

▲ SOLUCE DE ZELDA ONI LINK BEGINS ▲



Ce document constitue la soluce officielle de Zelda Oni Link Begins, il contient la marche à suivre pour le finir à 100%. L'usage d'une soluce gâche le plaisir de trouver par soi même, je conseille donc de ne l'utiliser qu'en dernier recours. Lecteur averti, bonne lecture !

▲ VERS LE NIVEAU 1 ▲

L'introduction du jeu passée, vous débutez le jeu dans une caverne. Prenez la porte du bas pour accéder à la seconde zone. Un tutorial vous expliquera les touches (*espace* pour parler, lire, ouvrir, et *entrée* pour passer les textes), puis soulevez les pots du bas de la salle avec la touche *C*. Passez la porte en bas pour atteindre la dernière zone. Ouvrez le coffre (*espace*) pour trouver le **bouclier**, puis sortez de la grotte par la porte du bas.

Une fois à l'extérieur, *Pit* viendra se présenter et vous demandera de le rejoindre dans sa maison. Suivez le dans ça maison juste à droite de votre position, puis parlez lui à nouveau. Il va alors vous expliquer votre quête : trouver un graal caché dans un temple au fond de la forêt.

Sortez alors de chez *Pit*, puis descendez l'escalier en bas de chez lui. Comme vous ne disposez d'aucune arme, vous allez devoir vous contenter d'éviter les ennemis pour le moment. Rendez-vous en bas à gauche de la région, puis continuez vers là droite. Une fois atteint le coin en bas à droite, montez les marches un peu plus haut pour atteindre le premier donjon.

▲NIVEAU 1 : TEMPLE DE FIRONE▲

Dans ce premier temple, à l'entrée, votre seule option est de prendre la porte de droite. Dans la salle suivante, évitez l'ennemi et ouvrez le coffre pour obtenir une première **petite clé**. Revenez à l'entrée et utilisez cette clé sur la porte de gauche.

Dans la pièce suivante, ouvrez le coffre pour trouver la **carte du donjon**, puis continuez à gauche jusqu'à l'escalier. Descendez-le.

A l'étage en dessous, prenez la porte à droite. Evitez le squelette et les pics, puis passez la porte encore à droite. Vous trouverez une nouvelle **petite clé**. Retournez alors en bas de l'escalier (deux fois à gauche), et déverrouillez la porte du haut, puis franchissez-la.

Vous arrivez alors à un nouvel escalier. Montez-le. Marchez ensuite sur l'interrupteur pour ouvrir un raccourci, puis passez la porte à droite pour atteindre la grande pièce centrale. Suivez alors le chemin avec les pics jusqu'au bout. Ne descendez pas encore les escaliers, mais continuez le chemin sans prendre la porte pour atteindre en bas au centre de la salle un interrupteur. Marcher dessus ouvrira un raccourci vers l'entrée du donjon. Prenez alors la porte à droite et ouvrez le coffre pour trouver la **boussole**.

Revenez dans la pièce centrale à gauche, et descendez les escaliers. Prenez alors à gauche pour arriver dans une longue salle. Vous devez amener les crânes à gauche de la pièce pour les jeter sur les deux ennemis. La destruction des deux monstres ouvrira la porte. Franchissez-la. Prenez des cœurs sous les crânes au besoin, puis passez la porte de droite. Vous allez devoir vaincre un squelette en lui jetant trois crânes dessus. Une fois cela fait, passez la nouvelle porte.

Montez les escaliers, puis prenez la porte du bas. Suivez le chemin jusqu'à la prochaine porte. Dans la salle suivante, jetez un crâne à l'ennemi pour débloquent la porte. Continuez à gauche, et ouvrez le coffre pour une **petite clé**.

Marchez sur l'interrupteur, puis prenez la porte du bas pour vous retrouvez à nouveau dans la grande pièce centrale. Utilisez votre clé pour ouvrir la porte de gauche. Dans la salle suivante, vous devez vaincre deux chauves souris avec un seul crâne. Faites en sorte qu'elles se rapprochent l'une de l'autre en vous poursuivant, puis jetez le crâne. Prenez ensuite la porte du haut, puis descendez l'escalier. Allez alors à droite, et ouvrez le coffre pour obtenir l'**épée**.

Retournez à gauche, puis en bas. Vous allez devoir vaincre votre premier ennemi : un squelette. Trois coups suffiront à le vaincre, puis prenez la porte du bas. Continuez encore vers le bas, puis montez l'escalier. Vous arriverez alors dans la salle où vous aviez trouvé la carte. Allez à droite pour vous retrouver à l'entrée du donjon. Continuez à droite et battez l'ennemi pour débloquent la porte de droite. A droite, descendez l'escalier.

Allez en haut, puis dans la longue salle encore en haut pour un coffre contenant une **petite clé**. Retournez en bas, puis ouvrez la porte à gauche, et allez chercher la **clé du boss**.

Retournez à l'entrée du donjon, puis prenez la porte du haut pour arriver dans la grande pièce centrale. Là, prenez la porte à droite, puis en haut, pour arriver au boss du donjon.

▲BOSS DU NIVEAU 1▲

Marchez sur l'interrupteur en bas à droite pour faire apparaître un crâne, puis allez le chercher et jetez-le sur le boss par la gauche ou la droite. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que le chemin menant au boss se libère, puis allez l'achever à l'épée. Ramassez ensuite le **cœur**, prenez la porte du haut et ramassez le **graal**.

▲VERS LE NIVEAU 2▲

Sortez du temple, puis retournez chez *Pit*. Il vous expliquera que vous devez trouver les quatre autres graals pour guérir. Il vous remet alors la **carte de Termina** et vous autorise à quitter la forêt. Sortez alors de chez lui, puis prenez la sortie en haut à droite de la forêt. Vous arrivez alors à la plaine est.

Progressez vers la gauche et vous passerez devant une maison isolée. Entrez à l'intérieur et parlez à son occupant. Il s'agit du mystérieux personnage rencontré dans *Return of the Hylian*. Une fois de plus, il vous proposera de contribuer à son encyclopédie de monstres en battant un exemplaire de chaque. Il vous récompensera à chaque nouveau monstre par 30 rubis.

Ressortez et continuez le chemin vers la gauche. Ne prenez pas le pont, mais l'escalier plus à gauche. Allez ensuite tout en haut, puis longez vers la droite jusqu'à l'entrée du village de Ruto.

Dans le village, vous trouverez vers la gauche un marchand sur son tapis, achetez lui 100 rubis votre premier **flacon**. Vous pourrez désormais acheter des potions. En haut à droite, une femme vous parlera d'un passage secret pour accéder au prochain temple nécessitant des bombes. Parlez ensuite à l'homme en haut à gauche qui vous conseillera alors d'aller voir l'homme travaillant à la mine. L'homme bloquant l'accès à la mine vous dira alors que le maire a fait interdire l'entrée. Allez ensuite dans la taverne au centre du village et parlez à la serveuse pour apprendre que l'homme possédant les bombes est probablement coincé dans la mine. Allez ensuite dans la maison en bas à droite et parlez au maire. Contre 10 rubis il vous autorisera à entrer dans la mine.

Avant d'entrer dans la mine, vous pouvez vous essayer au jeu de hasard dans la maison à droite de la taverne, mais sauvegarder avant vous évitera de perdre tous vos rubis pour rien. En cas de succès, vous gagnerez un **quart de cœur**. Vous pouvez également vous acheter une potion si vous le souhaitez dans les boutiques du village. Une fois prêt, parlez à l'homme bloquant l'entrée de la mine qui vous laissera alors passer.

▲NIVEAU 2 : LA MINE DE RUTO▲

Descendez les escaliers puis prenez la porte en haut. Éliminez le monstre pour ouvrir la porte du haut puis franchissez-la. Montez les escaliers, puis passez la porte. Soulevez le pot en haut à gauche et marchez sous l'interrupteur qui était caché dessous pour ouvrir la porte de droite. Franchissez ensuite la longue salle en zigzag, puis tuez les 3 monstres pour ouvrir la porte. Dans la salle suivante, soulevez les pots pour trouver l'interrupteur, puis franchissez la porte. Poussez les caisses pour libérer l'accès à la porte de gauche, et avancez. Continuez tout à gauche jusqu'à trouver un coffre. Celui-ci contient la **carte**. Marchez ensuite derrière la statue en haut à gauche pour activer un interrupteur dissimulé. Prenez alors la porte en bas, puis descendez l'escalier.

