attaque, son œil devient rouge, tirez avec votre lance-pierre
- 2- Elle est assommée, donnez-lui pleins de coups d'épée (De préférence une attaque sautée puis si vous avez le temps une autre ainsi qu'un coup d'épée normal !)
- 3- Elle grimpe pour pondre ses œufs, visez-là avec (Z), puis au moment où elle commence à pondre son œil est rouge. Tirez et jetez-vous dessus ! (Si elle pond des œufs, frappez-les directement pour les détruire et répétez l'opération ! En général deux fois suffisent.

Prenez donc le cœur pour allonger votre vie, puis allez dans la lumière bleue pour vous téléporter devant l'arbre Mojo, qui vous raconte la belle histoire d'Hyrule et de la Triforce, mais aussi d'un Vil Cavalier du Désert qui lui à jeter une malédiction. Il vous donne avant de mourir **l'émeraude Kokiri**.

Maintenant sortez d'ici, puis Mido vous barre la route. Ecoutez donc son discours, puis continuer toujours tout droit pour sortir du village Kokiri et tomber sur Saria, qui vous remet **l'ocarina**.

Vous voici dans la plaine d'Hyrule. Avancez, puis un hibou viendra vous parler. Ecoutez-le, puis pressez-vous de courir en direction du château d'Hyrule ! Pour ne pas arriver la nuit et que le pont-levis ne se ferme, courez jusqu'à voir le château puis alignez vous bien avec le pont-levis et retournez-vous, maintenez (Z) et reculez vers celui-ci ! Car Link va plus vite à reculons. Sinon attendez que le jour ce lève et que le pont-levis s'abaisse à nouveau. Durant la nuit, des zombies squelettes sortent du sol. Tuez-les pour passer le temps, certains sont géants et rapporte 5 rubis.

## Château d'Hyrule

Vous voici dans le château. Prenez la première porte que vous voyez. Une fois dedans, cassez toutes les jarres et brisez les caisses (Courrez et faites une roulade avec (A)) pour récupérer des rubis ainsi qu'au fond une Skulltula d'or, puis ressortez et continuer pour arrivez au Bourg d'Hyrule, un endroit bien vivant où de nombreuses choses vous attendent. Continuez tout droit et parlez à la petite fille rousse, puis continuez en direction du château. Ici, avancez vers l'arbre pour parler à l'hibou qui vous raconte sa vie. Ecoutez-le, puis faites une roulade dans le tronc d'arbre pour faire tomber une Skulltula d'or. Approchez vous du lierre. Si la petite fille rousse, Malon, n'y est pas, ressortez d'ici et revenez, puis parler lui et elle vous donnera une poule. Montez donc le lierre et continuez tout droit. Arrivé au pont, sautez en bas, (surtout ne vous faites pas voir par les gardes ! Pour ça suivez le chemin que je vous indique) avancez jusqu'au niveau de la pancarte et tournez vous de façon à regarder le château puis montez la petite côte et avancez. Vous pouvez voir que l'escalier est gardé par des soldats. Continuez donc tout droit pour trouver un endroit où escalader, (pas une lierre cette fois mais des prises en pierres) montez, puis arrivé en haut, sautez en bas près de l'eau, saisissez votre lance-pierre et visez les flambeau éteint sur chaque côté du pont-levis (levez la tête !) et tirez dedans, et hop 20 rubis tombent dans l'eau. Sautez donc dans l'eau et nagez tout droit. Sortez de l'eau au coin, puis allez voir le père de Malon qui dort. Sortez votre poule qui à éclos et faites la chanter. Talon vous parle, puis une fois finis, il s'en va ! Vous pouvez donc pousser les caisses et les empiler en les poussant au niveau des escaliers. (Vous ne pouvez pas vous tromper le terrain est délimité !) Si il fait jour, montez sur les caisses et sautez en face sur la corniche, puis entrez dans la cour du château. Si il fait malheureusement nuit, vous devez attendre le jour pour entrer.

Une fois à l'intérieur, avancez. Vous tombez alors sur un garde. (Surtout ne vous faites pas voir sinon vous allez être jeté au début près de la porte) Suivez-le pour ne pas vous faire voir, puis continuez. Pour les suivants, attendez que les deux gardes s'engouffrent entre les deux fontaines pour avancer. Ensuite vous avez deux options :

-passez par en haut en traversant la planche sans tomber.

-Récupérez les rubis pour les plus téméraires (pour ne pas vous faire voir rester à un rubis d'écart à chaque fois) puis continuer sur le suivant.

Après suivez tout simplement l'un des deux gardes pour passer tranquillement au suivant. Et pour finir, suivez le deuxième garde, Puis allez trouver la Princesse Zelda. Avant de lui parler, regardez la fenêtre de droite, on peut voir Mario ! Prenez donc votre Lance-pierre puis visez la fenêtre et ce brave Mario vous lâchera 20 rubis. Puis parlez à la Princesse ou tirer sur la fenêtre de droite pour vous prendre une bombe si cela vous fait plaisir.

Une fois que vous avez fini de lui parler, elle vous remet une lettre bien utile (mais pas encore). Allez donc parler à Impa, elle vous apprend **La Berceuse de**. Elle vous ramène enfin à l'entrée du château d'Hyrule et vous dit d'aller au village Cocorico, sa terre natale. Elle vous explique que plus haut, dans la montagne, se trouve la pierre ancestrale du feu. Mais avant cela, retournez dans la forêt Kokiri. Arrivé au village, sur la gauche, escaladez la corniche puis montez le lierre et continuez votre chemin pour arriver dans les bois perdus.

Les bois perdu sont un Labyrinthe, mais ne vous inquiétez pas, je suis là. Prenez donc sur la droite, ensuite deux chemins s'offrent à vous. Mais avant d'avancer, il y a une cible devant vous. Décochez 3 tirs dans le mille pour avoir un cadeau : le sac de graines mojos pour en porter jusqu'à 40 désormais. Ensuite, descendez l'échelle puis allez sur le petit tronc et prenez l'ocarina. Deux petits personnages vont vous proposer de suivre leur rythme à l'ocarina. Réussissez 3 fois pour avoir un quart de cœur. Remontez l'échelle, prenez à droite, puis encore à droite, ensuite à gauche et en haut et puis à gauche à nouveau et enfin à droite et vous arrivez enfin au bosquet sacré. Avancez, vous allez croiser un Lobo. Visez-le et au moment où il frappe : salto arrière puis attaque sautée. (Cela fait : visez avec (Z) puis salto bas+A et ensuite attaque sautée appuyez sur A quand il fini de frapper bien sûr) Entrez dans le labyrinthe, prenez à droite, suivez le chemin en faisant attention aux pestes dingos, (attention elles lancent 3 graines de suite) puis arrivez à l'intersection entre l'eau devant et les hautes herbes à droite. Aller à droite, puis encore à droite, (attention à la peste dingos) et suivez le chemin pour sauter dans l'eau et allez à droite puis continuer jusqu'à l'escalier et montez-le. Tuez les deux pestes dingos et montez pour contempler la cinématique et apprendre **Le Chant de Saria**.

Puis rebroussez chemin en passant par l'échelle en face de vous en bas de l'escalier. Si vous avez perdu de la vie, sautez dans l'espace devant vous et tombez dans le trou pour trouver une fontaine de fées. Jetez-vous dedans pour vous faire soigner, puis sortez des bois perdus et dirigez-vous vers le Village Cocorico. Mais avant ça je vous conseille de vous arrêter au Ranch Lon Lon, au milieu de la plaine d'Hyrule. Entrez donc et avancez pour trouver une porte à gauche. Entrez et parlez à Talon pour jouer au jeu des poules : vous devez toutes les retrouver pour avoir une bouteille avec du Lait Lon Lon : très pratique la bouteille pour y mettre pleins de trucs utiles. Sortez de là et allez à gauche dans l'enclos plus loin pour parler à Malon plusieurs fois. Une fois qu'elle vous dit que sa mère lui chantait tout le temps cette chanson, sortez votre ocarina et vous apprendrez **Le Chant d'Epona**.

Ensuite sortez de l'enclos, faites le tour pour entrer dans le petite tour derrière l'enclos. Une fois dedans, il y a des caisses. Mettez-vous sur la caisse tout à droite puis montez dessus et sautez dans l'espace. Saisissez la caisse de devant, puis tirez au maximum pour libérer un peu d'espace. Glissez-vous donc dans cette espace et poussez la caisse à fond pour libérer un petit passage. Allez dedans pour un quart de cœur.

Cette fois enfin vous pouvez aller au village Cocorico. (N'oubliez pas de revenir la nuit sauf si c'est déjà la nuit bien sûr, quand vous aurez le temps pour des Skulltulas d'or, une sur la fenêtre au dessus de votre tête après la porte vers Talon mais il faut le boomerang, donc pensez y, une autre à droite avant l'enclos, faites une roulade dans le tronc et une autre sur la façade en bois mais pas côté enclos, il faut donc faire le tour)

Une fois au village, dirigez-vous vers le cimetière. Pour cela, continuez tout droit, puis à droite aux escaliers et à gauche. C'est tout droit après l'enclos des cocottes (d'ailleurs ses poules ce sont enfuis, vous pouvez les rapporter pour une bouteille si vous les trouvez toutes), puis entrez dans le cimetière et allez tout au fond près de la grande tombe. Placez-vous devant et jouez la berceuse de Zelda.

Plongez dans le trou, puis descendez et tuez toutes les chauves-souris présentent dans la salle pour ouvrir la porte. Avancez ensuite, traversez cette salle en faisant attention aux effrois qui vous paralysent par un simple cri, vous grimpent dessus et vous drainent de la vie. Passez donc par le milieu, par le poison, c'est beaucoup moins dangereux qu'un effroi et plus rapide. Une fois au bout, avancez-vous et lisez l'inscription pour apprendre **Le Chant du Soleil** qui vous permet de contrôler le jour et la nuit, et aussi de paralyser les effrois en jouant de la mélodie. Sortez d'ici et dirigez-vous vers Igor le Fossoyeur. A côté de lui une rangée de tombes, une d'elles a des petites fleurs devant, tirez-la par derrière pour faire apparaître un trou et plongez-y puis ouvrez le coffre et prenez Le Bouclier Hylien gratuit. (Si c'est la nuit récupérez les Skulltulas présentent dans le village : une sur le site en construction, l'autre sur la grand échelle avant le portail et enfin une autre sur la façade de la maison de gauche après la grande échelle et avant le portail) Puis dirigez-vous vers le mont du péril. Là, un soldat garde le portail. Equipez-vous de la lettre de Zelda et donnez-lui pour qu'il vous laisse passer. (Et vous parle aussi de la foire aux masques que je citerais plus tard dans la soluce)

## Chemin du Péril

Suivez donc le chemin, tout en évitant les araignées (à moins bien sûr que vous voulez un peu d'action) puis montez et suivez le chemin pour arrivez enfin au Village Goron.

## Village Goron

Vous voilà enfin au village. Continuez tout droit et sautez tout en bas. Allez près de la grande porte fermée et jouez la Berceuse de Zelda pour l'ouvrir, puis franchissez-la. Avancez, placez-vous devant le Goron et jouez le Chant de Saria pour le rendre complètement fou et faire passer sa déprime. Il vous donne ainsi le bracelet goron (inutile de l'équiper c'est automatique) pour soulever les choux péteurs. Ressortez et dirigez-vous en face pour prendre l'escalier, puis montez-le, continuer tout droit et prenez l'escalier. Arrivé en haut, prenez à droite, c'est la 1<sup>ère</sup> sortie. Avancez un peu et tournez à droite pour apercevoir un goron et un chou péteur. Lancez le chou en bas sur le rocher pour le faire exploser. Plus tôt en montant le chemin en passant devant le rocher qui bloquait la

caverne, vous aviez pu apercevoir un quart de cœur percher en haut, et bien sachez que vous pouvez l'avoir ! (Pour cela, mettez vous derrière le chou péteur, de dos à la barrière, collez vous bien à gauche et faites un salto arrière. Vous perdrez un peu de vie mais au moins vous aurez le quart de cœur) Descendez de là et entrez dans le donjon suivant !

