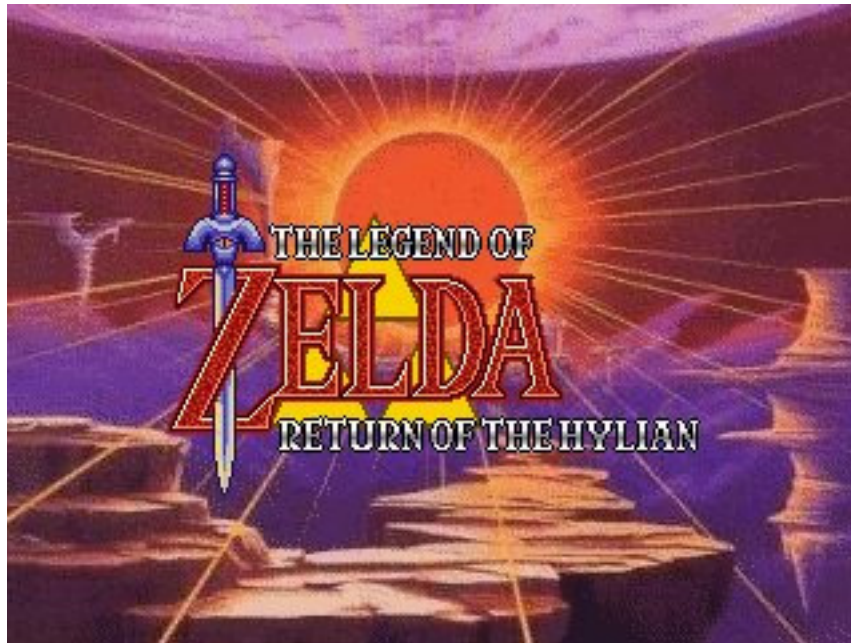


▲ SOLUTION ZELDAROTH ▲



Cette soluce officielle et complète constitue un guide permettant soit de se débloquent à un endroit précis, soit de finir le jeu à 100% si elle est suivie du début à la fin. Je mets en garde les joueurs que consulter une soluce gâche le plaisir de trouver par soit même de manière irréversible. Lecteurs avertis, suivez le guide :

Du début au niveau 1:

Après l'intro, vous débutez à coté de votre lit. Allez ouvrir le coffre (touche Espace) pour trouver votre **bouclier**, puis allez chercher votre **épée** dehors. Sortez donc de chez vous et allez à gauche à l'intersection, puis en bas, un ennemi viendra vers vous. Evitez-le pour le moment, vous ne pouvez pas l'attaquer sans arme. Prenez à droite. Ici deux ennemis gardent un passage. Approchez-vous et ils se mettront à aller vers vous. Evitez-les et allez dans le bosquet suivant. Prenez votre **épée** (pour l'utiliser appuyez sur W). Tuez vos ennemis puis retournez au croisement la ou il y a votre maison prenez cette fois le chemin à droite. Coupez les buissons. Allez au Nord et entrez dans le **temple de la forêt**.

Niveau 1:

Dés que vous entrez, allez chercher la **carte** dans le coffre juste à droite. Attention au monstre sur le coffre. Ensuite, allez à droite et ouvrez le coffre pour trouver une **petite clé**. Retournez à l'entrée et prenez la porte en haut a droite. Ouvrer la porte verrouillée de droite pour arriver à un coffre contenant la **boussole**. Retourner dans la pièce précédente, allez tout en haut et prenez l'une des deux portes. Dans cette pièce ouvrez le coffre pour trouver une nouvelle **petite clé**. Pensez à vaincre suffisamment de squelettes pour obtenir au moins deux **bombes**. Revenez alors à l'entrée de ce donjon. Posez une bombe sur le mur fissuré tout à gauche (Entrée pour accéder au menu, placez le curseur sur les **bombes**, puis appuyez à nouveau sur Entrée pour quitter le menu. Appuyez alors sur x pour poser une **bombe**). Franchissez le passage venant d'apparaître pour accéder à la pièce suivante. Cette fois le mur du haut est fissuré. Placez à nouveau une **bombe** pour arriver à la dernière **petite clé** du donjon. Revenez à l'entrée. Ouvrez la porte fermée en haut à gauche de la pièce puis continuer ce chemin jusqu'à un escalier. Prenez l'escalier. Allez en bas, puis a droite en tuant ou évitant l'ennemi. Dans la salle suivante passez entre les piques en faisant attention de ne pas les toucher et sortez à droite. Continuez jusqu'au prochain escalier. Prenez l'escalier. Continuer jusqu'à un coffre, en déverrouillant une porte avec votre dernière **petite clé**. Ouvrez le coffre et récupérez les **gants**. Vous pouvez désormais soulever des objets en maintenant c enfoncé. Ici deux choix s'offrent à vous : soit vous refaites le chemin entier en sens inverse, soit vous sauvegardez (Echap puis sauvegarder et quitter) et vous reprenez votre partie pour vous retrouver à l'entrée du donjon. Quelle que soit la solution que vous utilisez, retournez en haut du premier escalier que vous avez rencontré. Prenez à droite puis en haut, soulevez le crâne bloquant le passage (appuyez sur c) puis entrez dans la pièce. Prenez la **grande clé** dans le coffre puis retournez à l'entrée de la manière que vous voulez. Allez dans la grande salle en haut et soulevez les crânes qui bloquent l'escalier, puis descendez-le. Dans la grande salle suivante éliminez les quatre squelettes ou évitez-les, et allez en haut pour battre le boss.