Prenez la porte de droite et éliminez l'ennemi pour obtenir une **petite clé**. Revenez à gauche, puis ouvrez la porte du bas. Prenez la porte en bas à droite pour arriver dans une grande salle. Allez tout en haut pour trouver un coffre contenant la **boussole**. Allez ensuite vers la droite et prenez la porte du haut. Battez le monstre, puis allez dans la salle suivante. Marchez sur l'interrupteur puis parlez au prisonnier qui vous donnera une **petite clé**. Retournez dans la grande salle et prenez la porte en haut à droite. Là encore, battez le garde puis libérez le prisonnier pour une nouvelle **petite clé** et revenez dans la grande salle. Prenez la porte en bas à droite, marchez sur l'interrupteur et revenez dans la grande salle. Faites tout le tour pour atteindre la porte en bas à droite. Prenez ensuite à droite, libérez le prisonnier, récupérez une autre **petite clé**, et retournez dans la grande salle. Prenez alors la porte en bas à gauche, et déverrouillez les portes pour atteindre l'escalier. Descendez-le.

Prenez par deux fois la porte du haut et marchez sur l'interrupteur. Retournez en bas, puis à droite. Vous arriverez dans une nouvelle grande pièce. Allez tout en haut. Suivez le chemin à gauche jusqu'à l'interrupteur, puis revenez. Prenez alors la porte en haut à droite que vous avez ouverte, puis continuez à droite. Prenez la porte en bas à gauche, activez l'interrupteur et revenez à droite. Prenez la porte du bas pour arriver à nouveau dans la grande salle. Prenez la porte immédiatement à droite, et continuez jusqu'à l'interrupteur. Activez-le puis retournez dans la grande salle. Reprenez la porte du haut, puis prenez à droite. Continuez jusqu'à l'interrupteur, activez-le, puis retournez dans la grande salle et à la porte immédiatement à droite. Prenez la porte en bas, activez l'interrupteur, puis retournez dans la grande salle. Allez vers le bas et prenez la prochaine porte sur la droite. Puis allez en bas par 2 fois, et éliminez les ennemis pour obtenir une **petite clé**. Retournez dans la grande salle, puis reprenez la porte du haut. Prenez en haut à gauche, puis à gauche, puis en bas à droite, et déverrouillez la porte du bas pour retourner dans la grande salle. Prenez d'abord le chemin de gauche pour atteindre un coffre avec la **clé du boss**. Puis suivez l'autre chemin jusqu'à un interrupteur. Activez-le, puis reprenez la porte du haut. Allez ensuite à gauche, en haut à droite, à droite, puis en bas pour arriver dans la grande salle. Prenez la porte en bas à droite, puis allez en bas, puis à gauche, puis en haut. Vous vous retrouvez à nouveau dans la grande salle. Prenez la porte en bas à gauche, éliminez les ennemis pour ouvrir la porte de gauche, et activez ensuite l'interrupteur. Retournez à droite, en haut, puis en bas à droite, à droite, en haut, à gauche. Reprenez ensuite la porte du haut de la grande salle, puis prenez en haut à gauche, à gauche, et en bas. Prenez alors la porte tout en bas, puis allez en bas, et encore en bas. Suivez le chemin jusqu'à l'interrupteur puis revenez, et prenez la porte en haut à droite. Prenez ensuite la porte du haut pour combattre le boss.

▲BOSS DU NIVEAU 2▲

Ce deuxième boss est volumineux et se déplace. Sa seule attaque étant de vous foncer dessus. La meilleure stratégie est de se déplacer en U afin de le contourner systématiquement par le bas (il est trop grand pour être facilement contourner par le haut). Donnez lui des coups d'épées puis battez en retraite jusqu'à sa chute. Notez que les pots cachent des cœurs pour vous soigner au besoin. Une fois vaincu, prenez le cœur puis la porte du haut. Parlez alors à l'homme qui vous donnera un **sac de bombe** rempli. Posez une bombe sur le mur de droite pour sortir rapidement du niveau, ou téléportez-vous si vous êtes en Oni Link.

▲VERS LE NIVEAU 3▲

Sortez de la mine et partez tout à gauche. Posez une bombe sur la falaise fissurée pour ouvrir un passage. Entrez alors dans la grotte. Allez à gauche, puis en bas pour ressortir de l'autre côté de la barrière du village. Allez à gauche. Continuez le chemin vers la gauche et poursuivez le chemin pour atteindre l'entrée sud du temple de Latouane (le temple dispose de quatre entrées).

▲NIVEAU 3 : TEMPLE DE LATOUANE▲

Descendez les escaliers, puis allez à gauche et montez les marches. Prenez alors en haut pour arriver dans une grande pièce. Atteignez la porte en bas à droite, puis descendez les nouveaux escaliers. Marchez sur l'interrupteur pour ouvrir un raccourci, puis allez dans la pièce de droite. Prenez alors la **carte** dans le coffre. Posez une bombe au centre du mur du haut pour ouvrir un nouveau passage. Vous trouverez un nouveau coffre avec la **boussole**.

Retournez en bas, puis trois fois à gauche. Posez une bombe sur le mur de gauche, et empruntez ce nouveau passage. Eliminez les monstres pour ouvrir la porte du haut, et franchissez-la pour trouver un coffre avec une **petite clé**. Retournez en bas, puis à droite. Montez les escaliers et prenez la porte du haut pour atteindre la grande salle. Déverrouillez la porte du haut, puis descendez les escaliers. Suivez l'unique chemin jusqu'à d'autres escaliers. Montez-les, puis sortez du donjon par la porte du bas.

Vous revoilà dehors. Prenez la porte du haut cette fois. Descendez les marches, puis posez une bombe sur le mur de droite. Allez chercher le coffre et sa **petite clé**, puis revenez et prenez la porte du haut. Vous revoilà dans une grande pièce. Posez une bombe sur le mur en bas à gauche, allez chercher une nouvelle **petite clé** et revenez. Déverrouillez la porte du haut, et ouvrez le coffre pour prendre les **gants**. Retournez dans la grande salle, prenez la porte du bas, montez les escaliers et sortez du donjon par le bas.

Soulevez les pierres et retournez dans le donjon par l'entrée de droite cette fois. Descendez les marches puis allez à gauche. Montez les escaliers, puis posez une bombe sur le mur du haut. Allez en haut et posez une bombe au centre de la pièce. Tombez alors dans le trou, puis marchez sur l'interrupteur pour ouvrir un raccourci. Prenez à droite, puis encore à droite. Passez la porte en haut à gauche pour arriver dans une grande salle. Utilisez les trois blocs pour bloquer les trois barres et passer par la porte à gauche. Prenez la porte de gauche jusqu'à l'interrupteur puis revenez. Posez une bombe sur le mur du bas, allez chercher dans le coffre la **petite clé**, puis revenez. Prenez alors la porte du haut. Continuez alors le chemin jusqu'à un interrupteur. Marchez dessus, puis continuez. Vous arriverez alors à un second interrupteur, marchez dessus, puis allez deux fois à droite. Montez les escaliers puis sortez du donjon par le bas.

Prenez l'entrée de gauche. Descendez les marches, puis passez par la porte du haut, et continuez jusqu'à la **clé du boss**. Ressortez alors du donjon, prenez l'entrée du haut, puis la porte du haut pour arriver au boss. Avant d'entrer, assurez vous de ne pas être en Oni Link.

▲BOSS DU NIVEAU 3▲

Ce boss risque de vous causer quelques soucis. Sa vie remonte en permanence, et vous ne pourrez pas le vaincre si vous vous changez en Oni Link (vous devrez alors vous téléporter à la sortie).

Donnez-lui des coups d'épées de manière aussi rapprochée que possible pour que sa vie n'ait pas le temps de remonter. Lorsqu'il aura perdu la moitié de sa vie, posez en vitesse une bombe sur ces ossements, l'explosion l'achèvera si vous avez été assez rapide. Dans le cas contraire, il se relèvera avec toute sa vie. Prenez ensuite le cœur, et allez chercher le graal de ce temple.