## La Caverne Dodongo

Entrez. A gauche, prenez le chou péteur et faites exploser la porte en bois qui vous bloque le passage. Continuez tout droit et sautez sur la plateforme puis en face et aller à droite, sautez à nouveau sur la plateforme puis en face. Prenez le chou péteur et courez tout droit après la sentinelle et faites exploser la porte en bois. Franchissez-la et continuez tout droit en évitant les ennemies qui sortent du sol puis vous arrivez devant un bouton et deux statues. Poussez l'une d'elles sur le bouton et franchissez la porte. Traversez le couloir en prenant le soin de tuer les deux chauves-souris et passez la porte pour affronter les deux Lizalfos. Lorsqu'il vient à frapper, protégez-vous avec votre bouclier Hylien puis frappez ou faites un salto arrière puis une attaque sautée. Une fois vaincus, passez la porte suivante qui s'est déverrouillée. Suivez le chemin vert pour arrivez dans la salle, faites le tour de cette salle pour vaincre les dodongos présents (Laissez les cracher du feu puis à ce moment passez derrière et frappez leur queue !) puis retournez près du flambeau allumé prenez un bâton et allumez les flambeaux éteints. (Allumez les 2 premiers puis donnez un coup d'épée pour le ranger, reprenez un bâton, allumez le de nouveau pour ne pas gâcher de bâton en le laissant se consumé) La porte se déverrouille alors et vous pouvez passer. Avancez et activez l'interrupteur, puis allez en direction de la porte qu'il a ouvert. Traversez donc la grande salle en évitant sagement les rayons des sentinelles. Prenez le chou péteur et faites sauter le mur de gauche pour récupérer la carte, puis allez vers la porte. Avancez et allez à gauche pour prendre un chou péteur et faites sauter le mur puis passer la porte. Une fois dedans prenez un chou péteur et poser-le devant la statue et touchez celle-ci pour la réveiller. Restez près de la bombe (mais pas trop près) pour que la statue prenne l'explosion puis elle va tenter de se jeter sur vous et explosez (courez). Prenez le contenu du coffre qui est **la boussole**. Ressortez et prenez un chou péteur à droite et posez le au milieu des 2 rangées de bombes de façon à ce qu'elles explosent en même temps de chaque côté pour faire apparaître un escalier géant. Grimpez-le. Allez à gauche ou à droite comme vous le sentez et récupérez le contenu des jarres puis arrivez en haut tuez la Skullwalltula et la Skulltula d'or, sans oublier de la récupérer, puis prenez la porte. En entrant la porte se verrouille. Deux chauves souris en feu rôdent, occupez vous en avec le lance-pierre pour le plus simple (sinon protégez vous avec le bouclier Hylien pour les éteindre et frappez tout de suite avec une attaque verticale). Quatre statues sont présentes, celle près de l'échelle est une vraie statue, les 3 autres sont des ennemies. Prenez donc un chou péteur et placez-le devant elle et touchez là puis faite la courir dessus. Faites cela pour toutes, puis poussez la statue qui vous bloque l'accès à l'échelle. Montez et appuyez sur le bouton puis passez la porte. Traversez le pont sans vous souciez des chauves-souris en feu puis allez dans la salle suivante et descendez l'échelle. Traversez la salle en évitant les tranchants puis montez sur le bloc et grimpez à l'échelle. Retournez-vous puis sautez sur la plateforme avec le chou péteur. Prenez le contenu du coffre puis saisissez le chou péteur et attendez qu'il commence à clignoter pour le lancer vers le mur de sorte qu'il explose en plein vol pour le détruire. (Le timing doit donc être ajusté)

Puis montez l'échelle et avancez dans le couloir pour arriver devant une colonne de feu. Prenez votre lance-pierre et décochez un tir dans l'œil puis traversez le long couloir en évitant les minis dodongos

qui sortent du sol puis prenez la porte et battez vous contre les Lizalfos. Une fois vaincus, prenez les cœurs au fond si besoin et passez la porte fraîchement déverrouillée. Maintenant vous arrivez en face de deux colonnes de feu. Décochez un tir dans l'œil en face et sautez sur la 1<sup>ère</sup> plateforme. Tournez-vous à gauche et décochez un autre tir pour la 2<sup>ème</sup> colonne et franchissez la salle. Arrivez à la salle suivante, sautez en face et récupérez le coffre qui contient **un Sac de Bombes**. Continuez d'avancer et appuyez sur le bouton pour activer la plateforme qui désormais ira jusqu'en haut de la salle. Avancez et lisez (ou pas) l'inscription sur la pierre, puis allez à droite et traversez le pont. Laissez vous tombez dans le 1<sup>er</sup> trou et posez donc une bombe dans chaque œil de la tête de Dodongo pour ouvrir le chemin. Descendez et pénétrez dans la porte. Ici, abattez les deux chauves-souris qui rôdent dans le coin. Sautez en bas ; une porte bloquée à gauche, un trou avec un interrupteur au milieu et un passage à droite. Allez donc à droite et montez. Arrivez en haut, faites attention aux chauves-souris qui volent dans le coin, puis descendez et allez à gauche puis à droite et montez sur les blocs puis longez le mur et poussez le bloc qui en bas, puis descendez et montez au niveau du mur en bois et faites le sautez pour prendre la porte. Affrontez la statue pour avoir une Skulltula d'or puis revenez sur vos pas et prenez le chemin qui se trouvait derrière le bloc que vous avez poussé. (Avant ça prenez soin de vous équipez d'une bouteille vide si vous en avez puis brisez la jarre qui contient une fée et capturez là avec votre bouteille.) Suivez le chemin puis poussez le bloc et en bas mettez-le en place dans le trou au milieu pour déverrouiller la porte et y pénétrer ! Posez une bombe au milieu sur la trace (bien visible) puis entrez pour accéder au boss.

Boss Roi Dodongo (Dinosaure Infernal, vous avez devant vous la fusion parfaite entre un dragon et un varan de comodo géant ! Une pure merveille de la nature, vous ne saviez pas que ça existait, hein ?)



Pour le battre voici la meilleure technique :

- 1- Quand il s'avance pour charger ses flammes, lancez lui une bombe dans la bouche.
- 2- Une fois assommé, faites une attaque sautée !
- 3- Il va se mettre en boule pour rouler autour de la salle, mettez vous près de la lave, sans vous jetez dedans bien sûr pour esquivez et courez dans le sans inverse où il va pour le reprendre. répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'en suive.

Prenez le cœur et échappez vous en prenant le téléporteur. Darunia vous accueille et vous félicite pour enfin vous donnez la seconde pierre ancestrale, **le Rubis Goron**.

La cinématique passée, montez le chemin. Maintenant que vous avez les bombes vous pouvez faire exploser les pierres qui bloquaient le passage à côté du drapeau rouge. Faites donc sauter les pierres et montez. Engagez-vous sur le chemin de montagne en faisant attention aux chutes de pierres. Protégez-vous à chaque avalanche pour ne pas subir de dégâts ! Arrivé près de la paroi, tuez les Skullwalltulas et grimpez tout en haut. Faites exploser le mur de gauche et pénétrez dans la fontaine royale des fées. Placez-vous sur le symbole et jouez la berceuse de Zelda. Une fée arrivera et vous donnera un pouvoir d'attaque ! Sortez.

Si vous avez la deuxième bouteille et que comme je vous l'ai conseillé vous avez pris la fée, entrez à côté puis avancez tout droit sur le rebord et descendez (c'est une paroi pour s'agripper.) pour prendre le quart de cœur. Remontez vite avant la fin du temps. Le temps s'écoule et vous mourrez, mais la fée vous régénère et vous pouvez ressortir avec un cœur de plus grâce aux quatre quarts cumulés.

Parlez à l'hibou et accrochez-vous à ses griffes pour revenir au village Cocorico. (Bon vol !)

De retour au village, vous êtes sur un toit. Ne sautez pas encore en bas ! Tournez-vous à droite et allez sur le milieu du toit. Regardez en bas ; une petite plateforme en bois s'y trouve. Sautez dessus et entrez pour avoir un nouveau quart de cœur, puis ressortez. Allez de nouveau au mont du péril, allez voir le premier faux mur et faites le exploser pour avoir une Skulltula d'or. Une fois de retour au village, allez dans la maison des araignées (celle en montant le première escalier à droite) puis pénétrez-y et parlez à l'homme qui hausse les bras qui vous dit que vous avez brisé la malédiction et vous donne **la bourse de 200 rubis** (à condition d'avoir 10 Skulltula d'or bien sûr.)

Retournez alors au bourg d'Hyrule en passant par la plaine et dirigez-vous vers le château. Montez le lierre, et retournez tout au fond, là où il y a une pierre. Faites-la sauter avec vos bombes et entrez, puis jouez la berceuse sur la marque de Zelda pour avoir le **Feu de Din**. Ressortez et revenez dans la plaine. Longez la rivière à gauche pour trouver l'entrée du domaine Zora. Nagez sur l'autre rive et pénétrez-y. Avancez pour que le hibou vous interpelle à nouveau et vous parle du domaine Zora. Une fois fini, faites une roulade dans le tronc d'arbre de gauche pour avoir une Skulltula d'or, puis parlez à l'homme qui mange des haricots et achetez-lui en une seulement. Puis revenez prendre la poule et traversez la rive. Montez (attention à l'Octorok qui lance des boules) et sautez à nouveau sur la rive en face et montez vers le pont. Sautez le trou et allez à droite, puis continuez, sautez en bas et allez tout droit. Traversez l'eau pour aller en face sur le chemin qui monte et continuez à suivre le chemin. Arrivé sur le pont, sautez sur celui du bas et puis montez vous placer sur la marque de Zelda et jouez la berceuse pour ouvrir la cascade. Entrez.

Vous êtes enfin dans le domaine des Zora. Tout de suite sautez dans l'eau et allez au fond pour apercevoir des poissons. Prenez votre bouteille et capturez-en un puis remontez par le chemin en face de vous et passez par le chemin qui monte. Continuez de monter pour arriver au roi Zora. Allez à gauche et parlez à la Zora qui vous propose un jeu. Acceptez-le et gagnez-le ! C'est très simple, vous avez juste à plonger pour récupérer les rubis. Une fois fini, montez lui reparler pour obtenir l'écaille d'argent permettant de plonger plus longtemps sous l'eau. Puis replongez dans l'eau et regardez bien sous l'eau, il y a une entrée en face. Plongez et allez-y pour atterrir au lac Hylia. Juste en face sous l'eau, il y a une bouteille avec un message, allez au dessus et plongez pour l'avoir et remontez. En sortant de l'eau dirigez-vous sur la droite vers l'épouvantail de gauche et jouez lui une chanson, mais pas une de vos chansons apprises mais bien une chanson que vous devez créer qui deviendra plus tard



**Le Chant de l'Épouvantail.** Il est important de jouer un morceau que vous n'oublierez pas. Plantez vos haricots sur les marques, il y en a une sur le sol à côté de la maison prêt d'où vous êtes sorti de l'eau. Puis retournez par le passage d'où vous êtes venu pour repartir voir le roi et lui montrez le message.

Attendez donc qu'il se décale puis passez derrière lui pour avoir accès à la fontaine Zora. Passez derrière le Grand Jabu-Jabu puis nagez au fond à droite où vous verrez une petite île. Allez-y. Il y a 2 pierres, posez une bombe au milieu des deux et une grotte va apparaître derrière. Entrez, placez-vous sur la marque de Zelda et jouez la berceuse pour obtenir le **Vent de Farore**. Allez ensuite devant Jabu-Jabu et équipez-vous de votre bouteille avec le poisson, puis jetez-le sur le sol pour vous faire aspirer dans le 3<sup>ème</sup> donjon !