Attention, il vous foncera dessus dès votre arrivée dans la pièce, et contrairement aux petits ennemis, votre **épée** le repoussera à peine. La meilleure technique pour le vaincre consiste à lui lancer dessus les quatre crânes des quatre coins de la pièce. Chaque crâne dissimulant de surcroît un petit cœur. Si vous mourez, refaites le même chemin et retournez le combattre. Vous pouvez également verrouiller les majuscules pour courir en permanence et aller ainsi bien plus vite que lui. Une fois ce dernier vaincu, prenez le **crystal** et ressortez du donjon.

De la fin du niveau 1 au niveau 2:

Une fois sorti, sauvegardez, puis reprenez votre partie. Vous vous retrouverez dans votre maison, sortez. Prenez à gauche à l'intersection, vous arriverez à un endroit avec trois pierres bloquant le passage. Ne les soulever pas et allez en haut en prenant garde à l'ennemi suivez le chemin et vous trouverez le premier **quart de cœur**. Retournez devant les trois pierres, soulevez-en une et prenez le passage. Vous arrivez dans la **plaine d'Hyrule**.

Allez vers le bas, vous verrez une maison. Entrez et parler à la personne qui s'y trouve. Si vous avez vaincu 7 ennemis différents ou plus, vous aurez alors un **quart de cœur**, et ce chaque fois que 7 ennemis différents seront vaincus. Ressortez et allez en bas à gauche il y aura un passage. Prenez-le et vous vous retrouverez au **lac Hylia**. Continuez et battez les ennemis, vous arriverez à un autre passage menant au **village Cocorico**. Dans le village entrez dans la maison bleue à gauche par l'arrière et récupérez le **quart de cœur**. Ressortez, allez en haut du village, parlez au marchand et achetez un flacon pour 100 rubis (si vous n'avez pas assez, la maison en dessous à gauche contient 10 rubis à chacune de vos visites). Allez ensuite à droite du marchand entrez dans la maison pour jouer au jeu jusqu'à l'obtention d'un **quart de cœur**. Allez maintenant à gauche du marchand entrez dans la maison et parler au chef du village. Il vous expliquera votre quête, et vous aidera à vous procurer l'**arc**. Allez à la boutique (maison bleue à droite à l'entrée du village), parlez au vendeur et il vous fait une réduction sur l'**arc**. Achetez-le pour 50 rubis. La maison rouge à droite abrite un homme qui vend des potions rouges pour 60 rubis. Ces potions redonnent la totalité de son énergie à Link. Achetez-en une si vous le souhaitez. Ensuite allez à droite du village, vous verrez une échelle. Prenez-la et allez à droite cherchez le **quart de cœur** de la **plaine d'Hyrule**. Normalement vous en avez trouvé quatre donc vous gagnez un nouveau cœur. Retournez au village sortez par le sud et refaites le chemin en sens inverse pour arriver sur la **plaine d'Hyrule**. Longez le bas de la plaine jusqu'à arriver à un pont complètement en bas à droite. Passez le pont. Vous arriverez au **lac Hylia** et vous verrez une caverne comblée par un rocher. Faites-le exploser à l'aide d'une **bombe** et entrez dedans.

Descendez l'escalier, prenez à gauche, puis encore à gauche, en bas (éliminez ou évitez les monstres dans chaque salle), équipez votre **arc** et tirez vers le cristal bleu pour abaisser les blocs passez frappez avec votre **épée** le cristal et passez les blocs rouges qui se seront abaissés. Prenez en bas et montez l'escalier, puis prenez en bas pour arriver à l'entrée du **temple de l'eau**. Entrez-y.

Niveau 2:

Dès votre entrée, ouvrez le coffre qui contient la **carte** et prenez à droite. Allez encore à droite en éliminant l'ennemi bleu. Allez de nouveau à droite et ouvrez le coffre qui contient la **boussole**. Prenez à gauche puis en bas, frappez le cristal bleu et prenez quatre fois en haut. Allez à droite et prenez la **petite clé** dans le coffre. Allez à gauche, en haut frappez le cristal, allez en bas, à gauche et suivez le chemin en évitant les piques; vous arriverez à une porte verrouillée. Ouvrez-la et entrez. Allez à gauche et prenez la **petite clé** dans le coffre. Prenez à droite, en haut, frappez le cristal et prenez quatre fois en bas. Frappez le cristal et allez à gauche, ouvrez le coffre et prenez la **petite clé**. Allez à droite, frappez le cristal, passez les blocs bleus, tirer une flèche sur le cristal et passez les blocs rouges à droite. Ensuite allez à droite, posez une **bombe** près du cristal, allez contre les blocs bleus et attendez l'explosion. Allez à droite et récupérez le **grappin** dans le coffre. Équipez le grappin et visez le bout de bois à droite pour vous y transporter. Allez ensuite à droite. Visez le bois en haut avec votre **grappin** et prenez en haut. Allez à droite et récupérez la **petite clé** dans le coffre. Allez deux fois à gauche et récupérez une autre **petite clé** dans le coffre. Enfin, allez en haut et ouvrez la porte. Continuez par la gauche jusqu'à la pièce où vous aviez du utiliser une bombe. Prenez à gauche, puis en haut (en pensant à redonner un coup sur le cristal avant de passer la porte). Allez tout en haut, donnez à nouveau un coup sur le cristal, redescendez et prenez à droite. Avec votre grappin visez les bouts de bois pour arriver à un coffre qui contient la **grande clé**. Continuez avec le **grappin** pour arriver en bas à droite. Allez tout en bas, puis à gauche et sortez du donjon. En effet, vous ne pourrez affronter le boss que plus tard, lorsque vous aurez récupéré les **palmes**.