▲VERS LE NIVEAU 4▲

Sortez du temple, puis partez vers la gauche en utilisant les gants pour créer des raccourcis. Remontez et allez en haut à droite. Soulevez les pierres pour aller ramasser un **quart de cœur**. Allez ensuite tout en bas pour atteindre la plaine est. Continuez vers le bas pour voir une colline avec un cœur dessus. Posez une bombe sur les fissures puis suivez le passage pour ramasser ce nouveau **quart de cœur**. Vous pouvez ensuite passer à la maison de l'encyclopédie des monstres si vous avez besoin de rubis, puis allez en bas à droite, dans la forêt.

Dans la forêt, prenez immédiatement à droite et suivez le chemin jusqu'au coffre contenant les **bottes de Pégase**. Ces objets vous permettront de courir à votre guise, ce qui se révèlera très utile face aux boss. Allez ensuite en haut à gauche de la forêt pour récupérer un nouveau **quart de cœur**. Vous devriez alors gagner un cœur supplémentaire.

Retournez ensuite à la plaine est. Passez le pont en bas à gauche vers le lac, et suivez le chemin pour arriver à la ville de Rauru. A l'entrée de la ville, un marchand vous vend un **bouclier** pour 250 rubis. Entrez dans le bar par la porte du haut pour trouver un nouveau **flacon**. Allez ensuite dans la grande maison tout en haut, parlez au maire qui ne vous dira rien. Allez ensuite dans la maison un peu plus bas à gauche pour apprendre la raison de son silence, puis retournez parler au maire. Parlez alors au garde en haut à gauche de la ville qui vous laissera alors passer. Continuez jusqu'à l'entrée du manoir hanté.

▲NIVEAU 4 : MANOIR HANTE – PREMIERE PARTIE▲

Marchez sur l'interrupteur caché derrière une statue dans le coin en haut à droite pour ouvrir la porte en haut à droite. Prenez la porte, et montez les escaliers. Méfiez vous des mains qui descendent du plafond, elles sont invincibles et vous ramènent à l'entrée si elles vous attrapent. Prenez la porte du haut et allez ouvrir le coffre en évitant le fantôme (invincible également) pour récupérer une **petite clé**.

Retournez en bas puis à gauche en déverrouillant la porte. Traversez la longue salle puis prenez la porte en haut. Continuez en haut, puis posez une bombe sur le sol fissuré pour ouvrir un passage. Chutez dedans pour arriver dans une grande salle. Faites le tour par la gauche pour accéder à un interrupteur, puis revenez et prenez la porte de droite. Ouvrez le coffre pour une **petite clé**, puis retournez dans la grande salle.

Prenez la porte du bas, ouvrez le coffre pour la **carte**, et allez à gauche. Allez en suite en bas de la longue salle pour prendre la porte du bas. Ouvrez le nouveau coffre pour une **petite clé**. Retournez alors en haut, puis à droite. Parlez au bras droit du maire pour obtenir l'**arc**. Puis marchez sur l'interrupteur, allez en bas, puis encore en bas pour sortir.

▲VERS LE NIVEAU 5▲

Retournez dans la ville de Rauru, puis allez en bas à gauche. Tirez une flèche dans la sphère pour libérer le passage, et continuez vers la plaine ouest. Montez vers le haut en longeant le mur droit pour atteindre un **quart de cœur**. Redescendez et allez un peu à gauche pour voir une colline avec un quart de cœur et une pancarte. Ils sont pour l'instant inaccessibles, mais posez une bombe sur la falaise fissurée, puis prenez le coffre pour trouver la **lanterne**.

Ressortez puis allez tout en haut de la plaine ouest pour atteindre la zone montagneuse. Continuez vers la gauche pour trouver l'entrée du temple d'Ordinn.

▲NIVEAU 5 : TEMPLE D'ORDINN▲

Descendez les marches, ouvrez le coffre pour une **petite clé**, puis remontez et prenez la porte du haut. Allumez les deux torches de gauche avec votre lanterne pour débloquer la porte, puis allez à gauche. Poussez les caisses puis ouvrez le coffre pour trouver une nouvelle **petite clé**, puis retournez à droite, et prenez la porte du haut. Ouvrez le coffre pour trouver la **carte**, puis descendez les escaliers.

Allez à droite, allumez les deux torches et prenez la porte du haut. Prenez la **petite clé** dans le coffre, puis retournez en bas, et ouvrez la porte en haut à gauche. Franchissez-la. Tirez une flèche dans la sphère puis allez à gauche. Marchez sur l'interrupteur, puis retournez à droite. Tirez à nouveau une flèche et allez en bas, puis montez les marches.

Frappez la sphère, puis allez en haut. Éliminez le colosse pour débloquer la porte, puis allez en haut. Allez ensuite à droite, tirez une flèche sur la sphère, puis retournez à gauche. Allez encore à gauche pour arriver dans une longue salle. Traversez-la en activant la sphère en chemin, puis prenez la porte en bas à gauche.

Vous arrivez alors dans une grande salle à traverser en activant des sphères à l'aide de flèches ou de bombes. Au bout du chemin, marchez sur l'interrupteur et prenez la porte du bas. Allez en bas, puis ouvrez le coffre pour obtenir la **boussole**. Allez à droite pour arriver à l'entrée du donjon.

Descendez les marches et prenez la porte du haut. À droite, allumez les quatre torches, puis tirez une flèche sur la sphère en haut à droite. Prenez la porte du bas. Dans cette nouvelle salle, vous devrez poser deux bombes sur la sphère à un léger temps d'intervalle. Allez ensuite à droite en passant les blocs bleus dès qu'ils seront baissés, mais attendez qu'ils remontent avant de prendre la porte droite. Si vous échouez, continuez tout de même à droite, le seul chemin vous ramènera dans cette pièce.

Dans la pièce suivante, ouvrez le coffre pour obtenir une **petite clé**. Poussez alors les caisses et prenez l'escalier. Là, allez à gauche en mettant une bombe sur la sphère, et descendez l'escalier de gauche. Prenez la porte à gauche et marchez sur l'interrupteur. Revenez à droite, puis en haut. Tirez une flèche sur la sphère puis prenez la porte en bas à gauche. Allez alors à gauche pour arriver dans une longue salle. Vers la gauche marchez sur l'interrupteur, puis prenez la porte en haut à droite.

Continuez alors vers le haut. Puis dans la pièce suivante allez en haut à droite. Marchez sur l'interrupteur, puis tirez une flèche sur la sphère et retournez à gauche. Allez à gauche, puis en bas

tout en frappant la sphère au passage. Allez encore en bas et ouvrez le coffre pour une **petite clé**. Puis poussez les caisses et allez à droite. Remontez les marches, puis allez en haut, puis à gauche. Prenez la porte en haut à gauche et retraversez la grande salle. Prenez la porte en haut au bout pour arriver dans une longue salle, retraversez la également tout en activant la sphère et prenez la porte à droite.

Prenez à droite, tirez une flèche dans la sphère, puis retournez à gauche puis en bas. Allez en bas, activez la sphère puis descendez les marches. Allez en haut, tirez une flèche sur la sphère puis encore en haut. Tirez une flèche sur la sphère, puis allez à droite. Traversez la longue salle pour passer la porte en bas à droite. Dans la salle suivante, marchez sur l'interrupteur en bas à droite, puis passez la porte à gauche.

Allumez les deux dernières torches de l'étage, puis tirez une flèche sur la sphère en bas. Prenez la porte en haut, retirez les crânes sur la gauche et posez une bombe sur le mur de gauche. Allez à gauche, frappez la sphère puis revenez à droite et ouvrez le coffre pour trouver le **marteau**. Puis écrasez les plots sur la droite, tirez une flèche sur la sphère et passez la porte du bas.

Ecrasez les plots du bas, tirez une flèche sur la sphère et prenez la porte à droite. Ecrasez les plots puis ouvrez le coffre pour obtenir la **clé du boss**. Retournez alors à l'entrée du donjon (*sauvegarder et quitter* par exemple) et allez en haut. Allumez cette fois les torches de droite, et prenez la porte de droite. Soulevez le quatrième pot à partir de la droite, marchez sur l'interrupteur et prenez la porte de droite. Prenez la porte du haut pour affronter le boss.