### **Le Ventre de Jabu-Jabu**

Vous voici donc dans la première salle. Saisissez votre bouclier Mojo et avancez. Deux Octoroks sortent de l'eau et vous attaquent. Renvoyez leur les boules qu'ils lancent, puis avancez en faisant attention aux deux Bulld'O. Prenez votre lance-pierre et levez la tête pour apercevoir un interrupteur. Décochez un tir dedans puis passez à la salle suivante. Faites attention à la méduse électrique et passez la porte en face. Vous croisez alors la Princesse Ruto qui vous raconte qu'elle est ici d'elle-même avant de tomber dans un trou. Suivez-la puis parlez-lui jusqu'à ce qu'elle vous demande de la porter. Portez-la et prenez la porte juste à côté. Avancez en faisant attention aux Bulld'O (vous pouvez les frapper à l'épée ou lancer la Princesse dessus) puis arrivez dans la salle suivante. Sautez en bas et lancez la princesse sur la corniche plus haut en face de vous. Tuez-la Skulltula d'or, puis sautez sur le bouton et prenez la Skulltula. Montez rejoindre la Princesse et reprenez votre route (sans l'oublier bien sur !). Longez le couloir et décochez ou lancez la princesse sur l'interrupteur puis en évitant les Bulld'O. Passez la porte. Déposez la Princesse puis combattez l'Octorok (inutile de passer sous l'eau dans le passage, il n'y a rien sauf une peste marchande). Attendez que la plateforme descende et montez dessus. Une fois en haut, sautez sur la corniche puis passez la porte pour arriver à la salle où vous avez rencontré la Princesse. Avancez sur la porte en face (attention au Bari qui tombe du plafond) puis passez la porte. Ici, prenez à droite puis avancez au fond. Montez sur l'interrupteur puis déposez Ruto dessus et passez la porte. Maintenant avancez et des Manta apparaissent. Tuez-les en décochant des tirs de lance-pierre et récupérez le **Boomerang**. A présent, les méduses électriques ne vous poseront plus aucuns soucis. Ressortez prendre la princesse dans la salle où vous l'avez rencontré et retournez par le même chemin mais cette fois prenez à gauche et déposez la Princesse sur l'interrupteur et passez la porte. Vous voici en face d'un tentacule parasite, visez la et lancez votre boomerang sur son point faible bien visible, une fois qu'elle remonte en haut pour protéger son point faible, approchez vous en tournant autour pour éviter ses balancement puis répétez les attaques. Une fois vaincue, prenez le coffre pour la carte et sortez. Prenez le chemin tout de suite à droite en prenant la princesse et passez la porte. Ici vous avez du temps pour tuer tout les Bulld'O. Si vous avez le feu de Din, équipez-le, utilisez-le et contempler cette magnifique attaque. Récupérez la boussole et ressortez. Prenez maintenant le chemin vert et vous pouvez voir que la tentacule n'y est plus. Passez donc la porte pour affrontez le tentacule parasite avec la même technique que le précédent. Retournez sur vos pas, à droite donc, puis prenez le couloir à gauche pour voir que le tentacule vert n'y est plus. Passez donc la porte et tuez le tentacule parasite ainsi que les Baris. Je vous conseille d'abord de tuer les Baris qui vous empêcheront de tourner autour. Une fois tout ça nettoyé, vous pouvez enfin sauter dans le trou qui

était bloqué dans la salle de rencontre avec Ruto. Plongez-y. Une fois en bas, avant de passer la porte, tuez les deux Skulltulas d'or et récupérez les symboles avec votre boomerang, puis passez la porte. Vous voilà enfin devant la 3<sup>ème</sup> pierre. Ruto vous demande de la lancer sur la plateforme. Faites donc et regardez la cinématique avant de voir que vous vous êtes fait avoir. Heureusement la plateforme redescend. Affrontez le mini Boss !

Bigocto (Un octorok qui à trop bu la tasse.)



Pour le battre voici la technique :

- 1- Courrez dans le sens inverse de celui où tourne la plateforme à piques. Faites bien attention au sens puis courrez pour le rattraper. Plus vous courrez proche des piques plus vous le rattraperez vite.
- 2- Puis avec votre boomerang, lancez-lui dessus puis frappez l'œil avec une attaque sautée. Répétez l'opération.

Une fois battu, montez sur la plateforme puis passez la porte en face. (Attention aux Baris) Ici, avancez, puis devant se trouve un bloc qui s'agite à votre approche. Prenez votre boomerang puis paralysez-le et servez vous en comme d'une plateforme. Pareil pour le suivant et passez la porte. Avancez puis sautez sur la plateforme en face pour la faire descendre et enfin avoir accès à cette porte avec un interrupteur. Prenez une des caisses présente dans la salle, poser-la dessus et passez la porte. Descendez et éliminez les Baris puis montez sur le lierre. En haut visez l'interrupteur puis lancez votre boomerang pour ouvrir la porte et arriver au boss du donjon.

Boss Barinade Anémone Bio-Electrique (on comprend pourquoi Jabu est malade)



Pour la battre, voici la technique :

- 1- Visez les tentacules avec le boomerang pour détacher le boss. (Attention il lance de l'électricité, tournez autour pour esquiver).
- 2- Une fois fait il se sert des méduses pour se protéger. Laissez le tourner puis quand il ralenti, abattez quelques méduses et avec votre boomerang. Visez sa boule piquante qui est son point faible pour le paralyser puis rouez-le de coups ! Quand il se déplace, veillez à bien rester à l'écart pour ne pas se prendre les méduses restantes et tuez les toutes pour enlever sa protection.
- 3- Cette fois il sort du sol, très énervé, la tension va monter d'un Volt. Il va plus vite, paralysez-le avec le boomerang et frappez-le. Faites ceci jusqu'à ce que mort s'en suive.

Une fois battu, prenez le cœur et allez dans le téléporteur où Ruto vous attend de pied ferme. Une fois dehors, regardez la cinématique puis acceptez le saphir Zora.

Sortez du domaine Zora. De retour devant la cascade, allez à droite et descendez sur le pont du bas et servez-vous du boomerang pour avoir le quart de cœur ! Continuez votre chemin pour voir perché un autre quart de cœur mais disponible seulement quand on est grand, bien qu'il existe bien un moyen de l'avoir au boomerang que je vais vous détailler.

Placez-vous d'abord, comme sur la photo (ci-dessous) :



Soyez bien au bord, vraiment à la limite, puis prenez votre boomerang et visez le quart de cœur pour l'avoir. Si vous ratez, réajustez selon votre tir effectué et vous l'aurez.

Une fois ce petit bonus bien pratique, qui fait une économie de temps et de rubis, allez donc au château d'Hyrule pour voir la cinématique. Après ça récupérez l'ocarina du temps qui est dans les douves. Une fois pris, vous apprenez le chant du temps qui vous sera utile pour grandir.

Une fois que vous avez tout ce qu'il faut pour grandir, ne le faites cependant pas tout de suite. Il vous reste quelques petites choses à faire encore pour compléter votre collection de Skulltula d'or et d'objets importants pour votre quête (Quart de Cœurs, ect...). Une fois dans le bourg d'Hyrule, chantez le Chant du Soleil pour la nuit et cherchez le petit chien blanc qui tourne du côté de l'étalage bleu à gauche quand vous rentrez dans le bourg. Laissez-le vous renifler et, une fois qu'il a aboyé, allez vers la ruelle à gauche du Stand de Tir. Engagez-vous et continuez, et allez au fond à gauche puis

continuez. Vous arrivez devant deux portes, prenez celle du haut et parlez à la dame qui vous donnera un quart de cœur pour avoir ramené son chien.

Ressortez puis allez jouer au jeu du Bowling Teigneux (30 rubis la partie mais un quart de cœur en récompense ou un gros sac de bombes si vous avez de la chance sinon des bombes ou d'autres trucs qui ne servent à rien !) si vous voulez tentez de gagner le quart de cœur bien sûr. Puis aller à la foire aux masques entamer la quête de masques. Le but étant pour chaque masque de le vendre. Voici la marche à suivre :

Le masque du Renard :

Apportez-le au garde du village Cocorico qui vous a demandé un masque pour son fils (pour le vendre, il faut juste l'équiper et parler), puis rapportez l'argent et prenez le masque suivant. (Profitez en pour planter votre haricot magique dans le cimetière pour plus tard et récupérez aussi la Skulltula d'or de nuit au fond à droite avec votre boomerang)

Le masque de Mort :

Dirigez vous au bois perdu, puis prenez à droite, puis à gauche et à droite, gauche à présent puis gauche à nouveau ! Allez dans les hautes herbes, puis là où les papillons volent, il y a un trou tombez dedans, allez dans le petit morceau d'herbe éclairé au sol et équipez votre masque ! Vous obtiendrez alors la capacité de porter plus de bâtons !

Pour le vendre, à l'entrée des bois perdus, tout de suite à gauche, montez sur le piédestal, équipez votre masque et jouez la chanson de Saria pour avoir un quart de cœur ! Une fois fait parlez-lui pour vendre le masque ! (Vous vous faites arnaquer et le reste à payer est pour vous !) Puis retournez à la foire aux masques. Vous pouvez en profiter pour passer à l'arbre Mojo ouvrir la salle avec vos bombes que vous ne pouviez pas ouvrir avant.

Le masque d'effroi :

Celui-ci, il faut le vendre au petit garçon qui traîne dans le cimetière en imitant Igor (Uniquement présent quand il fait jour.) Vendez-lui le masque et rapportez l'argent. (A ce stade, je me suis rendue compte que j'avais 20 Skulltulas. Si tel est votre cas, allez à la maison des araignées pour récupérer votre cadeau. Inutile, cependant si vous n'avez pas les vibrations sur votre manette de jeu, car il permet de vibrer quand il y a un trou caché qu'on explose avec une bombe)

Le masque du Lapin

Celui-ci est le dernier masque à vendre mais le plus dur. Il faut en effet réussir à rencontrer l'homme qui n'arrête pas de courir autour du ranch Lon Lon. Pour lui vendre le masque il faut ensuite attendre la nuit qu'il s'arrête, donc suivez-le et ne le lâchez plus, il s'arrête seulement la nuit. Sachez que pour ce masque, vous obtiendrez la somme maximale que votre bourse peut encore contenir. Vous pourriez par exemple aller acheter des haricots près du domaine Zora pour vider un peu votre bourse avant de vendre votre masque.



En rouge, voici l'endroit où vous avez de grande chance de le croiser, la nuit il s'arrête pour se reposer, c'est à ce moment que vous devez lui parler pour lui vendre le masque, une fois vendu retournez à la foire aux masques pour récupérer le fruit de votre dur labeur, le masque de vérité. Avec ce masque vous pouvez voir ce que pense les gens, mais il possède aussi une utilité bien pratique qui est de pouvoir lire ce que disent vraiment les pierres qui vous donnent l'heure, elles possèdent parfois des informations très utiles.

Vous pouvez si vous le voulez aller grandir à présent ou continuer à chercher des Skulltulas d'or présentent la nuit seulement, ou alors en posant des insectes dans les trous à planter des haricots, ou bien encore chercher les derniers quarts de cœurs.

Astuce personnelle :

Si vous avez besoin de rubis et que vous cherchez un moyen de vous en faire rapidement, voici une technique bien pratique (cependant vous pouvez vous acheter tout ce que vous voulez, ce qui peut pour certains gâcher le plaisir ! A vous de voir)

Premièrement, allez devant le pont levis du château d'Hyrule.



Puis montez sur les chaînes comme ci-dessous :



Puis sautez sur le côté comme ceci. (Pour éviter de vous écrasez en atterrissant maintenez le Joystick en avant)



Faites ceci pour les deux chaînes et puis rentrez et ressortez du château pour que ça fonctionne à nouveau ! Puis recommencez autant que vous voulez.

Une fois prêt à grandir, allez donc au temple du temps et jouez le chant du temps devant les 3 orifices pour les pierres ancestrales et regardez la cinématique. Vous comprenez alors que vous vous êtes fait avoir, que grâce à vous Ganondorf à pris le contrôle d'Hyrule et que vous devez réunir les 7 sages pour pouvoir accéder à Ganondorf et l'emprisonner à jamais. Ainsi débute la seconde partie de cette soluce !