De la presque fin du niveau 2 au niveau 3:

Dès que vous sortez tuez l'ennemi et allez en haut. Prenez votre **grappin** et visez à côté du **quart de cœur**, prenez-le et visez le bout de bois en bas. Entrez à nouveau dans la caverne. Dans la caverne, prenez l'escalier, allez en haut, visez le bout de bois avec votre **grappin** et prenez à droite, puis en haut. Vous obtenez un nouveau **quart de cœur**. Visez le bout de bois, allez à droite, montez l'escalier et allez en bas pour sortir de la caverne. Sauvegardez votre partie et reprenez-la. Vous allez revenir dans votre maison. Allez en bas à droite et retournez dans le niveau 1. Prenez à gauche puis en bas pour sortir de ce même niveau. Visez l'arbre à gauche avec votre grappin. Allez en bas et visez avec votre grappin vers le bas jusqu'à être attiré par un arbre et prenez le **quart de cœur**. Sauvez votre partie et retournez sur la **plaine d'Hyrule**. Suivez le mur du haut jusqu'à arriver à un passage. Prenez-le. Regardez vers le haut, il y a un bout de bois. Prenez votre **grappin** et agrippez-vous à ce bout de bois. Prenez à droite et agrippez-vous à nouveau au bout de bois à droite. Attention à l'ennemi, le plus sûr est d'utiliser le **grappin** ou l'**arc** pour le battre à distance. Allez à droite montez les escaliers en faisant attention aux ennemis. Puis allez à gauche, dans le mur en haut il y a une fente. Placez-vous à cette fente et utilisez votre **grappin** pour vous agripper à un bout de bois. Descendez les escaliers tuez l'ennemi et faites le tour par le haut pour arriver à un nouveau bout de bois sur la gauche. Utilisez à nouveau le **grappin** pour y accéder. Faites attention à l'ennemi et allez à gauche. Dès que vous le pouvez, allez en bas et à droite pour un nouveau **quart de cœur** (normalement vous obtenez un cœur en plus. Rebroussez chemin et allez à gauche. Il y aura vers le bas un escalier protégé. Tuez l'ennemi et agrippez le bois à gauche après être monté par l'escalier. Allez complètement à gauche pour accéder à un autre écran et à un **quart de cœur**. Retournez à droite, agrippez à nouveau le bout de bois et descendez l'escalier puis allez à gauche pour accéder au **village Guérudo**. Achetez une bouteille et visitez les maisons. Le forgeron sera débloqué après le niveau 3. Allez gagner le **quart de cœur** dans la maison en haut à droite, puis sortez du village. Allez à gauche puis directement en haut. Ensuite à droite pour aller chercher le **quart de cœur** entre deux cactus. Allez ensuite dans le désert et cherchez les 3 **quarts de cœur** qui sont posés sur le sol. Normalement vous avez du tuer 14 monstres en tout, sauvegardez et allez voir l'homme sur la **plaine d'Hyrule** pour un nouveau **quart de cœur**. Enfin retournez au **village Guérudo** achetez une potion verte (qui redonne toute votre magie) si vous le voulez. Du village allez ensuite en bas pour changer de région, poussez le bloc derrière la statue et allez chercher un **quart de cœur**. Normalement vous devriez avoir 8 cœurs. Du **village Guérudo** retournez à droite à la **montagne de la mort**. Tuez l'ennemi qui bloque l'escalier et agrippez-vous ensuite au bout de bois. Allez en haut puis à droite. Tuez l'ennemi et repérez le panneau à droite. Agrippez-vous à lui et entrez dans le **temple de la montagne**.

Niveau 3:

Dans la première pièce, ouvrez le coffre et récupérez la **carte**. Allez ensuite à gauche, tuez ou ne tuez pas l'ennemi et allez en haut, à droite, en haut. Vous arriverez dans une grande salle. Ouvrez le coffre et récupérez la **boussole**. Prenez l'escalier puis la porte en haut à gauche. Ouvrez le coffre pour obtenir une **petite clé**. Retournez à l'escalier et redescendez-le. Prenez maintenant la porte en haut à droite (sur le mur de droite). Continuez ce chemin jusqu'à l'escalier, puis jusqu'à la **petite clé**. Retournez dans la grande pièce, et prenez la sortie en bas à droite du mur de droite. Allez à droite, en bas et faites exploser le mur à gauche et sortez.