▲BOSS DU NIVEAU 5▲

Pour ce boss, vous devrez dans un premier temps détruire son masque à coup de marteau (trois suffiront), puis tirer des flèches sur la sphère verte qui se cachait sous son masque. Ses attaques consistent à vous foncer dessus et à lancer des boules de feu. Une fois son masque détruit il lancera des rafales de trois boules de feu. Là encore, si vous vous transformez en Oni Link vous devrez vous téléporter. Une fois vaincu, prenez le cœur puis le **graal** et sortez.

▲VERS LE NIVEAU 6▲

Une fois sorti du donjon allez tout en bas. Ecrasez les plots à droite et continuez jusqu'à un escalier. Montez les marches et allez chercher un nouveau **quart de cœur**. Retournez alors en bas à droite pour arriver à la plaine ouest. Allez tout en bas, écrasez les plots et suivez le chemin pour atteindre le marais. Frayez-vous un chemin dans le labyrinthe, puis rendez vous en bas à droite si vous souhaitez acheter des potions bleues à la sorcière pour 160 rubis. Veillez ensuite à être en Oni Link, puis sortez de la zone par la gauche.

Vous arrivez alors au village de Kasuto, le village de monstres. Vous pouvez parler à tout le monde pour en apprendre un peu plus sur le village et acheter des petits cœurs pour vous soigner. Puis, une fois prêt, sortez par le passage en bas à gauche pour arriver au colisée des monstres.

▲NIVEAU 6 : COLISEE DES MONSTRES▲

Débarrassez-vous des deux gardes pour ouvrir la porte du haut, puis franchissez-la. Vous arriverez alors dans le hall du colisée. Éliminez le squelette pour obtenir une première **petite clé**. La porte en bas à gauche va alors s'ouvrir, prenez-la. Affrontez le nouvel ennemi pour obtenir une **petite clé**, puis retournez dans le hall. La porte de l'arène 2 va s'ouvrir, continuez jusqu'à avoir récupéré les clés des 4 arènes. Vous aurez donc 5 clés en votre possession.

Retournez alors au hall, et montez les escaliers. Prenez la **petite clé** cachée derrière la statue en bas à droite, puis retournez au hall. Prenez la porte en haut à gauche pour arriver à la salle de remise des prix. Ouvrez les portes jusqu'à un premier coffre pour trouver la **carte**. Retournez alors au hall.

Battez suffisamment d'ennemis pour redevenir Link, puis allez dans l'arène 1 et posez une bombe au mur du fond (vous pouvez dès maintenant poser une bombe dans chacune des 4 arènes si vous ne voulez pas risquer de vous transformer à nouveau entre temps). Prenez donc le nouveau passage à gauche de l'arène 1, puis prenez en bas, et à droite. Descendez les marches et battez les trois ennemis pour trouver une **petite clé**. Méfiez-vous des boules bleues qui ne vous feront aucun dommage, mais qui rempliront rapidement votre jauge de colère.

Retournez alors au hall, et prenez le passage en posant une bombe au fond de l'arène 2. Prenez ensuite en bas, puis soulevez le pot en bas à droite pour trouver une **petite clé**. Prenez à gauche, descendez les marches puis battez les monstres pour trouver une nouvelle **petite clé**. Retournez au hall.

Prenez alors le passage en posant une bombe au fond de l'arène 3. Puis prenez en haut. Prenez la porte en haut à gauche, puis, dans la salle suivante, ramassez la **petite clé** cachée derrière la statue en haut à gauche. Prenez à droite, descendez les marches, puis affrontez les monstres et récupérez une **petite clé**. Retournez au hall.

Prenez cette fois le passage au fond de l'arène 4, puis prenez en haut, récupérez la **petite clé** sous le pot droit, puis reprenez la porte du bas, puis à droite. Suivez alors le chemin jusqu'aux escaliers, descendez-les et éliminez les monstres pour obtenir une nouvelle **petite clé**. Retournez au hall.

Retournez alors dans l'arène 3. Prenez la porte à gauche, puis encore à gauche. Laissez-vous attraper par la main, elle vous emmènera dans une salle avec un coffre. Ouvrez-le pour récupérer la dernière **petite clé**. Retournez au hall grâce à la main ou à la téléportation d'Oni Link. Puis retournez à la salle de remise des prix pour récupérer la **boussole** et la **clé du boss**.

De retour au hall, vous n'avez plus qu'à monter les marches et à prendre la porte du haut pour accéder au boss. Bien que rien ne vous y oblige, vous pourriez préférer l'affronter en Link pour avoir accès à l'arc et aux potions, bien qu'Oni Link puisse convenir.

▲BOSS DU NIVEAU 6▲

Ce boss vous fonce dessus en vous lançant régulièrement des boules de feu. De plus, des statues vous lancent des boules bleues. Il est déconseillé de l'affronter au corps à corps, l'arc sera

donc efficace contre lui. Cependant, sous l'effet des boules bleues, il serait étonnant que vous ne vous transformiez pas en Oni Link, dès lors il faudra l'affronter à l'épée, et la faible défense d'Oni Link ainsi que son incapacité à utiliser des potions seront des handicaps gênants. Si le boss risque de vous coincer, n'hésitez pas à vous jeter sur les pics, vous serez momentanément invulnérable et perdrez moins de vie que si le boss vous touchait. Une fois vaincu, ramassez le cœur et prenez le **grappin** dans la salle suivante, puis sortez.

▲VERS LE NIVEAU 7▲

Retournez au marais, soit en passant par le village, soit avec le grappin si vous n'êtes pas en Oni Link. Faites en sorte de redevenir Link rapidement, puis utilisez le grappin à droite de chez la sorcière pour sortir du marais par la droite et atteindre le lac. Continuez alors vers la droite à l'aide du grappin jusqu'à voir un pont vers le haut. Traversez-le et entrez dans le temple de Lanelle.

▲NIVEAU 7 : TEMPLE DE LANELLE▲

Prenez la porte du haut, puis celle en bas à droite. Puis à droite. Tuez les pieuvres pour débloquent la porte et allez en haut. Allez ensuite à gauche, puis en haut, puis à droite. Marchez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte du bas, puis ouvrez le coffre pour trouver la **carte**. Prenez la porte du haut, activez la sphère avec le grappin, puis retournez en bas. Allez alors en bas, puis à gauche. Puis prenez la porte tout à gauche de la longue pièce.

Prenez la porte en bas, puis descendez l'escalier. Prenez en haut, puis encore en haut. Activez la sphère puis passez la porte en bas à droite. Prenez la porte de droite pour trouver un coffre avec une **petite clé**. Retournez à l'escalier en activant la sphère au passage et montez-le.

Allez alors en haut, puis à droite pour retourner dans la longue salle. Prenez la porte verrouillée en bas à gauche. Marchez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte de droite. Franchissez-la pour arriver à l'entrée du donjon.

Descendez les escaliers et prenez la porte du haut pour arriver dans une grande salle. Suivez le seul chemin possible pour arriver à la porte en bas à gauche. Marchez sur l'interrupteur et retournez à l'escalier. Remontez-le, puis retournez à gauche.

Allez en haut, puis à gauche. Allez alors en bas et descendez les escaliers. Passez la porte de droite, activez la sphère, puis retournez à gauche et remontez l'escalier. Allez en haut, puis encore en haut. Passez la porte de droite, activez l'interrupteur, puis revenez à gauche et prenez en haut.

Éliminez les pieuvres pour débloquent la porte, puis allez à droite. Prenez la **boussole** dans le coffre puis allez en bas. Traversez la longue pièce et prenez la porte en haut à droite. Puis allez à droite et ouvrez le coffre pour une **petite clé**.

Retournez à gauche, en bas, puis à droite à l'aide du grappin. Allez en haut, activez la sphère, puis retournez en bas, puis encore en bas. Allez alors à gauche, puis en bas à gauche de la longue salle. Prenez ensuite à droite pour arriver à l'entrée. Descendez les marches, puis prenez à droite. Allez en haut, récupérez la **petite clé** dans le coffre puis revenez en bas.