# Link Adulte

Quêtes Annexes :

## Quête d'Epona

Vous pouvez aller chercher Epona au ranch Lon Lon. Pour cela payez 10 rubis puis entraînez-vous à sauter les barrières. Jouez le chant de Malon pour faire venir Epona à vous. Une fois fini repayez pour une autre partie et parlez-lui durant le temps imparti. Il vous proposera de faire la course pour 50 rubis. Gagnez 2 fois puis échappez-vous en sautant par-dessus la barrière pour avoir Epona.

## Quête de l'épée Biggoron

Pour débiter, allez voir la dame aux cocottes du village Cocorico. Parlez-lui pour avoir l'œuf de poche, et jouez le chant du soleil jusqu'à ce que l'œuf éclore. Dirigez-vous vers la maison à droite des escaliers qui mène au portail du mont du péril et entrez dans la maison. Réveillez Talon avec la cocotte. Puis montrez la cocotte à la dame aux cocottes pour avoir le P'tit Poulet. Puis dirigez-vous à l'entrée des bois perdus sur la gauche, là où Skull Kid était quand vous étiez enfant, puis parlez à l'homme qui est assis contre le tronc. Il dort, sortez donc le poulet et montrez-lui. Après lui avoir parlé, acceptez d'apporter le champignon à l'apothicaire du village Cocorico. Pour cela allez dans la boutique de potions en face de chez Monsieur Tout le Monde, sortez par derrière et prenez l'escalier et montrez le champignon à l'apothicaire pour obtenir la mixture suspecte. Retournez voir l'homme au bois perdus mais à la place vous trouvez une jeune Kokiri. Donnez-lui la mixture pour avoir la scie du chasseur. Dirigez-vous ensuite vers la vallée Gerudo avec Epona (à l'Ouest du ranch) puis sautez par-dessus le pont cassé. Montrez alors la scie à l'homme pour la lui rendre et obtenir l'épée Biggoron cassée. Ensuite allez tout en haut du Mont du Péril devant l'entrée du Cratère du Péril puis donnez l'épée cassée au Biggoron qui se frotte les yeux pour avoir l'ordonnance. Allez au domaine Zora, puis dirigez-vous vers le Roi Zora. Il est congelé. Allez donc à la fontaine Zora et sautez de bloc de glaces en bloc de glace pour atteindre la caverne Polaire et récupérez une flamme bleue (voir soluce Caverne Polaire plus loin) puis allez décongeler le Roi et donnez-lui l'ordonnance pour avoir le crapaud qui louche. Une fois en possession de celui-ci, rendez-vous vite au Lac Hylia pour donner celui-ci à la sorcière de Lac. Elle vous donnera en échange les gouttes que vous apporterez enfin au Goron dans le temps imparti pour avoir un certificat de l'épée Biggoron. Jouez ensuite le chant du soleil environ 7 fois puis reparlez-lui et donnez-lui le certificat pour recevoir l'épée Biggoron. Cette épée est la plus forte du jeu, mais empêche l'utilisation du bouclier.

Comme vous l'a dit Sheik, dirigez-vous vers le cimetière du village Cocorico. Puis tirez la tombe avec des fleurs, celle de la rangée de gauche. Regardez à gauche si vous aviez planté une graine ; elle à enfin poussée. Profitez-en pour aller prendre le quart de cœur en allant dessus. Puis tirez la tombe à fleurs devant vous et entrez. (Attention aux esprits)

Igor vous propose ici de faire une course. Rempotez-la pour gagner le grappin et si vous l'avez réalisé en moins d'une minute, un quart de cœur en prime. (La fois suivante bien sûr, à vous de voir si vous voulez recommencer, mais sachez que ce sera plus simple quand vous aurez le grappin amélioré, vous pourrez couper la dernière partie du parcours) Sortez par l'autre porte et jouez de votre ocarina, le chant du temps précisément, pour ôter les obstacles devant vous et montez l'escalier. N'oubliez pas de prendre le quart de cœur en sautant en face sur les plateformes qui tournent. Parlez

à l'homme pour apprendre le Chant des Tempêtes, puis ressortez pour vous diriger vers les bois perdus.

Vous connaissez déjà le chemin dans les bois perdus par cœur maintenant. Passez la porte en pierre qui est un raccourci vers le village Goron. Puis avec vos bombes faites sauter les pierres qui bloquent le chemin. Montez plus haut pour voir un Goron qui roule en boule. Arrêtez-le avec une bombe pour lui parler et vous obtiendrez la tunique rouge. Reprenez alors votre chemin en direction du Bosquet Sacré, l'endroit préféré de Saria. Durant le chemin, dans le Labyrinthe, attention aux ennemies qui rôdent. Tuez-les au grappin. Attention, un ennemi protège les escaliers. Esquivez ses coups puis passez derrière pour le tuer à l'épée. Montez les marches, puis Sheik vous apprendra le Menuet des Bois pour revenir ici quand bon vous semble. Sortez ensuite votre grappin puis visez la branche au dessus de votre tête pour arriver au premier donjon.

## Le Temple de la Forêt

En entrant, avancez pour croiser deux loups. Tuez-les puis prenez le lierre à gauche et montez pour récupérer la clé dans le coffre sur la branche d'en face. Puis passez à la salle suivante. Avancez puis tuez la Grosse Skulltula. Prenez la porte et regardez la cinématique. Puis continuez sur la porte en face, tuez l'ennemi, protégez vous quand il vous attaque pour enlever sa flamme puis attaquez-le au grappin pour le paralyser et donnez-lui des coups d'épée. Prenez la porte suivante où deux Stalfos vous attendent. Tuez-les puis récupérez la clé dans le coffre et ressortez. Allez tout de suite sur votre droite dans le petit couloir, entonnez le chant du temps pour enlever le bloc et prenez la porte. Tuez l'ennemi en face de vous et allez à droite, il y a des lierres. Tuez les Skulltulas avec votre grappin (les deux premières) et montez en longeant bien la droite pour pas vous faire attaquer et passez la porte. Ici, tuez l'ennemi pour avoir la carte et passez la porte suivante. Tuez l'ennemi, saisissez votre grappin, visez la cible pour vous y hissez et appuyez sur le bouton pour enlever l'eau du puits, puis sautez dans l'eau en bas et descendez dans le puits. Avancez pour trouver une clé dans le coffre plus loin, puis montez le lierre et retournez à la porte plus loin pour revenir à salle principale. Prenez l'escalier de droite pour ouvrir la porte verrouillée avec l'une de vos clés.

Passez le couloir en tuant l'araignée puis passez la porte. Tuez le Tettoss et prenez les échelles en face de vous. Une fois tout en haut, avancez tout droit puis à droite au fond et ensuite prenez à droite et poussez le bloc devant vous. Ensuite poussez le à gauche jusqu'au fond, retournez-vous et prenez le couloir de gauche. Montez l'échelle et prenez à droite puis encore à droite et poussez le bloc au fond. Descendez l'échelle et à gauche puis à droite et ensuite le couloir de droite à nouveau et poussez le bloc au fond dans le trou puis montez dessus et montez plus haut. Poussez alors le bloc suivant dans le trou et montez. Prenez à droite et montez l'échelle. Tuez les Tettoss et déverrouillez la porte en face de vous. Longez le couloir et sautez sur la plateforme en face puis sautez vers la porte et utilisez votre clé pour passer. Descendez les escaliers et passez la porte. Tuez le premier Stalfos et puis deux autres vont apparaître, tuez-les. (Quand vous en tuez un, il faut vite tuer l'autre avant que le premier ne se reforme) Puis prenez le coffre pour obtenir l'arc des fées.

Ressortez par la porte d'où vous venez, maintenant regardez bien les tableaux. Là où est l'esprit, tirez une flèche. Faites ceci pour tous les tableaux et suivez ensuite l'esprit pour le vaincre. (Quand il apparaît, décochez lui une flèche ou servez vous de votre grappin pour les économies.) Ensuite, retournez dans la salle où vous avez eu l'arc et passez la porte en face. Faites de même pour les



tableaux présents, et tuez l'esprit. Ne montez pas tout de suite, revenez dans la salle du couloir tordu et prenez la porte. Activez l'œil au dessus de votre tête, (dans la salle où il y a les 2 Tettoss) cela va remettre le couloir droit. Prenez donc le couloir et descendez en bas pour prendre la clé du boss qui se trouve dans le grand coffre puis sautez dans le trou. Tuez les Tettoss pour ouvrir la porte, ensuite vous pouvez prendre les cœurs qui sont en face puis continuez, sinon à droite en tuant l'ennemi, puis prenez le deuxième couloir à droite et prenez la porte. Tuez la main pour avoir une clé et ressortez à droite et prenez la porte puis revenez dans la salle principale. Revenez dans la salle où vous avez tiré sur l'œil pour mettre le couloir droit et tirez à nouveau une flèche pour le tordre et pouvoir passer à nouveau la porte. Descendez les escaliers puis passez la porte et remontez-les puis ouvrez la porte avec une clé et passez. Sautez en bas et prenez l'échelle pour remonter et traverser le couloir en esquivant les Tettoss. Ouvrez la porte avec votre clé. A droite vous pouvez voir un œil gelé. Pour le dégelé, il faut vous mettre sur l'une des plateformes et tirez une flèche à travers la flamme dans l'œil pour l'activer (ou utiliser le feu de Din), il a pour effet de tordre le couloir pour que vous puissiez sauter dans le trou au sol. Donc sautez dedans pour atterrir sur un damier. Vous devez d'abord appuyez sur le bouton. Attention à ne pas vous faire écraser par le plafond qui tombe et attention aux grosses Skulltulas. Une fois fait, foncez vers le coffre, ouvrez-le pour des flèches et passez la porte. Ici, tirez une flèche sur le tableau et reconstituez dans un temps limité le puzzle avec les blocs. C'est assez simple. (Un bloc du puzzle ne sert à rien, attention !) Une fois fait, tuez l'esprit, puis prenez la porte que vous venez de déverrouiller Traversez le couloir et prenez la porte. Le dernière esprit, vous attend en bas, sautez puis affrontez-le et tuez-le. (Il se divise en 4, tirez une flèche sur celui qui tourne sur lui-même quand il apparait. Répétez l'opération jusqu'à la victoire. Prenez l'ascenseur.

Une fois en bas vous devez pousser les murs pour faire pivoter la salle et avoir accès à différentes salles. Poussez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour faire apparaitre une salle avec un bouton. Activez-le. Poussez à nouveau le bloc. Une autre salle apparait avec un bouton. Appuyez et poussez à nouveau. Vous avez donc maintenant accès à une autre salle avec une grosse Skulltula. Tuez-là, prenez le coffre et la Skulltula d'or puis continuez de pousser. Là vous avez accès à une salle avec un bouton et une autre fermée. Appuyez sur le bouton pour la déverrouiller et passez pour enfin avoir accès au boss. Allez au centre de la salle puis essayez de ressortir pour déclencher le combat.

Esprit Maléfique de l'au-delà, Ganon spectral (Et nan ! Ce n'est pas encore le vrai dommage !)



Pour le battre voici la technique :

1-Regardez bien les tableaux. Quand il arrive, au moment où il sort du vortex et qu'il devient blanc, tirez une flèche pour le renvoyez. Attention, des fois il feinte de sortir dans un pour sortir alors d'un autre. S'il y arrive, il va lancer une attaque électrique sur le terrain. Le métal étant conducteur, les poteaux des barrières qui vous entourent vont attirer l'électricité. Ne vous mettez donc pas devant un poteau tout simplement.

2-Une fois qu'il est sorti, il vous balance des boules d'énergie. Renvoyez-lui avec votre épée (vive le tennis) puis une fois qu'il est touché, sautez-lui dessus avec votre épée. Répétez l'opération.

Après l'avoir vaincu, prenez le cœur et le téléporteur qui vous mène au sanctuaire des sages. Ecoutez Saria parler puis vous recevez le médaillon et êtes téléporté devant l'arbre Mojo. Vous vous rendez compte qu'en brisant la malédiction, un bourzon de l'arbre Mozo a poussé. Ecoutez-le vous raconter votre histoire, vous apprenez que vous z'êtes un Hylien. Il vous demande alors d'aller briser la malédiction zetée sur Hyrule.