Vous allez récupérer un **quart de cœur**, ce qui n'est pas négligeable. Donc agrippez-vous au poteau en bas, puis à celui à droite et enfin deux fois en bas. Allez à gauche puis descendez, agrippez vous encore à gauche puis remontez. Enfin, agrippez-vous à partir de là où il y a une étoile sur le sol et récupérez le **quart de cœur** pour avoir votre cœur en plus. Pour retourner au donjon 3 prenez le bout de bois à gauche ensuite vous connaissez le chemin ;-).

Dans le donjon allez à gauche par trois fois, ne montez pas l'escalier. Allez en haut, en haut, à droite, en haut, à gauche, en haut. Agrippez-vous au bout de bois et allez en haut. Prenez l'escalier et allez à droite par deux fois, récupérez la clé et retournez à l'escalier. Descendez-le et allez à droite. Dans la pièce, qui suit agrippez-vous au bout de bois et tuez les ennemis dès qu'ils s'approchent, puis allez à droite, en bas et en bas. Récupérez la **lanterne** dans le coffre. Allumez les torches avec la **lanterne** pour ouvrir la porte et allez en bas. Puis allez un peu à droite, allumez les torches et allez en haut, en haut et à droite pour récupérer dans le coffre une **petite clé**. Sauvegardez et retournez à l'entrée du donjon. Allez trois fois à gauche et montez l'escalier. Allez en haut, en haut, à droite, en haut, en haut, faites exploser le mur à droite et allumez la torche dans la pièce suivante. NE SAUVEGARDEZ PAS et retournez dans la grande salle. Allez ensuite en bas à droite, puis à droite, en bas, en bas et montez l'escalier. Allumez les torches et allez en haut, à gauche, en haut, à gauche et faites exploser le mur de gauche puis allumez la torche. Retournez dans la grande salle

et montez l'escalier, puis allez en haut et allumez les 2 torches pour aller en haut. Récupérez la **grande clé** dans le coffre et sauvegardez. Allez en haut et affrontez le boss.

Ce boss est dur à vaincre si vous ne pensez pas à verrouiller les majuscules pour courir plus vite. Evitez le et tirez-lui 8 flèches pour le vaincre. Il existe une astuce qui consiste à avoir deux flacons de potion rouge et de rester en bas de la pièce. Laissez le vous toucher et donnez le maximum de coups d'**épée**. Puis quand il ne vous reste plus qu'un cœur, buvez une potion. Faites cela deux fois et il vous restera quelques cœurs quand le boss succombera.

De la fin du niveau 3 au niveau 4:

Sortez. Allez-vous agripper à gauche, puis allez en bas. Agrippez-vous à droite, descendez l'escalier et allez à gauche, dans le **village Guérudo**. Allez chez le forgeron pour qu'il reforge votre **épée** qui triplera de puissance et pourra désormais renvoyer certaines attaques magiques. Equipez vos gants puis reparlez au forgeron, il reforge aussi vos **gants**, qui pourront désormais soulever les pierres les plus lourdes. Sortez, allez à droite vous verrez quatre pierres noires. Retirez-les et allez en haut posez une **bombe** contre le mur. Entrez dans la grotte et parlez à la fée pour obtenir un médaillon augmentant votre défense. Voilà on a fait le tour des choses à obtenir, sortez de la grotte et allez en haut à gauche dans le désert, et entrez dans le niveau 4.

Niveau 4:

A l'entrée, prenez à gauche. La momie ne peut être tuée qu'en utilisant la **lanterne**. Prenez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour obtenir la **carte**. Revenez à l'entrée et prenez à droite. Tuez à nouveau une momie et prenez encore à droite. Ouvrez le coffre pour la **boussole** et revenez à l'entrée. Prenez en haut à gauche. Pour tuer le sorcier il faut lui renvoyer son rayon à l'aide de l'**épée**. Ensuite prenez à gauche et prenez la **petite clé** dans le coffre. Revenez alors à l'entrée, ouvrez la porte verrouillée à droite et prenez-la. Montez l'escalier. Evitez ou tuez les momies et allez à gauche. Tuez les trois sorciers et allez à gauche. Prenez la **petite clé** dans le coffre et retournez là où il y a les deux momies. Allez en haut. Tuez la momie et allez encore en haut, puis à gauche. Tuez la momie et allez encore à gauche. Prenez la **petite clé** puis faites demi-tour. Ouvrez la porte dans la pièce précédente et empruntez-la. Montez ensuite l'escalier. Tombez dans le trou et prenez à gauche, retombez dans le trou et prenez encore à gauche. Puis prenez les **palmes** dans le coffre. Equipez-les et allez en bas, à droite, à droite, à droite et encore à droite. Prenez ensuite en haut et évitez les ennemis. Allez dans un coin de la salle, déséquipez vos **palmes** et tuez les ennemis (il faut être sur la terre ferme pour les tuer). Sortez ensuite par la porte ouverte en haut. Tuez la momie puis déplacez les blocs pour libérer la porte à gauche. Dans la pièce suivante, tuez les ennemis et allez à gauche, puis en bas, et ensuite à droite. Tuez les ennemis puis allez en bas à droite. Prenez la **grande clé** dans le coffre. Sauvegardez pour revenir à l'entrée et allez tout en haut pour affronter le boss.