Allez alors à droite, éliminez les deux pieuvres pour débloquent la porte, puis allez en haut. Prenez à gauche pour arriver à nouveau dans la grande salle. Prenez la porte en haut à droite puis

descendez les escaliers. Allez alors en bas, puis, dans la salle suivante, activez la sphère en bas et prenez la porte en haut à gauche. Activez l'interrupteur, puis retournez en bas. Prenez vers la droite et passez la porte en haut à droite.

Prenez la porte à gauche, puis utilisez le grappin vers le haut et prenez la porte en haut à droite. Activez la sphère et prenez l'escalier. Marchez sur l'interrupteur, puis prenez la porte de gauche. Activez le nouvel interrupteur, puis revenez à droite, puis en bas, puis à gauche pour revenir dans la grande salle. Prenez la porte en haut. Prenez ensuite à gauche, puis en bas, et vous revoilà dans la grande salle. Suivez le chemin et prenez la porte en haut à gauche.

Dans la salle suivante vous devez affronter trois pieuvres pour débloquer la porte de gauche. Prenez donc à gauche, puis en bas, activez la sphère et prenez en haut à gauche. Ouvrez alors le coffre pour récupérer la **petite clé**.

Retournez à la grande salle en réactivant la sphère au passage. Prenez alors à gauche à l'aide du grappin. Activez la sphère, puis retournez dans la grande salle. Prenez alors les escaliers de la grande salle pour descendre à l'étage le plus bas.

Prenez la porte du bas et ouvrez le coffre pour une **petite clé**. Remontez et allez à gauche. Prenez la porte en haut à gauche. Traversez à l'aide du grappin, ouvrez le coffre pour une **petite clé**, puis marchez sur l'interrupteur et prenez la porte du bas. Prenez alors la porte en bas à gauche, marchez sur l'interrupteur et revenez dans la salle précédente.

Prenez cette fois la porte en bas à droite. Puis prenez à droite, utilisez le grappin et récupérez les **palmes** dans le coffre. Prenez alors en haut et remontez les marches. Vous revoilà dans la grande salle. Nagez vers le haut pour trouver un coffre avec une **petite clé**.

Prenez la porte du bas vers la gauche pour activer une sphère, puis retournez dans la grande salle, prenez la porte du bas au centre et remontez les marches. Vous revoici à l'entrée. Prenez en haut puis à droite (en nageant). Allez ensuite en bas, descendez les escaliers, puis à droite pour activer la sphère. Revenez à l'escalier, montez-le, puis allez en haut et encore en haut. Prenez à droite, puis prenez la porte en haut à droite.

Prenez à droite, puis posez une bombe près de la sphère, retournez près de la porte à gauche et franchissez-la après l'explosion. Allez ensuite en bas, puis prenez la porte verrouillée en haut au centre. Ouvrez le coffre pour trouver la **clé du boss**. Puis activez la sphère et marchez sur l'interrupteur.

Prenez à gauche, puis en bas. Nagez en bas à droite, puis dans la salle suivante nagez en bas au centre pour retourner à l'entrée. Nagez jusqu'à la sphère, activez-la puis descendez les marches. Prenez en haut, puis la porte du bas sur la gauche. Activez la sphère puis revenez dans la grande salle et descendez les marches. Prenez la porte du haut pour affronter le boss.

▲BOSS DU NIVEAU 7▲

En arrivant dans la pièce, débarrassez-vous de la pieuvre, puis le kraken fera irruption. Prenez votre arc, restez sur la plateforme, faites des aller retour sur la hauteur de la plateforme pour éviter son tentacule, et tirez des flèches régulièrement. Une fois le monstre vaincu, prenez le cœur et le **graal**, puis sortez du donjon.

▲VERS LE NIVEAU 8▲

Utilisez le grappin vers la pancarte de l'île à gauche, puis nagez pour sortir de la zone par la droite. Vous arrivez alors dans la forêt. Continuez jusqu'à une grotte où une grande fée augmentera la **capacité de votre réserve de magie**. Nagez ensuite vers la gauche du lac pour atteindre le marais. En haut à droite du marais vous pourrez voir un **quart de cœur** isolé. Prenez-le. Nagez ensuite vers le haut pour arriver à la plaine ouest. Sur la gauche prenez le **quart de cœur**, votre réserve de vie augmentera.

A l'aide du marteau allez en haut à droite de la plaine ouest, et sortez par la droite pour arriver dans la zone du manoir hanté. Prenez l'échelle pour arriver dans l'eau, et retournez à gauche pour revenir dans la plaine ouest. Vous pourrez alors nager jusqu'à l'île centrale pour atteindre le niveau suivant : le temple de Zelda.

▲NIVEAU 8 : TEMPLE DE ZELDA▲

Prenez la porte en haut à gauche pour arriver dans une grande salle. Prenez ensuite la porte du bas sur la droite pour trouver la **carte**. Revenez dans la grande salle et prenez la porte tout en haut à droite. Ouvrez le coffre pour une **petite clé**, et revenez dans la grande salle. Prenez alors la porte en haut à gauche puis descendez les marches.

Prenez à droite pour arriver dans une longue salle, soulevez le pot dans l'angle en bas à droite pour trouver un interrupteur. Marchez dessus puis prenez la porte de droite. Éliminez le garde puis continuez en haut. Franchissez la nouvelle salle le marteau à la main, puis prenez la porte de gauche. Dans la pièce suivante, un chemin invisible se tient entre les deux torches rapprochées. Avancez vers le haut pour trouver une **petite clé**. Marchez sur l'interrupteur en bas à gauche puis passez la porte. Remontez alors l'escalier, puis aller à droite pour arriver à nouveau dans la grande salle.

Prenez la porte en bas à gauche pour arriver à l'entrée. Prenez la porte tout à droite, puis montez les marches. Continuez alors toujours à gauche jusqu'à un interrupteur. Activez-le. Revenez à droite et laissez vous chuter pour arriver à l'entrée. Prenez alors la porte de gauche et montez les marches.

Passez la porte en haut, puis éliminez les monstres pour ouvrir la porte. Allez à droite. Utilisez immédiatement le grappin vers le haut. Vous tomberez alors dans la grande salle du rez-de-chaussée à un endroit inaccessible autrement. Prenez la porte de gauche, ouvrez le coffre pour une **petite clé**, puis descendez l'escalier.

Prenez la porte de droite pour arriver dans une grande salle. Progressez à l'aide du grappin sur le seul chemin possible jusqu'à un interrupteur. Activez-le, puis retournez à l'escalier. Ne le prenez pas, mais suivez le chemin par le bas pour atteindre un autre escalier. Montez-le.

Prenez la porte de droite pour revenir à la grande salle du rez-de-chaussée. Prenez la porte du bas à gauche pour revenir à l'entrée, puis allez à gauche et montez les marches. Allez ensuite en haut, puis à droite pour atteindre la grande salle du premier étage. Prenez la porte tout à droite.

Dans la salle suivante, allumez toutes les torches pour débloquent la porte, puis allez en haut à gauche. De retour dans la grande salle de l'étage, tombez immédiatement en haut ou en bas. Vous revoilà alors dans la grande salle du rez-de-chaussée, à un nouveau passage inaccessible autrement. Prenez à droite puis descendez les marches.

Prenez alors à gauche, puis suivez le chemin à l'aide du grappin jusqu'à la porte en haut à droite. Franchissez-la. Longez alors le mur du bas vers la gauche jusqu'à la nouvelle porte. Passez-la. Continuez alors le chemin jusqu'à un coffre contenant une **petite clé**. Refaites alors le chemin en sens inverse jusqu'à l'escalier. Ne le montez pas mais continuez vers le bas pour trouver un nouvel escalier. Montez-le puis prenez à gauche pour arriver une fois de plus à la grande salle du rez-de-chaussée.

Prenez la porte du bas à gauche pour arriver à l'entrée. Puis prenez à gauche, montez l'escalier, prenez en haut, puis à droite, puis encore à droite, puis en haut à droite. Vous êtes alors là où vous vous êtes laissé tomber précédemment. Continuez à l'aide du grappin pour prendre la porte tout à gauche. Placez une bombe tout en haut de cette salle pour ouvrir un passage. Allez y chercher une **petite clé**, puis revenez.