Une fois fini, dirigez vous vers le village Goron, dans la salle de Darunia, et tirez la statue pour avoir accès au mont du péril. Vous devez avoir la tunique rouge équipée. (Vous avez dû la récupérer avant le temple de la forêt en arrêtant avec une bombe le Goron qui roule dans le village.) Allez-y et avancez au pont cassé. Prenez votre grappin et tirez sur la branche de bois en face, puis passez le pont pour rencontrer Sheik qui va vous apprendre le Boléro du Feu (Et appréciez le duo qui pour moi est le meilleur du jeu). Franchissez le pont et allez à gauche pour descendre l'échelle et avoir accès au donjon suivant.

## Le Temple du Feu

Vous voici dans la première salle du donjon. Montez les escaliers et prenez la porte à gauche. Vous croisez alors Darunia qui vous donne pour quête de libérer son peuple. Sautez à gauche sur les plateformes et appuyez sur le bouton pour libérer le premier Goron. Parlez-lui et prenez le coffre qui contient une clé, puis ressortez de cette salle.

Ouvrez ensuite la porte qui se trouve en face de vous avec votre clé puis prenez-la. Avancez ensuite sur le pont et sautez à gauche sur le petit chemin en pierre, puis sautez sur les plateformes pour atteindre la porte devant vous et prenez-la. Avancez puis libérez le Goron en appuyant sur le bouton. Parlez-lui et prenez le coffre qui contient une clé, puis ressortez.

Sorti de ce petit couloir, retournez-vous et entonnez le chant du temps pour déplacer le bloc et grimpez dessus pour avoir accès à la porte. Ici, avancez un peu puis protégez-vous des petits blocs de pierres qui fondent sur vous puis récupérez la Skulltula d'or. Sautez sur les différentes plateformes et, arrivé à l'autre bout de la pièce devant la porte bloquée par des briques, posez une bombe et passez la porte. Libérez le Goron et prenez la petite clé du coffre et ressortez.

Sautez sur les plateformes et revenez sur le pont et traversez-le puis déverrouillez la porte en face et prenez-la. Glissez sur le petit ponton et allez à droite pour monter à la grille et sautez sur la plateforme pour pousser un bloc en bas et sautez directement dessus pour avoir accès à la porte. Ouvrez-la avec votre clé. Prenez à gauche et montez les deux grandes marches en prenant le soin de tuer les deux ennemis se dressant devant vous. (Grappin pour les paralyser et deux coups d'épée

suffisent) Une fois sur la deuxième marche, poussez le bloc en bas puis descendez et tirez-le sur la marque puis montez sur le bloc et sautez sur la plateforme qui vous ne pouviez pas atteindre avant et montez la grille. Descendez sur la gauche, une marche plus bas, et prenez votre arc pour visez le diamant pour enlever la flamme. Empressez-vous de monter la grille avant que la flamme ne se ravive et prenez la porte. Prenez ensuite à gauche, avancez au fond puis à droite dans le coin. Vous êtes donc ici :



Ceci est un faux mur, posez donc une bombe. Tuez la Skulltula d'or puis ressortez et prenez à droite, puis encore à droite et avancez pour trouvez une porte. Ouvrez-là. Avancez puis libérez le Goron, prenez la clé du coffre et ressortez.

Prenez le chemin sur votre droite, continuez tout droit et continuez sans ouvrir la porte et prenez le petit couloir de droite. Au fond libérez le Goron et prenez la petite clé du coffre.

Revenez déverrouiller la porte puis avancez déverrouiller celle qui se trouve sur la droite en visant l'œil au dessus de votre tête, puis allez à droite pour récupérer le coffre et avoir la carte du donjon. Ressortez ouvrir la porte verrouillée sur la droite. Ici, avancez un peu et sautez sur la grille puis traversez la salle de grille en grille jusqu'au fond et montez les marches pour échapper au mur de flamme qui vous suivait. Prenez la porte. Sautez sur la plateforme en face et tuez l'ennemi puis continuez de sautez sur la droite sur le petit mur. Sautez à gauche sur la plateforme où il y a la limace enflammée puis sautez sur la plateforme de gauche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la cage du Goron. Sautez en direction de celui-ci.

Une fois le Goron libéré et la clé prise, revenez sur la plateforme où il y a la fissure, posez une bombe et descendez. Longez le couloir, appuyez sur le bouton et libérez le Goron puis récupérez la clé.

Revenez sur vos pas et remontez la grille. Prenez votre ocarina et jouez le chant du temps pour faire apparaître une pierre sur la plateforme en haut, où Navi verte vole, puis hissez-vous avec le grappin sur l'épouvantail, puis sur la plateforme en face. Une fois en haut prenez la porte, puis aller à droite dans le couloir et montez les grilles, puis prenez la porte. Ici, il y a un bouton, le but étant d'appuyer dessus et, dans le temps imparti, montez vers le coffre et ouvrez-le avant que la flamme ne se ravive. Récupérez les rubis dans le coffre, puis revenez ensuite dans la salle où le mur de flammes vous suivait puis ouvrez la porte verrouillée. Traversez le couloir et passez la porte suivante. Vous voilà dans une grande pièce, prenez à droite. Devant vous se dressent plein de poteaux. Ceci est un

labyrinthe de flammes qui jaillissent du sol. Avancez donc lentement puis prenez la porte se trouvant sur le mur de droite. (Attention aux boules !) Puis ouvrez le coffre pour avoir la boussole et revenez sur vos pas pour passer du côté gauche de la salle, puis passez le labyrinthe pour atteindre la porte verrouillée. (Attention la 1 ère porte du côté gauche de la salle est une fausse porte qui attaque, inutile de s'en approchez) Traversez le couloir et passez la porte. Regardez en face de vous un bouton, traversez le labyrinthe pour atteindre celui-ci et appuyez pour désactivé les flammes et passer. (Etudiez le chemin sans appuyer sur le bouton avant de le faire vraiment, pour être sûr de ne pas vous tromper.) Une fois passé les flammes, une porte se dresse en face de vous, c'est une fausse, posez donc une bombe devant pour découvrir la vrai porte et prenez là. Se dresse devant vous alors une Danse-Flamme. Usez votre grappin pour attirez la chose noir quand il tourne pour attaquer et frappez celle-ci de coups d'épée, répétez l'opération. (Elle essaye de s'enfuir, prenez-la à contre sens pour le surprendre et attaquer.) Puis montez sur la plateforme et passez la porte qui se trouve en haut. Ici, montez la grille, puis activez le cristal d'en haut pour ne pas perdre de temps et montez la grille. Prenez la porte. Un bouton en face de vous et un coffre enflammé en haut, appuyez sur le bouton et, dans le temps imparti, montez vite vers le coffre pour avoir enfin la masse des Titans. (Attention à ne pas tomber dans l'énorme trou !)

Une fois en possession de la masse, revenez à côté du bouton, regardez au sol à côté : il y a une plaque sculptée qui sort du sol. Frappez au sol avec la masse et sautez en bas. Avancez et, avec votre masse des Titans, frappez les morceaux de statues qui bloquent la porte pour pouvoir y avoir accès. (Frappez- les de côté pour les enlever)

Une fois la porte passée, faites attention aux chauves-souris puis avancez vous mettre devant le petit poteau et donnez un coup de masse sur celui-ci pour ouvrir un passage. Prenez une caisse en bois et venez ensuite la placer sur l'interrupteur en bas et passez la porte. Usez la masse des Titans sur la plaque relevée et sautez en bas pour atterrir sur un bloc et montez là où il y a l'interrupteur rouillé et sautez en face pour écraser de votre masse la plaque relevée. Revenez écrasez toujours avec votre masse l'interrupteur rouillé pour ouvrir la porte. Avancez un peu et jouez ensuite le chant du temps pour déplacer le bloc et sautez dessus pour pouvoir atteindre l'interrupteur pour libérer le Goron et prendre la clé.

Prenez votre ocarina et jouez le boléro du feu pour vous rendre au cratère. Avancez et reprenez l'échelle pour vous rendre à nouveau dans la première salle du donjon, et allez à droite. Servez-vous de la masse pour libérer la porte et déverrouillez-la. Tuez tous les ennemis présents pour pouvoir passer la porte. Eliminez le pudding au fond et attention aux dalles qui foncent vers vous puis récupérez la Skulltula d'or et prenez la porte. Battez ensuite la Danse-Flamme. Passez la porte suivante et récupérez la clé du boss et le Goron en écrasant l'interrupteur.

Retournez ensuite dans la salle où vous aviez vu Darunia et sautez en face pour passer la porte et affronter enfin le boss. (Vous pouvez avant ça aller à droite en vous servant de votre grappin pour récupérer des fées dans les jarres si besoin est.) Une fois la porte franchis, sautez sur la plateforme centrale pour engager le combat.

## Volcania, Dragon des Profondeurs



Pour le battre, voici la technique :

- 1- Il y a plein de trous au sol, pour savoir où Volcania va sortir sa tête une flamme sort du trou avant. Quand il sort la tête, frappez avec votre masse pour l'assommer, puis sa tête tombe alors au sol, frappez avec votre épée.
- 2- Après quelques coups, les flammes qui sortent du sol sont des feintes, suivez bien le mouvement des flammes pour savoir où il sortira sa tête puis faite comme pour la 1<sup>ère</sup> partie. Il se peut que Volcania sorte en entier pour cracher des flammes et provoquer des éboulements de pierres, courez pour y échapper.

Une fois vaincu et après avoir savouré sa fin, prenez le quart de cœur et le téléporteur pour atterrir au sanctuaire des sages et voir Darunia vous donner le médaillon suivant.

Une fois, le médaillon en votre possession vous devez vous diriger au domaine Zora. Une fois arrivé, vous pouvez voir que tout est sous la glace. Montez à la salle du trône. Passez ensuite derrière le roi et dirigez-vous vers la fontaine Zora. Avancez, montez l'escalier et avancez jusqu'au bout du morceau de glace. Vous pouvez voir pleins de petites plateformes. Tout droit se trouve un quart de cœur et à gauche la caverne polaire. Allez prendre le quart de cœur puis ensuite allez à la caverne polaire. (Attention à ne pas tomber à l'eau ou vous devez retourner au départ.)

## Caverne Polaire

Une fois dans la caverne, avancez et suivez le couloir pour arriver à la 1<sup>ère</sup> salle. (Attention aux stalactites qui tombent.) Devant vous se trouvent des ennemis. Tuez-les pour ouvrir la grille en face et allez-y. Suivez le couloir pour arriver à la salle suivante. Ici le but est de récupérer les rubis blancs. Pour celui du haut, montez au niveau de la grille et sautez pour l'avoir et ouvrir celle-ci. Longez le couloir, attention aux obstacles et à l'ennemi puis continuez pour arriver à l'autre salle. Montez et sautez de plateforme en plateforme pour arriver à la flamme bleue et remplissez vos bouteilles avec. Continuez et sur la droite un peu plus loin, il y a un coffre congelé. Usez une flamme bleue pour récupérer la carte et allez reprendre une flamme puis retournez sur vos pas, dans la salle des rubis blancs et sur votre gauche décongelez le passage et allez-y. Longez le couloir et vous voici dans une impasse assez sympa. A gauche un quart de cœur et une Skulltula, à droite la boussole et devant une flamme bleue pour faire le plein. Puis revenez sur vos pas et allez en face. Décongelez le passage et traversez le couloir pour arriver dans une salle. Tuez les chauves-souris et récupérez la Skulltula avant de vous lancer sur cette énigme où il faut pousser le bloc pour récupérer les rubis blancs. Pour avoir

tous les rubis, poussez le bloc sur la gauche, prenez le 1<sup>er</sup> rubis et poussez-le à droite et prenez le rubis puis à droite de nouveau, le rubis suivant puis à droite pour avoir l'avant dernier rubis, poussez-le ensuite à gauche puis à droite pour le faire revenir au point de départ. Cette fois, poussez-le devant vous puis à droite pour avoir accès au dernier rubis, prenez-le puis poussez le bloc sur l'un des deux côtés pour le faire revenir au départ, puis poussez à gauche, puis à droite, puis encore à droite et de nouveau à droite puis finalement à droite pour la dernière fois pour avoir accès au couloir suivant. Traversez le couloir puis usez une flamme pour débloquer le chemin et passez la porte. Affrontez le Lobo Blanc ! Vous obtenez alors les Bottes de Plombs très utiles pour la suite, puis rencontrez Sheik pour apprendre la Sérénade de l'eau. Derrière le coffre, se trouve un trou avec de l'eau, prenez vos bottes de plombs et plongez ! Prenez la porte et sautez en bas puis prenez le couloir de droite pour longez le couloir et enfin ressortir.