Pour battre le boss, il faut lui renvoyer ses rayons. Mais quand vous le touchez, il envoie un rayon bleu qui vous transforme en lapin. Evitez les le plus possible (si vous devenez un lapin faites vous toucher pour redevenir normal). Il envoie ensuite des éclairs (dans un nombre égal aux attaques que vous lui avez déjà renvoyé). Allez à droite de la salle pour les éviter. En fait, il envoie un éclair pour la première fois ou vous le touchez, deux pour la deuxième fois etc. Il est vaincu quand vous le touchez pour la 8ème fois. Sauvegardez et retournez dans la **forêt**.

Ce boss est pour beaucoup le plus dur du jeu, une astuce le rend pourtant deux fois plus simple : en vous tenant contre le mur du bas, au centre mais très légèrement excentré sur la droite, vous aurez le temps de lui renvoyer une seconde attaque avant que la première ne l'ait atteint, et ainsi le toucher deux fois à chaque cycle. Pensez aussi à prévoir des potions rouges si vous avez trop de problèmes.

De la fin du niveau 4 a la fin du niveau 2:

Vous avez du tuer 21 monstres, allez chercher le **quart de cœur** dans la maison sur la **plaine d'Hyrule**. Allez ensuite dans le lac chercher des **quarts de cœurs**. De part le lac, retournez sur la **plaine d'Hyrule** en restant dans l'eau pour trouver un **quart de cœur**. Retournez au lac et cherchez un îlot pour trouver un autre **quart de cœur**. Nagez vers la gauche pour arriver à une autre région où vous trouverez un **quart de cœur** bloqué par des pierres noires. Allez ensuite au niveau 2.

Fin du niveau 2:

Equipez vos **palmes** et allez en haut pour battre le boss. Déséquipez vos palmes et prenez votre arc. Vous pouvez faire le tour de la salle en marchant sur le bord et tirez des flèches à distance sur le boss. Au bout de 8 coups il est vaincu. Récupérez le cristal et sortez.

De la fin du niveau 2 au niveau 5:

Allez faire de la nage (^) et allez en bas à droite et vous allez arriver dans le **village de l'ombre**. Allez le plus à droite possible pour acheter le troisième et dernier flacon. Allez dans le village, vous remarquerez que les habitants parlent en hlyien. Allez donc en haut à gauche et entrez dans la cabane. Descendez l'escalier et prenez le labyrinthe en évitant les fantômes pour trouver le livre de Mudora. Ressortez, allez gagner un **quart de cœur** dans le jeu des coffres. Parlez au chef du village (maison au centre) pour obtenir l'autorisation de passer par le cimetière (à condition d'avoir les 4 premiers cristaux en votre possession). Parler ensuite au garde du cimetière pour qu'il vous laisse passer. Entrez alors dans le cimetière, vous devriez avoir 12 cœurs. Entrez dans la bouche du monstre pour aller au niveau 5 (les fantômes sont imbattables à ce stade du jeu, ainsi que les têtes de morts).

Niveau 5:

Descendez directement l'escalier, puis prenez en haut, tuez les ennemis et prenez à droite, en bas et descendez l'escalier. Prenez à droite deux fois, frappez le cristal, allez à gauche puis en haut. Ouvrez le coffre pour la **carte** et prenez à gauche, puis en haut et ouvrez le coffre pour la **boussole**. Prenez en haut à gauche, puis frappez le cristal et allez à gauche. Frayez-vous un chemin dans le labyrinthe et frappez le cristal à l'aide d'une flèche. Continuez jusqu'au coffre et ouvrez-le pour récupérer le **marteau**. Allez ensuite à droite et en haut et récupérez la **petite clé**. Redescendez et montez l'escalier, allez à droite, en haut, à gauche, montez l'escalier et sortez ensuite du donjon.

Brève pause avant de retourner au niveau 5:

Mettez une bombe en haut à droite et récupérez le médaillon augmentant encore votre défense. Ensuite allez à gauche et continuez toujours vers la gauche. Descendez l'escalier et naviguez dans le labyrinthe de la **montagne de la mort**. Vous arrivez alors sur la **plaine d'Hyrule**. Allez à droite prendre le **quart de cœur**, puis à gauche et encore à gauche. Au château descendez et allez chercher le **quart de cœur** en bas. Remontez et prenez tout à gauche. Montez pour trouver un **quart de cœur** dans le **désert** et rebroussez chemin pour vous retrouver au niveau 5 avec un cœur de plus (^).

Re niveau 5:

A l'entrée descendez l'escalier, allez à droite, en bas, à gauche et descendez l'escalier. Avec le **marteau** frappez les poteaux et allez en bas. Frappez le cristal et allez encore en bas, puis en bas, à droite, en bas, à droite et frappez le cristal. Allez ensuite 4 fois à gauche. Puis dans le labyrinthe prenez en haut à droite puis à droite, en haut, en haut à droite pour accéder à une grande pièce, à droite, en haut, à gauche et allez actionner l'interrupteur. Ensuite allez à droite, en bas et à gauche pour retourner à la grande pièce et allez là où la porte s'est ouverte, en haut à gauche. Allez à droite et prenez la **grande clé** dans le coffre. Allez ensuite à gauche, trois fois en bas, deux fois à gauche, en bas à droite, trois fois à droite et deux fois en haut pour affronter le boss.