Prenez la porte en haut à droite. Ouvrez le coffre pour trouver la **boussole**. Puis chutez juste en bas du coffre. Ouvrez le nouveau coffre pour trouver une nouvelle **petite clé**. Puis retournez là où vous avez trouvé la boussole et déverrouillez la porte du haut à droite du coffre. Marchez sur l'interrupteur derrière cette porte puis revenez et prenez la porte à droite.

Posez une bombe sur le mur du haut pour aller chercher des items, puis revenez et descendez l'escalier. Prenez alors la porte du haut. Allez en haut, puis descendez l'escalier. Franchissez cette nouvelle salle, montez l'escalier puis prenez la porte du bas. Allez alors à gauche, puis montez l'escalier et allez à droite. Récupérez la **clé du boss**.

Retournez à gauche, puis prenez la porte du bas à l'aide du grappin. Chutez alors à l'étage en dessous, puis prenez la porte en haut à gauche. Prenez la porte du haut pour rencontrer le boss.

▲BOSS DU NIVEAU 8▲

Ce boss se contentera de vous foncer dessus, il sera donc simple à battre en faisant des mouvements circulaires dans la pièce en longeant les murs. Utilisez l'arc pour ne pas avoir à vous approcher. Une fois vaincu, prenez le cœur, puis la porte du haut. Posez une bombe sur le mur de droite et allez chercher la **tunique bleue**. Revenez ensuite chercher le dernier **graal**. Sortez alors du donjon.

▲VERS LE NIVEAU 9▲

A peine sorti du niveau, Zelda vous donnera rendez-vous chez *Pit*. Retournez alors à la ville de Rauru, puis suivez le chemin en bas à droite pour la plaine est. Passez chez l'homme de l'encyclopédie chercher vos rubis, il vous parlera de monstres ramenés à la vie. Sortez de chez lui, regardez un peu en bas, il y aura peut être l'un des trois monstres. Dans le cas contraire retournez chez lui et ressortez, jusqu'à avoir vu et battu les trois monstres.

Une fois les trois monstres vaincus, vous aurez la possibilité de faire le donjon caché au sous sol de la maison de l'encyclopédie, mais ce serait particulièrement difficile avec votre équipement actuel, nous y reviendrons donc plus tard. Continuez tout à droite, et écrasez les plots du haut avec le marteau. Continuez un peu pour apercevoir un **quart de cœur**. Coupez tout d'abord les buissons de gauche, puis utilisez le grappin pour franchir la souche. Récupérez alors votre dû.

Retournez ensuite dans la forêt en bas. Allez tout en bas, vers la grotte, puis utilisez le grappin pour passer les souches en bas, et allez chercher un **quart de cœur** en bas à droite. Puis allez chez *Pit*. Parlez à Zelda pour obtenir **Excalibur** et vous faire expliquer votre quête.

Retournez dans la plaine est en sortant de la forêt par le haut. Utilisez votre nouvelle épée sur le rayon bloquant l'accès à une grotte au centre de la plaine. Entrez dans la grotte pour récupérer l'**ocarina du temps**, puis ressortez. Retournez alors dans la ville de Rauru, prenez la sortie du haut et retournez dans le manoir hanté.

▲NIVEAU 9 : MANOIR HANTE – SECONDE PARTIE▲

Prenez la porte en haut à gauche, puis à gauche, puis en haut à droite. Prenez ensuite en haut, puis à droite. Éliminez le fantôme à l'aide de votre nouvelle épée pour débloquer la porte du haut. Prenez cette porte. Allez alors à droite pour atteindre une grande pièce avec des torches à allumer. Allumez les toutes pour ouvrir la porte. Allez alors en bas à gauche.

Vous vous retrouvez face au squelette qui était le boss du donjon 3. Grâce à votre nouvelle épée il ne tiendra pas longtemps. Posez une bombe pour le finir une fois ce dernier au sol, puis prenez la porte de droite. Allez en bas, ouvrez le coffre pour une **petite clé**, puis marchez sur l'interrupteur et passez la porte pour revenir à l'entrée.

Prenez la porte en haut à droite et montez les marches. Allez en haut, éliminez le fantôme et passez la porte du haut. Prenez la **boussole** dans le coffre, puis passez la porte à gauche et montez les marches.

Utilisez le grappin pour faire le tour de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois en haut à gauche, soulevez les pots cachés derrière une statue qui bloque le passage, puis laissez vous chuter au centre de la pièce.

Descendez les escaliers de la nouvelle pièce, puis prenez la porte du bas. Marchez sur l'interrupteur pour ouvrir un raccourci vers l'entrée, et descendez les marches. Vous arrivez dans un couloir vertical. Prenez la porte en haut à gauche. Prenez en haut pour arriver dans une grande salle. Vous devez vous placer de sorte à ce que la statue du centre de la pièce allume les quatre torches en vous visant. Prenez ensuite la porte en bas à gauche.

Prenez la **petite clé** dans le coffre, puis marchez sur l'interrupteur et allez à droite. Posez alors une bombe sur le mur du bas. Franchissez le nouveau passage, marchez sur l'interrupteur, puis revenez en haut puis à droite pour revenir dans le couloir.

Prenez la porte en bas à gauche, suivez le chemin jusqu'à la **petite clé**, puis marchez sur l'interrupteur et aller à droite puis encore à droite pour revenir au couloir.

Prenez la porte en haut à droite, puis celle en haut à droite à nouveau. Suivez le chemin à l'aide du grappin et prenez la **petite clé** dans le coffre, puis activez l'interrupteur et prenez la porte du bas. Prenez alors la porte en bas à gauche, activez l'interrupteur et revenez. Faites pareil à la porte en bas à droite, puis retournez à gauche dans le couloir.

Prenez la porte en bas à droite, puis celle en bas à droite à nouveau. Posez une bombe sur le mur en haut à gauche, puis allez y chercher une **petite clé** et revenez. Prenez la porte de gauche et récupérez alors la **clé du boss**. Retournez dans le couloir, et prenez la porte du haut pour arriver au boss.

▲BOSS DU NIVEAU 9▲

Ce boss se contentera de vous foncer dessus, mais se guérira à chaque fois qu'il vous blessera. De plus, une fois suffisamment blessé, il ouvrira sa cape et étendra encore la place qu'il occupe à l'écran. Une bonne technique consiste à se jeter sur les pics avant d'être touché, ainsi le vampire n'aura pas l'occasion de se soigner, et les dégâts que vous recevrez seront moindre. L'arc est toujours une bonne option, mais votre épée est désormais aussi puissante. Une trajectoire en U vous permettra d'ailleurs de l'esquiver sans difficulté. Une fois le boss vaincu, récupérez le cœur, puis allez libérer la fille du maire, parlez lui puis sortez du donjon.

▲VERS LE NIVEAU 10▲

Retournez dans la ville de Rauru et parlez au maire. Pour vous récompenser d'avoir sauvé sa fille, celui-ci vous enseignera l'**hymne du vide**. Sortez alors du village en bas à gauche pour atteindre la plaine ouest, puis prenez en haut pour retourner dans la zone montagneuse.

Longez le mur du haut vers la gauche, et montez le premier escalier que vous trouverez pour trouver une étrange pierre. Jouez alors l'hymne du vide à l'ocarina pour effondrer la pierre. Posez ensuite une bombe derrière pour ouvrir un passage. Allez y chercher les **gants d'or**.

Retournez alors au village de Ruto (celui tout à droite de la carte). Prenez ensuite la grotte en haut à gauche, puis montez les marches et sortez par la nouvelle porte. Récupérez le **quart de cœur** puis retournez dans le village.

Utilisez les gants pour prendre la sortie du haut. Vous arrivez alors dans le désert. Entrez dans la maison et parlez au vieil homme. Il vous proposera une récompense si vous lui ramenez l'objet caché dans le donjon du désert. Ressortez, puis continuez vers la gauche. Vous verrez au bout d'un moment un dessin sur le sable représentant un immense oiseau. Soulevez les pierres de l'oiseau dans le sens des aiguilles d'une montre en finissant par l'œil pour ouvrir un chemin.