Dirigez vous vers le roi pour le décongeler. (Vous avez normalement des flammes encore disponible si vous avez fait le plein dans la cave) Parlez-lui pour obtenir la tunique bleue pour pouvoir respirer sous l'eau. (Si vous avez encore une flamme, vous pouvez aller décongelez l'entrer du magasin Zora. Puis jouez la Sérénade de l'eau. Une fois au lac Hylia avancez et sautez dans l'eau puis équipez votre tunique bleue et vos bottes de plombs. Retournez-vous pour voir une grille avec un cristal au dessus, prenez votre grappin et visez le cristal pour ouvrir la grille et avoir accès au donjon suivant.

## Temple de l'Eau

Une fois dedans prenez vos bottes Kokiri pour remonter à la surface, puis avancez dans le petit couloir pour arriver dans la pièce centrale. Sautez dans l'eau et prenez vos bottes de plombs et laissez-vous couler jusqu'au fond. Prenez à droite, le couloir à l'entrée qui possède deux flambeaux, longez le couloir et rencontrez la princesse Ruto. Après l'avoir écouté, enfitez vos bottes Kokiri et laissez-vous remonter jusqu'à la surface. A droite se trouve un symbole de la Triforce, jouez la berceuse de Zelda pour changer le niveau de l'eau et passez la porte.

Affrontez les Spikes pour obtenir la carte du donjon. (Pour les battre, protégez-vous avec votre bouclier et quand ils se changent en pierres, frappez-les de votre épée.) Ressortez de là où vous êtes venu et sautez dans le trou. Allumez les torches en tirant une flèche à travers les flammes en direction des flambeaux éteints pour ouvrir la porte. Tuez les Coquillos en tirant avec votre grappin quand ils s'ouvrent pour avoir une petite clé. Revenez dans la pièce centrale. Faites le tour de la salle pour arriver devant une entrée bloquée par un gros bloc. Poussez-le jusqu'à ce qu'il tombe. Sautez dans le trou et équipez-vous de vos bottes de plombs pour traverser le couloir, puis remontez à la surface avec vos autres bottes. Ici, activez le cristal à droite pour faire monter un jet d'eau et sautez dessus pour traverser et prenez la porte. Sautez dans l'eau et enfitez vos bottes de plombs, activez le cristal avec votre grappin et hissez-vous vers la grille avec votre grappin sur à la cible à côté de celle-ci. Prenez vos autres bottes pour remonter à la surface et prendre la clé. Activez le cristal pour pouvoir ressortir. Attention aux Coquillos! Remontez à la surface puis prenez la porte. Visez la cible avec votre grappin pour traverser et revenez à la pièce centrale. Allez sur votre droite et déverrouillez la porte. Avancez, puis hissez vous sur la plateforme au dessus de votre tête et changez le niveau de l'eau.

Prenez vos bottes de plombs et retournez en bas, en face de la porte, allez dans le trou. Longez le couloir pour arriver dans une salle avec deux grilles de chaque côté et un cristal. Activez le cristal

pour ouvrir la grille de gauche qui libère des ennemis. Tuez les tous avec votre grappin puis prenez la grille de droite qui vient d'être ouverte et remontez à la surface pour avoir une clé. Revenez sur vos pas, montez à la surface et prenez la porte. Tournez à droite et prenez le passage où il y a 2 jarres et hissez-vous avec votre grappin. Longez le couloir et hissez-vous en haut avec votre grappin puis placez-vous à côté du coffre et activez le cristal avec une flèche et prenez la boussole. Revenez à la pièce centrale, puis enfiler vos bottes de plombs et allez dans la pièce où était Ruto. Remontez à la surface et faites exploser le mur avec vos bombes et prenez la clé. Revenez dans la pièce centrale et remontez à la surface. Prenez la porte verrouillée plus loin sur la droite. Ici, placez-vous sur le jet et décochez une flèche dans le cristal pour monter. Prenez la porte et changez le niveau de l'eau. Sautez dans l'eau et avancez, prenez le couloir se trouvant à l'autre bout et longez le couloir puis plongez avec vos bottes de plombs. Devant vous, il y a un énorme bloc, tirez-le au maximum puis remontez et revenez dans la pièce centrale. Allez à l'autre bout et déverrouillez la porte. Ici, avancez et sautez sur la plateforme plus bas, puis sautez encore plus bas sur la suivante et hissez-vous en face sur les plateformes qui descendent, votre but étant d'arriver en haut. Déverrouillez la porte. Ici, activez le cristal et hissez-vous en face, activez de nouveau le cristal et hissez-vous en face, activez le cristal et hissez-vous sur la plateforme suivante et activez le cristal puis montez sur la tête et activez le cristal pour monter. Tuez les araignées puis hissez-vous et prenez la porte. (Levez la tête pour voir la cible !) Avancez un peu après l'arbre et retournez vous pour voir votre ombre. Affrontez-la. Pour la vaincre, ciblez-là et faites des coups droits (en maintenant le joystick en avant + (B)) Au bout d'environ 7 coups, elle est battue. Prenez donc la porte vers la salle suivante. Ouvrez le coffre pour avoir le super grappin.

Jouez le chant du temps derrière le coffre pour débloquer le passage et sautez en bas. Sautez dans l'eau et suivez le chemin en faisant attention aux tourbillons (Appuyez vite sur (B) pour y échapper) et allez sur la toute petite plateforme où il y a l'œil devant, décochez un tir dans l'œil et passez la grille, prenez la clé, longez le couloir et arrivez au bout prenez votre grappin et visez la cible près de la porte en bas et prenez celle-ci. A partir de ces couloirs que vous connaissez déjà revenez dans la pièce principale, puis allez dans la pièce où vous avez rencontré Ruto et montez à la surface pour changer le niveau de l'eau.

Sautez dans le trou et revenez dans la pièce principale, puis prenez la porte sur le côté gauche de la tour pour y entrer. Hissez-vous sur la plateforme juste au-dessus et prenez la porte. Faites le tour et décochez une flèche puis hissez-vous vite en face avant que la grille ne se ferme. Longez le couloir, poussez le bloc au fond et prenez la clé dans le coffre à droite puis retournez-vous et allez tout droit, puis avec votre grappin, hissez-vous en haut, puis longez le couloir et hissez-vous en face. Sautez tout en bas, puis prenez le couloir nord et plongez avec vos bottes de plombs. Longez le couloir puis retournez-vous et hissez-vous en haut puis vers la porte en face et prenez-là. Ici, tuez d'abord les araignées et ensuite traversez à la nage vers la porte en face. (Attention aux boules) Avant de sauter en bas, vous pouvez user votre grappin pour tuer les raies, puis sautez. Faites exploser le mur fissuré et traversez l'eau pour faire sauter l'autre mur. Entrez dans le trou ainsi créé et poussez le bloc jusqu'au bout. Faites ensuite le tour pour tirer ce bloc d'une case et faites le tour une dernière fois pour le pousser sur l'interrupteur. Le niveau de l'eau monte, montez les deux marches et prenez la porte. Appuyez ensuite sur le bouton pour faire monter les trois jets d'eau et traversez en face pour prendre la porte. Longez ce petit couloir, regardez à droite et plongez dans ce trou avec vos bottes de plombs. (Attention aux boules !) Longez ce couloir et remontez à la surface pour avoir accès à la clé du boss. Ressortez d'ici et suivez la boule jusqu'à la salle, puis prenez la porte de droite, et revenez à

la salle principale. Entrez dans la tour et hissez-vous sur la plateforme et changez le niveau de l'eau, puis prenez la porte. De retour dans la salle principale dirigez-vous vers la porte Ouest de la salle, montez grâce au jet et prenez la porte pour changer le niveau de l'eau. Sautez et allez vous hissez sur la tête de dragon et passez la porte. Courrez jusqu'en haut et passez la porte pour accéder enfin au boss !!!!!

Morpha, Amibe Aquatique Géante



Il est maintenant temps de traiter les eaux usées pour cela voici la technique :

- 1- Attirez Morpha à l'aide de votre grappin vers vous, soit quand elle est dans l'eau, soit quand le bras viens vers vous et se pose sur le sol.
- 2- Une fois attirée sur le sol, placez-lui des coups d'épée, de préférence l'attaque sautée, et répétez l'opération.

Une fois vaincue, prenez le cœur et le téléporteur direction le sanctuaire des sages pour avoir le médaillon suivant.

De retour au lac Hylia, le soleil peut enfin réapparaître. Quand le soleil vient tout juste de se lever et qu'il est orange, décochez une flèche dedans puis allez récupérez les flèches de feu.

Retournez ensuite au village Cocorico, pour voir une cinématique et Sheik vous parlera et vous apprendra le Nocturne de l'Ombre. Dirigez-vous vers le temple du temps et redevenez enfant. Vous apprendrez le Prélude de la lumière au passage. Revenez au village Cocorico, allez dans le Moulin et jouez le chant des Tempêtes pour vider le puits et entrez-y.

Avancez et passez dans le petit passage puis avancez et tuez la grosse Skulltula puis allez dans le mur d'en face. Suivez le bassin sur la droite jusqu'à ce que vous arriviez devant un signe de la Triforce, jouez la berceuse de Zelda pour videz l'eau et remontez le bassin à la source pour pouvoir maintenant y descendre. Prenez le coffre et entrez dans le petit passage. Avancez, attention à la Skulltula puis montez passez la porte. C'est un Poignant,

- 1- Faites-vous attraper par l'une de ces mains pour le faire sortir du sol
- 2- Frapper sa tête, pour cela il faut être prêt de lui pour qu'il descende la tête. Un coffre contenant le monocle de vérité apparait. Prenez-le et jouez le prélude de la lumière pour retourner au temple et grandir. Puis jouez le nocturne de l'ombre pour aller au cimetière et descendez les escaliers, montez sur le socle et faites un feu de Din. Vous accédez alors au donjon suivant.



## Le Temple de l'Ombre

Avancez dans le couloir puis hissez-vous en face et traversez le mur. Tout de suite sur votre gauche, le deuxième mur, passez à travers et prenez la porte. Faites le tour de la salle et traversez le mur où il y a les deux jarres puis le suivant, prenez à droite et usez votre monocle de vérité pour voir le faux mur sur la droite et prenez la porte. Affrontez l'effroi et les deux chauves souris pour avoir la carte du donjon, puis ressortez à droite et avec votre monocle de vérité trouvez le mur qui cache une porte. Prenez-la. Ici, un Poignant, tuez-le puis récupérez les bottes des airs dans le coffre.