Pour cet œil, tirez-lui des flèches dessus en évitant les trous et en tournant autour de la salle. 12 coups suffiront. Récupérez le cristal et allez deux fois en bas et deux fois à gauche. Montez l'escalier, ensuite allez en haut, à gauche, en bas montez l'escalier et sortez de ce niveau.

De la fin du niveau 5 au niveau 6:

Retournez dans le village et allez chercher le **quart de cœur** à droite dans le village. Notez que le **marteau** permet de vaincre les crânes. Allez ensuite tout en haut dans le cimetière, frappez les poteaux et agrippez votre **grappin**. Enfin allez en haut à gauche pour la **forêt** et récupérez un autre **quart de cœur**. Redescendez, serrez à droite remontez et agrippez votre **grappin** à l'arbre. Sauvegardez enfin et/ou allez sur la **plaine d'Hyrule** dans la maison pour chercher un autre **quart de cœur** (normalement vous avez tué 28 monstres en comptant les têtes de mort que l'on tue avec le marteau). Allez ensuite à la **montagne de la mort**, prenez avec le **grappin** en haut puis à droite, allez le plus à droite possible pour voir un plot qui n'aime pas les marteaux. Frappez-le et allez chercher un **quart de cœur**. Allez ensuite dans le **désert** et longez le

mur du bas, vous l'avez deviné, il y a un **quart de cœur** dans l'autre écran en bas à gauche (vers le château). Allez ensuite sur le lac et essayez de trouver l'escalier bouché par des plots à enfoncer tout à gauche de la région. Accédez à cette zone. Attention, les ennemis sont féroces. Allez tout à gauche et passez en haut par le passage étroit pour accéder à un endroit gardé par deux monstres. Il y a un mur fissuré au centre. Faites le exploser et récupérez le **double de magie**. Retournez là où il y a une tortue (en bas à gauche) et donnez un coup de **marteau** sur sa tête. Vous voici au niveau 6.

Niveau 6:

Allez à gauche, tuez l'ennemi puis allez à nouveau à gauche et prenez la **carte** dans le coffre. Faites la même chose mais à droite de l'entrée pour la **boussole**. Ouvrez ensuite la porte du haut en allumant les deux torches, puis continuez en haut en tuant le squelette mais sans monter l'escalier. Allez encore une fois en haut, puis à gauche, en haut et à droite pour allumer une torche. Redescendez dans la pièce (gauche, bas droite) et prenez à droite, en haut et à gauche pour allumer une autre torche. Retournez encore une fois dans la pièce centrale, et sous l'un des crânes (en bas à gauche) se trouve un interrupteur. Appuyez dessus et allez en haut. Allumez les torches et allez en haut deux fois. Dans la pièce suivante, le rayon rouge devra allumer les torches. Déviez-le avec votre épée ou écartez-vous quand il est lancé. Une fois cela fait, allez en haut. Faites la même chose pour la pièce suivante et allez en haut pour pendre le **bâton de feu**. Redescendez jusqu'à la salle avec l'escalier. Dans cette salle, allumez les 4 torches grâce à votre **bâton de feu**, puis allez en haut. Allumez les torches avec votre **bâton de feu** puis allez à gauche et encore à gauche. Allez en haut en évitant les piques (ça fait mal) et ensuite allez 2 fois en haut pour prendre dans le coffre **une petite clé**. Allez trois fois en bas, puis allez vous restaurer en magie à droite ou descendez avec le grappin allumer la torche. La porte ouverte, allez deux fois à droite puis montez et allez à gauche. Vous récupérez une seconde **petite clé**. Refaites tout le chemin en sens inverse jusqu'à la salle avec les deux torches au milieu, mais cette fois-ci allez à droite puis à droite et enfin en haut 3 fois pour récupérer une autre **petite clé** dans le coffre. Redescendez trois fois et allez à droite puis en bas. Dans cette salle laissez les lasers rouges allumer les torches dans les quatre coins à votre place et allez ensuite en bas à gauche. Allez à gauche puis en haut à droite pour récupérer la **grande clé** dans le coffre. Sauvegardez et depuis l'entrée allez monter l'escalier dans la grande pièce. Sortez en bas, allez chercher le **quart de cœur** et retournez dans le donjon. Sauvez à nouveau puis reprenez la partie et allez affronter le boss.

Pour ce boss évitez les rayons et lui-même et tirez lui 10 flèches pour en finir avec lui. Ressortez ensuite de ce palais mais restez dans la zone.