Sautez dans ce nouveau passage, puis continuez jusqu'à une nouvelle **bouteille**. Puis sortez par la porte du bas pour revenir au désert. Allez ensuite tout en bas à gauche du désert pour trouver une oasis. Allez sur l'île au centre, posez une bombe puis entrez.

Vous ferez alors la connaissance de la grosse fée du désert. Donnez lui tout les rubis que vous avez sur vous, elle augmentera en échange vos réserves de flèches et de bombes. Vous ne pouvez porter suffisamment de rubis sur vous pour tout avoir en une fois, vous devrez donc revenir par la suite. Allez ensuite en haut à gauche du désert pour trouver une pyramide : le temple de Din.

▲NIVEAU 10 : TEMPLE DE DIN – PREMIERE PARTIE▲

A peine entré, vous serez attaqué par des momies. Utilisez la lanterne pour les vaincre. Prenez ensuite la porte de gauche. Renvoyez au sorcier sa propre attaque à l'aide de l'épée pour le vaincre, puis prenez à gauche. Prenez ensuite en haut à droite, puis en haut. Posez une bombe sur le mur de droite, puis passez allumer la torche et revenez. Retournez en bas, puis descendez les marches.

Prenez en haut, puis encore en haut. Montez les marches, puis allez à gauche et battez le squelette. Prenez alors en bas, puis laissez-vous tomber. Activez l'interrupteur, puis prenez la porte du haut. Allez chercher la **carte**, puis, avant de vous faire ratatiner, posez une bombe au centre de la pièce. Sautez alors à l'étage en dessous, et ouvrez le coffre pour trouver une **petite clé**. Faites vous ensuite attraper par la main pour retourner à l'entrée.

De retour à l'entrée, prenez la porte de droite. Allez encore à droite après avoir battu le sorcier, puis activez l'interrupteur en haut à droite, et passez la porte en haut à gauche. Descendez les marches, puis prenez en bas et ouvrez le coffre pour la **boussole**. Revenez alors en haut, puis posez une bombe sur le mur de droite. Allez donc à droite, puis en haut pour arriver dans une grande salle.

Prenez à gauche, et montez les marches. Posez ensuite une bombe sur le mur de gauche, allez allumer la torche et revenez. Retournez alors à l'entrée. Prenez en haut, en haut et encore en haut pour atteindre un coffre avec une **petite clé**.

Retournez à l'entrée, puis à droite, à droite, en haut à gauche, puis descendez les marches. Prenez à droite, en haut, puis les escaliers à gauche. Passez cette fois par la porte de droite. Laissez-vous chuter dans le trou, puis prenez en haut. Marchez sur l'étoile puis tombez dans le vide. Laissez-vous attraper par la main pour revenir à l'entrée.

Reprenez à nouveau le chemin de droite jusqu'aux escaliers. Descendez-les, puis prenez en bas. Posez une bombe sur le mur de droite, puis allez à droite. Laissez-vous alors chuter et ouvrez le coffre pour une **petite clé**. Laissez ensuite la main vous ramener à l'entrée.

Suivez à nouveau le chemin de droite, mais après les escaliers prenez à droite puis en haut pour revenir dans la grande salle. Traversez-la et prenez la porte en haut à gauche. Montez les marches, puis prenez à droite. Battez le squelette pour une **petite clé**.

Retournez alors dans la grande salle et prenez les escaliers en bas à gauche. Prenez alors à droite, puis en haut à gauche. Montez les marches, puis allez en bas. Faites alors en sorte que les statues allument les torches, puis allez en bas.

Dans la salle suivante, allumez les torches puis allez à gauche. Dans la nouvelle salle, vous devez renvoyer les boules de feu à l'épée en direction des torches. Prenez ensuite à gauche, puis en haut. Eliminez le squelette puis prenez en haut et descendez les marches.

Marchez sur l'interrupteur puis prenez à gauche. Prenez en bas, puis descendez les marches. Allez en bas, puis ouvrez le coffre pour trouver la **baguette de feu**. Retournez alors à l'entrée du donjon (sauvegardez et quittez fait très bien l'affaire), puis sortez du donjon.

▲VERS LA FIN DU NIVEAU 10▲

Retournez alors à la maison à l'entrée du désert. Parlez au vieil homme et il vous enseignera le **chant de l'envol**. Jouez alors ce chant à l'extérieur, puis choisissez de vous téléporter à l'emplacement 2. Entrez alors dans la pyramide par cette nouvelle porte.

▲NIVEAU 10 : TEMPLE DE DIN – SECONDE PARTIE▲

Laissez-vous tomber, puis allez en haut et chutez à nouveau. Allez encore en haut, puis chutez une troisième fois. Marchez alors sur les deux interrupteurs, puis prenez à droite. Allez ensuite en bas pour arriver dans la grande salle, et montez les escaliers en bas à gauche. Prenez alors à droite, puis tombez dans le trou. Prenez alors en haut, marchez sur l'étoile, chutez, et faites vous ramener à l'entrée par la main.

Retournez alors dans la salle aux deux interrupteurs, mais prenez cette fois à gauche. Allez alors en bas, en bas, puis encore en bas. Allumez les torches à l'aide de la baguette de feu, puis allez à gauche. Chutez et récupérez la **clé du boss**. Retournez une fois de plus à l'entrée à l'aide de la main.

Retournez à la salle avec les deux interrupteurs et prenez à droite. Allez en bas, puis encore en bas. Puis à gauche, et montez les marches. Allez à droite, en bas à gauche puis à gauche. Vous revoilà à l'entrée principale. Allez en haut, laissez vous tomber, puis allez en haut pour affronter le boss.

▲BOSS DU NIVEAU 10▲

Ce boss a la particularité de ne pas reculer face à vos attaques, il faudra donc être très mobile. De plus, en cas de chute, vous devrez tout recommencer. Là encore, une trajectoire en U permet de le vaincre sans dommage. Pour lui infliger des dégâts, l'arc peut convenir, mais la baguette de feu se révèle plus puissante. Une fois le boss vaincu, récupérez le cœur, puis allez en haut et parlez à la fée. Sortez ensuite du donjon.

▲VERS LE NIVEAU 11▲

Utilisez le chant de l'envol et téléportez vous en 9, dans la forêt. Descendez, et repérez la colline dont l'échelle est bloquée par des pierres. Soulevez les pierres puis montez sur la colline. Dans le coin en haut à droite de la colline, utilisez le grappin vers le haut, puis vers la droite pour arriver

sur une colline avec un buisson au centre. Coupez-le et tombez dans le nouveau passage pour un **quart de cœur**.

Sortez ensuite de la forêt en haut pour atteindre la plaine est. Parlez à l'homme de l'encyclopédie pour récupérer des rubis, puis sortez et téléportez-vous en 3. Entrez dans la grotte et parlez à la fée. Donnez-lui des rubis. Une fois que vous aurez 30 bombes et 70 flèches, elle vous enverra sur la colline inaccessible de la plaine ouest où vous attend un **quart de cœur**. Si vous n'avez pas assez de rubis, pensez à y retourner plus tard. Retournez alors dans le désert.

Nagez pour quitter l'île de la grosse fée, puis, une fois à terre, suivez le chemin à gauche qui contourne l'île. Au bout de ce chemin, brûlez les buissons avec la baguette de feu, puis utilisez le grappin. Descendez les marches, puis suivez le chemin. Vous arriverez en haut d'une colline, allez récupérer le **quart de cœur** tout à droite, puis revenez (ou téléportez-vous en 3).

Allez en haut à droite du désert. Montez à l'échelle en haut à droite, puis utilisez le grappin vers la gauche. Utilisez ensuite la baguette de feu vers le bas pour brûler les buissons, puis utiliser le grappin vers le bas. Utilisez ensuite le grappin à droite pour récupérer le **quart de cœur**.

Téléportez-vous en 1 pour arriver au sommet d'une montagne enneigée. Entrez alors dans le temple gelé de Nayru.

▲NIVEAU 11 : TEMPLE DE NAYRU▲

Prenez en haut, ouvrez le coffre pour une **petite clé**, puis retournez en bas. Prenez à gauche, éliminez les ennemis, puis allez en haut. Dans la nouvelle pièce, marchez sur l'interrupteur sous le crâne en haut à gauche, puis prenez la porte de gauche. Tombez alors à l'étage inférieur.