Revenez dans la 1<sup>ère</sup> salle du début puis usez votre monocle de vérité pour vous rendre compte qu'un seul crâne est vraiment là. Poussez alors le mur en direction de celui-ci, cela ouvre la grille. Allez-y. Descendez et prenez le mur de gauche et entrez par la porte. Prenez tous les rubis blancs de la salle pour ouvrir la grille et récupérer une clé. Ressortez de la pièce puis allez en face et prenez la porte pour éliminer les ennemis et obtenir la boussole. Ressortez puis faites exploser le mur de droite pour ouvrir un passage. Descendez le couloir. Attention aux grosse Skulltulas embusquées dans le plafond. Plus loin passez les guillotines, attention à la grosse Skulltula embusquée, puis continuez dans le couloir pour arriver dans une nouvelle pièce. Passez les 3 guillotines puis allez sur la plateforme pour affronter un Stalfos et tuez-le. Allez à gauche et prenez votre Monocle pour traverser les plateformes et atteindre une porte, prenez-la. Longez le couloir pour arriver dans une salle, prenez votre monocle pour voir les lames qui tournent et éliminez tout les ennemis pour ouvrir la grille et récupérer une Skulltula et des rubis, puis sortez de la pièce. Revenez sur la plateforme où vous avez tuez le Stalfos puis allez en face, sur la plateforme, et marchez sur l'air à droite. Marchez sur l'étroit passage en pierre et récupérez les rubis blancs pour ouvrir la grille et longez le couloir pour arriver à une nouvelle salle. Prenez votre monocle de vérité et regardez sur la droite pour voir un gros bloc. Tirez-le de là et poussez-le dans l'allée en dessous du premier carré de clous et continuez de pousser jusqu'à ce que le bloc coince les deux carrés de clous, puis faite le tour et tirez jusqu'au fond et montez sur le bloc pour avoir accès en haut et récupérer le coffre en face pour une clé. Appuyez sur le bouton pour faire tomber un autre coffre qui contient des rubis, puis revenez dans la grande pièce. (N'oubliez pas les deux petites cellules en bas, dont une où il y a une Skulltula d'or.) Avancez, prenez le petit chemin de pierre et passez la guillotine pour aller sur la plateforme invisible, servez vous du monocle pour voir et allez déverrouiller la porte. Récupérez tout les rubis blancs pour ouvrir la porte et prenez-la. (Pour le rubis sur le bloc servez vous du monocle pour voir une cible où vous pouvez vous hissez.) Montez les grosses marches et tuez les ennemis puis lancez un chou-péteur dans les flammes bleues pour faire exploser le crâne et avoir une clé. Tuez la Skulltula d'or et ressortez. Hissez-vous grâce à la cible visible au monocle de vérité au plafond et déverrouillez la porte. Longez le plafond, puis enfiler vos bottes de plombs pour ne pas être repoussé par les ventilateurs et avancez dans le couloir. Arrivé devant le trou, servez-vous de votre grappin sur la planche de bois au plafond puis descendez en bas. Marchez avec vos bottes de plombs jusqu'à la porte, puis affrontez les effrois pour avoir des rubis, puis ressortez. Usez votre monocle de vérité pour voir à droite un passage, mettez-vous devant et enfiler vos bottes des airs. Attendez que le vent souffle et qu'il vous pousse pour que vous puissiez traverser, puis prenez la porte. Tout de suite sur la droite en entrant, utilisez une bombe pour faire exploser le monticule et utilisez le monocle pour voir un coffre qui contient une clé. Prenez-la, puis tuez les ennemis et récupérez les rubis puis allez déverrouiller la porte. A gauche, il y a un bloc, tirez-le jusqu'à l'échelle au côté opposé pour pouvoir monter celle-ci et allez sur le bateau.

Jouez la berceuse de Zelda sur le signe pour le faire avancer. Tuez les Stalfos en route et une fois arrivé sautez vite sur la gauche avant que le navire ne sombre. Décochez une flèche dans un chou-péteur en face pour faire tomber la statue puis, avant de traverser, prenez la porte qui est tout au fond. C'est un labyrinthe, il y a 3 portes. Dans la 1<sup>ère</sup>, il faut tuer une main pour avoir des rubis, la 2<sup>ème</sup> il faut jeter des choux péteurs dans les 3 crânes pour avoir des rubis et la 3<sup>ème</sup> des murs de piques se rapprochent, vous devez utiliser le feu de Din pour les brûler et récupérer la clé du boss. Ressortez d'ici et traversez le pont. Déverrouillez la porte, traversez jusqu'à la porte du boss à l'aide de vos bottes des airs. Sautez dans le trou pour affronter le boss.

### Bongo Bongo, Monstre de l'Ombre



Pour le battre voici la technique :

- 1- Paralysez ses deux mains avec votre grappin.
- 2- Servez-vous de votre monocle pour le voir et avec votre arc visez son œil rouge.
- 3- Frappez son œil avec une attaque sautée et répétez l'opération.

Une fois vaincu, prenez le cœur et allez dans le téléporteur direction le sanctuaire des sages pour récupérer le médaillon suivant.

Dirigez-vous en direction de la vallée Gerudo à l'Ouest de la plaine. Avec Epona sautez par-dessus le pont cassé et allez tout droit en direction de la forteresse Gerudo. Montez l'escalier à droite et décochez des flèches sur les 3 gardes qui rôdent puis allez sur l'entrée tout à droite. (Attention de ne pas vous faire voir !) Longez le couloir et parlez à l'ouvrier qui est dans la prison puis combattez la Gerudo pour avoir la clé et le libérer. Sortez de cette pièce par la porte suivante et prenez l'entrée qui est juste à côté de vous. Montez et allez à droite, continuez un peu puis prenez la sortie à droite. Avancez un peu et prenez l'entrée puis montez parler à l'ouvrier et affrontez la Gerudo pour la clé, puis libérez le et prenez la sortie suivante. Entrez dans celle en face. Dans cette salle, deux Gérudos, décochez leurs un tir pour les assommer et traversez pour atteindre la sortie en face. Sautez sur l'entrée sur votre gauche à vous. Attendez que la garde passe pour lui décochez une flèche et prenez à droite puis le couloir à gauche pour tomber sur un ouvrier. Tuez la garde Gerudo puis libérez-le. Après cette discussion, sortez de là d'où vous veniez, avancez et sautez juste en dessous et prenez la porte puis descendez pour libérer le dernier ouvrier. Une fois libéré, une charmante Gerudo vous remet un passe pour pouvoir vous promener librement dans la forteresse.

Sortez et revenez dehors. En parlant à la garde qui surveille la grille vous pourrez avoir accès au Gymnase Gerudo pour 10 rubis, mais vous aurez besoin des gantelets d'argent, n'y allez donc pas encore.

Dirigez-vous désormais vers la grande grille et montez l'échelle à côté et parlez au garde pour faire ouvrir celle-ci et ainsi pénétrez dans le désert. Comme vous l'a dit la garde, vous devez donc suivre les drapeaux pour ne pas vous perdre. Avancez donc en direction des sables mouvants, puis servez-vous de votre grappin pour vous hissez par-dessus et suivez ensuite la série de drapeaux pour arriver à un petit édifice. Il y a un passage, sautez dedans. Tuez la Skulltula d'or puis allumez les deux torches pour avoir des rubis et remontez au sommet de l'édifice prêt de l'inscription. Prenez votre monocle de vérité puis activez-le et suivez l'esprit jusqu'au colosse du désert. Avancez tout droit pour arriver au donjon, entrez puis montez les escaliers pour vous rendre compte qu'il faut être petit pour y revenir, sortez donc du donjon pour croiser Sheik qui va vous apprendre le requiem des esprits. Retournez prêt de la sortie, sur le mur de gauche prêt de deux oasis se trouve une fissure, faites parler la poudre pour pouvoir y pénétrer et jouez la berceuse de Zelda sur le signe. Vous recevez alors l'amour de Nayru qui vous protégera des attaques. Puis jouez le prélude de la lumière pour redevenir enfant et jouez ensuite le requiem des esprits pour vous rendre au donjon suivant.

## **Le Temple de l'esprit (enfant)**

Montez les escaliers, allez à gauche, parlez à Nabooru et dites lui que vous vous baladez. Puis répondez ensuite que vous détestez Ganondorf ! (Ce qui est sûrement vrai.) Puis accepter sa requête et entrez dans le petit passage. Montez les escaliers et tuez tous les ennemis pour ouvrir les portes et prenez celle de gauche. Avancez et affrontez le Stalfos puis tuez le Tetsuo vert. Servez vous de votre boomerang sur le cristal pour faire tomber la grille pour traverser et passez la porte. Ici, il faut tuer l'ennemi qui est un Anubis. Utilisez votre feu de Din pour le tuer et passer à la porte suivante qui vient d'être ouverte. Récupérez les rubis blancs pour ouvrir la grille et traversez-là. Allumez les torches pour avoir un coffre qui contient une clé puis passez la porte. Passez dans le petit passage. Déverrouillez la porte, tuez les Skullwalltulas perchées et montez la paroi. Ici, activez le diamant pour faire tomber un coffre et récupérez les missiles teigneux, puis grâce à eux ouvrez en haut la paroi fissurée. Attendez un peu avant de lancer votre missile teigneux, attendez qu'il clignote un peu plus vite pour le lancer et faire mouche afin d'ouvrir la porte. Une fois ceci fait, passez la porte. Poussez la statue en bas puis descendez allumer les torches avec votre feu de Din puis retournez escalader la paroi à côté de la statue et montez l'escalier pour prendre la porte que vous avez débloqué peu avant et prenez-là. Montez les escaliers puis prenez la porte pour atteindre la pièce suivante. Ici, commencez par tuer les sentinelles en posant une bombe à leurs pieds. Il y a un bloc avec un soleil, tirez les autres blocs pour le libérer et tirez-le dans la lumière pour allumer un flambeau. A partir de celui-ci, prenez votre bâton Mojo et allumez tous les autres pour faire apparaître un coffre qui contient une clé puis prenez la porte et déverrouillez celle en haut de l'escalier. Une fois ici, avancez pour croisez une grosse armure assise sur un trône. Frappez-là pour engager le combat. Tuez-le en le rouant de coups et en esquivant ces violents coups de haches. Si vous êtes faible en cœur, cachez vous derrière un poteau de la salle et laissez-le détruire celui-ci pour avoir des cœurs. (Le mieux est de faire des saltos arrière quand il tape et riposter avec une attaque sautée derrière. Passez la porte et sortez dehors pour croiser le hibou et ensuite prenez le coffre pour les bracelets d'argent. Une cinématique s'enclenche et Nabooru se fait enlever par des sorcières du temple.

## Le Temple de l'esprit (adulte)

Allez grandir puis revenez dans le temple pour sauver votre chère et tendre... Quoi ? Ce n'est pas ... ? Ah bon. Jouez donc le prélude de la lumière pour aller plus vite puis revenez ici. Une fois adulte et en possession de votre nouvelle paire de Moufle, montez l'escalier et poussez le gros bloc jusqu'à ce qu'il tombe pour que vous passiez, avancez en faisant attention à la sentinelle et visez le diamant au-dessus pour ouvrir la porte de gauche et allez-y. Avancez pour croiser un Lobo, tuez-le et un coffre apparaît. Avec votre grappin, hissez-vous et obtenez la boussole puis sortez et prenez la porte en face.

Ici, vous devez prendre tout les rubis blancs, pour récupérer le rubis blanc perché dans les airs, prenez vos bottes des airs et marchez vers celui-ci. Pour les autres prenez-les, certains sont cachés derrière le bloc du temps, jouez plusieurs fois pour récupérez aussi la Skulltula et les rubis puis prenez la porte fraîchement ouverte. Prenez le coffre, attention à l'ennemi qui tombe juste à côté. Ressortez et grâce à votre clé, allez ouvrir la porte qui était verrouillée, dans la salle des 3 portes et prenez-là. Allez tout droit et montez la paroi en faisant attention aux fausses jarres et au mangeur de boucliers et tuniques. Une fois en haut, vous devez éclairer un des 4 soleils, le bon est celui de gauche sur le mur d'en face et passez la porte. Montez les escaliers et avec vos bottes des airs allez sur la main avec le signe de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda pour faire apparaître un coffre. Avec votre super grappin, hissez-vous sur celui-ci et prenez la clé puis allez ouvrir la porte verrouillée en haut des escaliers. Montez les escaliers et prenez la porte. Ici, tuez tout les ennemis, les Anubis soit avec le feu de Din soit une flèche de feu, puis passez la porte qui vient de s'ouvrir. Vous voyez alors 4 Armos. Attirez l'un d'eux sur le bouton et passez vite la porte. Montez les escaliers et prenez la porte. Affrontez le Hache-viande comme quand vous étiez petit. Si vous avez l'épée Biggoron, n'hésitez pas à vous en servir. Sortez ensuite par la porte derrière le trône et ouvrez le coffre pour avoir le Bouclier Miroir !