De la fin du niveau 6 au niveau secret:

Retournez vers l'entrée de la zone par le **lac Hylia** et montez l'échelle pour accéder à la plate-forme. Coupez les fleurs et collez-vous en bas. Avec votre **bâton de feu**, brûlez les fleurs violettes et utilisez le grappin. Dans la zone qui suit vous apercevez des statues où l'on peut passer derrière, mais la plupart cachent des fleurs, des plots ou des pierres qui vous empêchent de passer. Au bout du parcours vous obtenez un **quart de cœur**. Sauvegardez et revenez dans les bois. Allez dans le donjon 1. Dans celui-ci prenez à gauche et sortez. Agrippez-vous à gauche et ensuite en haut. Enfoncez les plots avec votre **marteau** et brûlez les buissons avec votre **bâton de feu** pour pouvoir vous agripper. Sauvegardez après avoir pris le **quart de cœur** et allez dans la **plaine d'Hyrule** récupérer le **quart de cœur** chez le sorcier. Puis retournez dans le donjon 5 et descendez l'escalier et allez en haut, à droite et en bas. Enfin, descendez l'escalier. Allez à droite, à droite, activez l'interrupteur, allez à gauche, en haut, à gauche, en haut, en haut à gauche, en haut et montez l'escalier. Allez à droite, à gauche, en haut et montez l'escalier, puis sortez du donjon. Ensuite suivez le seul chemin possible et allez en bas à gauche de la région où il y a le château. Montez l'escalier et brûlez puis agrippez-vous. Prenez encore une fois le seul chemin qui s'offre à vous. Suivez le parcours en renvoyant les rayons aux sorciers, puis passez entre les statues et continuez votre chemin pour aller dans le temple secret.

Temple secret:

Dans ce temple (à la super musique) prenez à droite, prenez la **carte** dans le coffre, tuez les deux ennemis et allez en haut, à droite, en haut et récupérez la **petite clé**. Sauvez ou revenez à l'entrée. A l'entrée prenez en haut, encore en haut et prenez la **boussole**. Allez ensuite à gauche puis en bas. Revenez à la salle de la **boussole** et allez à gauche et en haut trois fois pour trouver la **grande clé**. Revenez dans la salle de la **boussole** et allez en haut deux fois pour affronter le boss.

Le boss n'est vulnérable que sur son cristal vert. Frappez-le plusieurs fois pour le détruire. Une fois le boss mort, allez en haut deux fois également pour récupérer la plus puissante épée du jeu, j'ai nommé

Excalibur ou la lame purificatrice (qui permet de tuer les fantômes). Sauvez pour revenir au début et sortez du donjon secret.

De la fin du niveau secret au niveau 7:

Passez par la grotte à droite et continuez jusqu'au village de l'ombre. Retournez au niveau 6 mais n'y rentrez pas. Allez au maximum à droite vers l'écran du lac. Brûlez les buissons et agrippez-vous avec le grappin puis rentrez dans le niveau 7.

Niveau7:

Allez à gauche, puis en haut et encore en haut pour monter un escalier. Allez en bas, à droite puis prenez dans le coffre la **carte** du donjon. Ensuite allez à droite et laissez vous tomber dans le trou pour ensuite aller en haut. N'essayez pas de prendre le coffre, pour l'instant on ne peut pas, mais avec le **grappin** continuez vers le haut et montez l'escalier. Ensuite allez en bas, tuez le monstre de glace avec votre **bâton de feu**. Posez une **bombe** sur le sol craquelé et descendez par le trou ainsi formé. Vous récupérez une **petite clé**. Prenez en haut, montez l'escalier et prenez deux fois en bas. Récupérez la **boussole** et laissez vous tomber. Allez en haut 2 fois, à gauche 2 fois, en bas 2 fois, à droite 3 fois et ouvrez la porte en haut avec votre **petite clé**. Allez en haut puis tuez l'ennemi de glace avec votre **bâton de feu** et déplacez les blocs pour aller à gauche. Allez à gauche, en bas, en bas et récupérez dans le coffre le **bâton de glace**. Elle vous permet d'éteindre les deux torches à votre droite (et paralyse momentanément les ennemis). Éteignez-les et prenez 4 fois à droite pour monter l'escalier. Éteignez les torches à gauche et prenez à gauche. Continuez jusqu'au coffre à gauche dans une autre pièce pour récupérer une **petite clé**. Retournez dans la salle de l'escalier et prenez en haut après avoir éteint les torches. Ici il vous faut avancer sur la glace. Avancez d'un pas, donnez un coup avec le **marteau**, ceci arrête votre course. Continuez pour aller en haut, à gauche, à gauche, en bas, en bas et enfin prenez la **grande clé** dans le coffre. Enfin, sauvez et retournez à l'entrée du temple. Allez en haut et montez l'escalier, allez en haut pour battre le boss du niveau 7.

Pour battre le boss, il suffit de lui donner des coups d'épée au bout de 5 coups il succombe et vous laisse le dernier cristal. Notez qu'un coup de **bâton de glace** le rendra immobile et inoffensif. Sauvegardez, reprenez votre partie et sortez du niveau 7.

De la fin du niveau 7 au niveau final:

Dés la sortie, allez à droite et agrippez le poteau. Allez ensuite en bas sans équiper vos palmes et gelez l'eau grâce à votre **bâton de glace**. Ensuite créez-vous d'autres dalles sur votre gauche pour accéder à pied à la grotte contre le mur qui est à faire exploser avec une **bombe**. Récupérez alors le dernier médaillon. Pensez à geler également le lac de manière à vous faire un chemin jusqu'à un ennemi lançant des boules de feu afin de le vaincre. Allez ensuite sur la **plaine d'Hyrule** voir le sorcier qui fait l'encyclopédie des monstres pour récupérer le dernier **quart de cœur** et ainsi avoir les 20 cœurs. Allez au **village Guérudo**, équipez votre arc et allez parler au forgeron (maison en haut à gauche) pour qu'il reforge votre **arc**. Maintenant sauvegardez, Achetez tout ce qu'il vous faut et allez au **château d'Hyrule** à gauche du village Cocorico.

Niveau final château d'Hyrule:

Dés votre entrée, vous recevez un comité d'accueil très important. Éliminez-les et prenez la sortie du haut située la plus à gauche. Récupérez la **carte** dans le coffre et allez en haut. Éliminez les deux ennemis pour aller en haut et récupérer la **petite clé**, puis redescendez deux fois et ouvrez la porte à gauche. Éliminez l'ennemi bleu et allez en haut. Éliminez les trois verts et allez en haut pour récupérer une autre **petite clé**. Redescendez deux fois et ouvrez la porte pour aller en bas. Dans la nouvelle salle prenez la **boussole** dans le coffre, activez l'interrupteur sous un des pots et allez en bas. Allez en bas, en bas et à droite, puis frappez le cristal. Ensuite allez à gauche, en haut, en haut et enfin à droite pour revenir dans le premier écran. Prenez cette fois-ci la sortie en haut la plus à droite et allez à droite, trois fois en bas et enfin à gauche pour descendre un escalier. Allez en haut, évitez l'ennemi et surtout les rayons qui vous font perdre la moitié de vos cœurs encore rouges et allez en bas à gauche pour descendre à nouveau un escalier. Allez à gauche, en haut, en haut, à droite, en haut après avoir éliminé un ennemi et récupérez la **petite clé** dans le coffre. Redescendez et allez à droite. Dans cette pièce, il vous faut battre l'ennemi, en effet c'est lui qui possède la **petite clé** manquante. Une fois vaincu, allez en haut. Vous retrouvez votre chère Zelda. Parlez lui, puis faites exploser le mur de droite. Puis avec Zelda, allez à droite, (attention aux rayons dans les pièces qui vont suivre) à droite deux fois, en bas également deux fois et à gauche (il faut que la princesse vous suive tout le temps). Prenez la **grande clé** et allez à gauche puis montez l'escalier. Allez en haut, à droite, en

bas et montez l'escalier. Allez à droite, en haut deux fois et à gauche après avoir ouvert la porte avec un interrupteur sous un pot. A l'entrée prenez la sortie du haut qui est au centre (toujours avec Zelda bien sûr, sinon il vous faut tout recommencer). Tuez l'ennemi bleu et allez couper le rideau en haut de la salle du trône. Prenez la sortie découverte, puis allez à droite pour monter l'escalier et vous retrouver en face de Zelda (O.o elle vous a doublé dans les escaliers la). Parlez lui et suivez la (on inverse les rôles cette fois ^^). Parlez-lui à nouveau dans la salle suivante pour qu'elle vous soigne, puis sauvegardez. Allez en haut pour battre Ganon.

Il vous faut à tout pris éviter les rayons et toucher Ganon 20 fois avec votre **épée** et/ou votre **arc**. Une fois battu, il vous laisse la Triforce. Touchez-la et ADMIREZ LA FIN DU JEU AVEC LA JOLIE LECON DE MORALE DE SON AUTEUR.

Rang final et rang ultime :

Le générique fini, un écran récapitulatif résumera votre partie sur les critères suivant : les quarts de cœurs trouvés, les objets trouvés (incluant les **cartes** et les **boussoles**), et les ennemis vaincus. Si vous avez suivi cette soluce d'un bout à l'autre, vous devrez avoir obtenu 100% du jeu.

En fonction de votre parcours, un rang vous sera attribué parmi les rangs suivant :

- Mort plus de 50 fois : Mort-Vivant
- Mort plus de 20 fois : Kamikaze
- Moins de 60% : Débutant
- Moins de 70% : Confirmé
- Moins de 80% : Pro du clavier
- Moins de 90% : Fan de Zelda
- Moins de 100% : Perfectionniste
- 100% : Héros d'Hyrule

Une rumeur prétendrait qu'un rang ultime existerait. Ce rang s'obtiendrait en finissant le jeu sans mourir une seule fois, sans acheter un seul flacon, sans parler à une seule grande fée, et avec seulement 10 cœurs (est-ce possible ?). Ce rang ultime serait réservé aux tous meilleurs joueurs, et son nom ne sera pas dévoiler.

Notes pour le rang ultime :

Pour éliminer les ennemis utilisez le grappin ou les flèches pour les maintenir à distance. Quand certains ennemis sont frappés, ils sont momentanément immobiles et inoffensifs, vous pouvez alors passer par-dessus en courant. Cela sert pour éviter les rayons du niveau 6 notamment. Ne faites pas le donjon d'Excalibur. Pour tuer Ganon, vous devez faire un mouvement circulaire autour de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre et tirer des flèches d'argent.

Auteur de la soluce : Ayamé Mordeleau