Retournez dans la salle avec les 4 Armos et faites refléter la lumière vers le soleil pour ouvrir la porte et passer à la salle suivante et prenez la clé dans le coffre, puis revenez dans la salle des 3 Anubis et déverrouillez la porte. Ici, tuez les deux sentinelles et montez sur le premier socle. Levez la tête pour apercevoir, tout en haut, une plateforme avec une cible. Prenez votre super grappin et visez la partie haute de la cible et hissez-vous en maintenant le joystick en avant pour vous accrochez à la plateforme, puis prenez vos bottes aillées et traversez en face et prenez la porte. (Cette astuce, évite d'avoir à monter la paroi, en risquant sa vie.) Montez ensuite le petit escalier et jouez la berceuse de Zelda sur le signe au sol et prenez la porte. Ici, tuez tous les ennemis, les fausses portes aussi, l'une d'elles cache un œil. Activez-le avec votre arc puis hissez-vous sur la plateforme grâce à la cible et sautez sur le bouton en face pour désactiver les flammes et avoir la clé du boss puis ressortez.

Prenez la porte à droite. Ensuite avancez un peu et frappez le diamant de gauche pour ouvrir la porte et prenez-là. Prenez à gauche, tuez les ennemis, faites exploser le faux mur de gauche et dirigez le miroir vers celui-ci pour éclairer le miroir suivant qui lui-même en éclaire un autre. Allez vers ce dernier et dirigez-le sur le miroir géant et revenez dans cette salle du miroir géant. Placez-vous ensuite sur la plateforme entre les 4 chaînes et éclairez le soleil pour descendre et éclairez le visage du serpent pour ouvrir un nouveau passage. Hissez-vous avec votre grappin en visant la grille et accédez enfin au boss.

## Hache-Viande



Ceci est la première partie du combat, éliminez ce Hache-Viande un peu spécial. Vous vous rendez compte après que c'était votre tendre et ... (Quoi ? Bon ça va ...), que c'était Nabooru. Regardez la cinématique. Passez la porte en face, puis l'autre et montez sur la paroi.

## Sorcières Jumelles, Duo Maléfique



Deuxième partie ! Courage ! Ici, les deux sorcières vous lancent des jets de feu et de glace, vous devez renvoyer l'un des deux rayons sur la sorcière opposée à l'élément que vous renvoyez. Donc renvoyez la glace sur le feu et vice-versa. Continuez jusqu'à les pousser à bout, elles vont alors fusionner.

## Sorcières Jumelles, Fusionnées !



Vous voici à la dernière partie du boss, cette jolie sorcière s'amuse à vous lancer des souffles de feu ou de glace, le but étant d'emmagasiner un seul et même élément 3 fois de suite pour pouvoir créer un souffle que vous lui lancerez. Approchez-vous près d'elle pour la toucher avec, puis courez vers

elle et donnez lui des coups d'épée ! Attention à ne pas collecter l'élément inverse à ce que vous avez sous peine de devoir recommencer. Une fois vaincue, regardez la cinématique, prenez le cœur et prenez le téléporteur vers le sanctuaire des sages pour avoir le dernier médaillon.

## Gymnase Gerudo

Vous pouvez désormais retourner chez les Gerudo pour faire le gymnase Gerudo. Ce lieu est cependant facultatif et permet de gagner les flèches de glace, d'une utilité discutable.

Une fois à l'intérieur, montez les escaliers et prenez la porte de gauche. Ici, vous devez tuer les 2 Stalfos en moins d'une minute pour avoir une clé. Une fois fait, prenez la porte suivante. Ici, vous arrivez dans un petit labyrinthe où vous devez avoir tout les rubis blancs pour ouvrir la porte et continuer, et ce en un temps limité. Une fois fini, prenez la porte fraîchement ouverte. Ici, tuez les Lobos qui font leur apparition. Une fois tous tués, poussez l'énorme bloc (gantelets d'argent nécessaire) puis retournez-vous et équipez votre monocle pour trouver un passage secret et hissez-vous sur celui-ci. Activez le bouton et passez la porte. Ici, prenez la porte à droite puis ressortez et sautez en bas. Activez avec l'arc tous les yeux de la statue pour avoir un coffre avec une clé. Passez la porte du bas, tuez les ennemis, puis avec votre masse de titans frappez les statues pour trouver un bouton qui va enlever les flammes du coffre et vous permettre de récupérer une clé. Passez la porte suivante. Ici, vous devez récupérer les rubis blancs. Pour celui entouré de flamme, il y a un bouton. Une fois tous obtenus, la porte s'ouvre, prenez là. Ici, jouez le chant du temps pour faire disparaître les blocs puis plongez récupérer les rubis blancs pour faire apparaître un coffre avec une clé, puis ressortez. Prenez la porte à gauche. Tuez les ennemis en un temps record pour avoir une clé. Revenez dans la salle où vous avez poussé le gros bloc noir pour prendre la porte. Tuez tous les ennemis et prenez votre monocle pour voir le coffre invisible qui contient une clé.

Revenez ensuite au début du gymnase puis prenez la porte du milieu, ouvrez la porte de gauche, puis toute de suite à gauche. Prenez et montez le grillage. Vous allez alors trouver une pièce secrète qui contient une clé. Descendez ensuite et suivez le chemin de portes verrouillées de gauche pour atteindre le gros coffre et trouver les flèches de glace. Vous pouvez maintenant ressortir.

Téléportez-vous ensuite au Temple pour rencontrer Sheik qui se révèle être Zelda et vous confie les flèches de lumières pour battre Ganondorf mais se fait enlever ensuite. Dirigez-vous ensuite vers le château de Ganon, derrière l'espèce de pont au fond il y a une Skulltula d'or, prenez-la puis allez devant l'endroit où il est sensé avoir un pont et regardez les sages accomplir leur travail. Traversez pour avoir accès à l'ultime donjon !

## Tour de Ganon

Descendez les escaliers et prenez la porte en faisant attention aux sentinelles. Vous voici dans la pièce maîtresse de ce donjon, c'est ici que tout va se passer. Il y a une barrière qui protège l'accès au boss, pour la désactiver, il y a dans cette pièce un extrait de tous les donjons que vous avez terminé, à chaque fin se trouve un noyau que vous devez détruire avec vos flèches de lumières pour affaiblir la barrière.

Faites donc tous les extraits, j'ai commencé par le temple de la forêt à droite.

## Temple de la Forêt.

Avancez et tuez le Lobo puis allumez toutes les torches pour passer à la salle suivante. Ici, récupérez tout les rubis blancs en vous aidant de vos bottes ailées et du vent pour aller sur les plateformes trop loin. Activez le bouton au fond pour avoir accès au rubis perché en haut puis prenez la porte. Décochez votre flèche de lumière dans le noyau et direction donjon suivant.

## Temple de l'eau

Tuez les ennemis pour ouvrir la porte et utilisez une flamme bleue pour ouvrir l'accès à celle-ci, puis prenez une flamme bleue pour la prochaine salle. Une fois dans la salle suivante, dans le temps imparti vous devez pousser l'un des blocs dans le trou et l'autre dans le coin pour avoir accès à la grotte bloquée par une barrière sur la gauche de la salle. L'énigme est vraiment simple, poussez les blocs contre les morceaux de glace puis un dans le trou et l'autre en dessous de l'accès à la grotte puis montez et avec votre flamme bleue, ouvrez l'accès et frappez de votre masse le bouton puis allez à la salle suivante. Décochez une flèche de lumière puis donjon suivant.

## Temple de l'ombre

Utilisez vos flèches de Feu pour allumer la torche à droite et allez vite jusqu'à la plate-forme avec une dalle noire. Prenez votre monocle pour voir le chemin qui vous guide à un interrupteur, prenez votre masse et enfoncez-le. Revenez en arrière et utilisez la flèche de feu pour allumer la torche près de la porte, descendez vite le long des blocs et appuyez sur le bouton, puis remontez sur la plate-forme, prenez les gantelets d'or et prenez le monocle pour passer la porte au fond de la salle pour avoir accès au noyau et décochez lui un tir de flèche de lumière.

## Temple du Feu

Ici, vous devez prendre tous les rubis blancs pour ouvrir la porte. Pour avoir le rubis blanc là où il y a la limace en feu vous devez grâce aux gantelets d'or soulever l'énorme rocher et le lancez. Une fois tous en votre possession, passez la porte en vous hissant sur la cible pour l'atteindre. Décochez une flèche de lumière dans le noyau.

## Temple de la lumière

Soulevez l'énorme rocher pour y avoir accès. Dans la première salle, tuez les ennemis invisibles en vous servant du monocle ou non pour avoir un nouveau coffre qui vous donne une clé puis passez la porte suivante. Jouez le chant de Zelda sur la marque pour avoir de nouveau une clé puis ouvrez la porte. Ici, récupérez tout les rubis blancs pour ouvrir la porte et allez-y. Ici, le mur devant est un mur que vous pouvez traverser. Allez-y pour avoir accès au noyau et détruisez-le.

## Temple de l'esprit

Récupérez tous les rubis blancs de la salle. Tuez la sentinelle pour avoir accès à l'un d'eux, puis une fois la porte déverrouillée, passez-la. Ici, frappez le premier diamant à l'épée pour avoir des missiles

teigneux puis faite les passer dans le trou de la grille jusqu'à l'interrupteur. Attendez un peu avant de les lancer, question de timing. Une fois ouverte, passez la porte. Avancez un peu pour tomber sur une salle avec des soleils. Avec une flèche de feu, brûlez la toile qui cache la lumière, puis reflétez le soleil qui est à gauche de l'entrée d'où vous venez pour ouvrir la porte. Puis décochez un tir de lumière dans le noyau.

La barrière est enfin dissipée, ressortez du château et allez à gauche. Derrière les pierres, soulevez l'énorme rocher puis entrez. Jouez la berceuse sur la marque et prenez un nouveau pouvoir. Revenez dans le donjon pour enfin pénétrer dans la tour que vous venez d'ouvrir. Tuez les chauves-souris puis montez les escaliers et prenez la porte. Tuez ici les deux Dinolfos pour ouvrir la porte et montez ensuite les escaliers et prenez la porte. Tuez les deux Stalfos pour avoir la clé du boss et prenez la porte suivante. Montez l'escalier et prenez la porte. Affrontez les deux Hache-Viande (Un par un évidemment) puis prenez la porte et montez les escaliers pour arriver à la porte du boss !

Ganondorf, Seigneur du Malin



Prenez ensuite la porte à droite et montez l'escalier pour prendre la porte qui mène à Ganondorf. Laissez-le parler puis le combat s'engage. Le but est de lui renvoyer les petites boules qu'il envoie. Une fois touché, décochez-lui une flèche de lumière et plongez-lui dessus avec votre épée. Répétez l'opération. Attention à ses super attaques et aux chutes de dalles quand il frappe le sol. Une fois battu, regardez la cinématique.

Maintenant à l'aide de la Princesse qui ouvrira les grilles, descendez vite la tour avant le temps imparti. Faites vite pour les combats, ne perdez pas de temps. Une fois en bas regardez la cinématique pour voir le château se détruire. Vous entendez alors un bruit. Allez voir et regardez la cinématique pour voir Ganondorf apparaitre et se transformer en Ganon. Il vous enlève l'épée ! Pour le battre, vous devez quand il frappe faire une roulade entre ses jambes et frappez le sol d'une noix Mojo. Roulez devant lui puis repassez derrière et frappez le sol d'une noix Mojo. Répétez l'opération pour le mettre à terre et courez ensuite prendre l'épée de légende, puis revenez vers lui. Vous devez ensuite le remettre à terre. Quand il attaque roulez entre ses jambes puis visez sa queue et faites une attaque sautée. Répétez l'opération.

Une fois vaincu, je vous laisse regarder la fin du jeu.

C'est ici que ma soluce prend fin, je vous remercie de l'avoir suivi jusqu'ici et j'espère qu'elle vous aura été utile. Merci encore à vous et à bientôt.

Blondinette