Suivez le chemin du bas et prenez la porte à droite. Utilisez la baguette de feu pour éliminer les momies de glace, puis allez en haut. Utilisez le grappin, puis allumez les torches et prenez la porte du haut. Prenez à droite, éliminez le squelette et passez en bas. Utilisez le grappin puis allez encore en bas. Dans la grande pièce qui suit, avancez prudemment jusqu'aux escaliers et gravissez-les.

Marchez sur l'interrupteur pour créer un raccourci vers l'entrée, puis prenez en haut. Prenez encore en haut, puis à gauche. Allez en haut et prenez la **carte**, puis retournez en bas. Allez à gauche, marchez sur l'interrupteur pour ouvrir un raccourci, puis montez les marches.

Allumez les torches pour ouvrir la porte, puis allez en haut. Ouvrez le coffre au bout du passage pour trouver une **petite clé** puis revenez en bas. Prenez à droite, marchez sur l'interrupteur, puis chutez à l'étage en dessous. Montez alors les marches puis prenez à droite.

Au bout à droite, utilisez le grappin et ouvrez le coffre pour la boussole. Utilisez à nouveau le grappin vers la gauche, puis chutez en haut entre les torches. Prenez alors la porte du haut. Posez une bombe sur le mur du haut, prenez en haut, puis faites de même sur le mur de gauche et allez à gauche chercher la **petite clé**.

Retournez à droite, puis en bas, et prenez à gauche. Montez alors les marches, puis suivez le chemin. Posez une bombe au centre de la plateforme du bout, puis chutez dans le nouveau passage. Prenez alors à droite, puis suivez le chemin jusqu'aux escaliers. Montez-les.

Marchez sur l'interrupteur pour ouvrir un raccourci, puis allez en haut. Montez les marches, et prenez la porte en bas à gauche et continuez jusqu'à l'interrupteur. Puis revenez dans la longue salle et prenez la porte en bas à droite. Récupérez la **petite clé** et retournez dans la longue salle. Prenez à gauche et récupérez la **baguette de glace**.

Retournez à droite puis laissez-vous chuter (vers le bas de préférence si vous souhaitez avoir une chance d'esquiver les monstres). Allez en haut, puis trois fois à gauche. Gelez l'eau à l'aide de la baguette de glace, puis écrasez les plots au marteau. Prenez alors en haut, puis montez les escaliers en haut de la pièce.

Allez en bas, battez le squelette et continuez en bas. Suivez le chemin du bas en courant et tombez en bas à gauche de la pièce (si vous courez ça devrait être facile). Ouvrez le coffre pour trouver une **petite clé**, puis marchez sur l'interrupteur et prenez la porte du haut.

Allez alors à droite, en haut, puis à gauche pour vous retrouver dans la pièce où vous avez gelé l'eau. Retournez en haut et remontez les marches. Allez en bas, puis encore en bas. Prenez cette fois le chemin de droite. Soulevez tous les crânes, puis revenez sur vos pas et prenez le chemin du bas. Prenez la porte en bas à droite, puis, dans la salle suivante, posez une bombe au centre de la pièce et laissez-vous chuter dans le nouveau passage.

Prenez à droite, puis suivez le chemin de la grande salle jusqu'à la prochaine porte. Franchissez-la. Prenez ensuite à gauche, puis encore à gauche. Dans cette nouvelle pièce, si vous avez fait le donjon d'une traite, la porte de gauche sera fermée. Utilisez la baguette de glace pour éteindre les deux torches du haut, puis allez à gauche.

Prenez la porte en haut à droite, marchez sur l'interrupteur puis revenez en bas. Prenez ensuite la porte en haut à gauche. Suivez alors le chemin jusqu'à un coffre avec la **clé du boss**. Marchez ensuite sur l'interrupteur et prenez la porte du bas. Allez encore en bas, puis montez l'escalier. Prenez en haut pour rencontrer le boss.

▲BOSS DU NIVEAU 11▲

Ce boss est soit le plus difficile, soit le plus facile du jeu. Un combat à l'épée est véritablement suicidaire sur un sol gelé entouré de vide, mais si vous utilisez la baguette de glace, le boss sera paralysé et vous n'aurez plus qu'à le frapper de cette même baguette jusqu'à sa disparition. Prenez ensuite le cœur, puis allez en haut et parlez à la fée. Sortez ensuite du donjon.

▲VERS LE NIVEAU 12▲

Jouez le chant de l'envol et téléportez-vous en 5. Allez dans l'eau via les marches en bas à gauche, puis nagez vers le lac en bas. Atteignez alors l'île à gauche de celle avec le temple. Avec la baguette de glace, gelez un chemin jusqu'à l'île la plus à droite, au niveau de la falaise fissurée. Posez une bombe puis suivez le passage jusqu'au tout dernier **quart de cœur**. Votre vie augmentera donc d'un cœur.

Jouez à nouveau le chant de l'envol et téléportez-vous en 8. Gelez l'eau vers le haut, posez une bombe sur les fissures, puis allez dans la grotte trouver le **masque des esprits**. Ressortez, et jouez le chant de l'envol pour aller en 4.

En bas à droite de la colline du village, utilisez le grappin vers la droite, puis vers le bas, puis vers la gauche. Allez ensuite le plus à gauche et utilisez le grappin vers le haut. Entrez alors dans la maison du haut, l'homme qui y vit vous apprendra le **chant de l'esprit**.

Sortez alors du village par la colline tout à droite pour arriver à la plaine ouest. Allez alors tout en haut à droite pour arriver dans la zone du manoir hanté, et gelez l'eau jusqu'aux fissures. Posez une bombe, puis suivez le chemin jusqu'au donjon 12.

▲NIVEAU 12 : TEMPLE DE FARORE▲

Prenez la porte en bas à gauche, descendez les marches, puis prenez en haut. Descendez les nouveaux escaliers, puis allez en bas. Activez la sphère puis retournez en haut. Allez encore en haut. Allumez alors toutes les torches puis prenez la porte en haut à droite. Prenez le coffre pour une **petite clé**, puis retournez activer la sphère et retournez à l'entrée.

Prenez ensuite la porte en bas à droite. Descendez les marches puis allez en haut. Continuez en haut, battez le squelette et prenez à gauche. Descendez l'escalier et suivez le chemin jusqu'à un coffre avec une **petite clé**. Retournez alors à l'entrée.

Prenez la porte de gauche en haut. Continuez jusqu'à la sphère, activez-la et revenez à l'entrée. Prenez la porte du haut à gauche, battez les squelettes et continuez en haut. Montez les marches et allez à droite, ouvrez le coffre pour la **carte**, puis revenez à gauche et placez une bombe sur le mur du bas. Franchissez le nouveau passage.

Prenez la porte en haut à gauche et récupérez la **boussole**. Allez en bas, puis prenez la porte en bas à droite. Continuez jusqu'au coffre avec la **petite clé** puis revenez dans la grande salle. Utilisez cette fois le grappin et prenez la porte en bas à gauche. Montez alors les escaliers.

Prenez alors à droite, puis encore à droite. Prenez la porte en haut à droite, puis jetez vous dans le trou. Allez alors en bas, puis à gauche. Prenez la **petite clé** puis continuez à gauche puis en haut pour revenir dans la grande salle. Prenez à nouveau la porte en bas à gauche et montez l'escalier.

Allez en haut, puis encore en haut. Suivez le chemin jusqu'à des escaliers. Marchez sur l'interrupteur puis descendez l'escalier. Allez en haut et descendez encore des marches. Allez en bas et marchez sur l'interrupteur sous un crâne en bas à droite. Marchez sur l'interrupteur et allez en bas. Descendez les marches.

Allez à gauche puis en haut pour arriver dans une grande salle. Prenez la porte en bas à gauche, activez l'interrupteur puis revenez aux escaliers et remontez-les. Allez en haut puis à gauche pour revenir à l'entrée. Prenez la porte de gauche en haut et allez activer la sphère, puis revenez à l'entrée.

Prenez la porte en bas à gauche et descendez les marches. Allez en haut puis encore en haut. Continuez le chemin jusqu'à un interrupteur et revenez à l'entrée. Prenez la porte en bas à gauche, descendez les marches et allez en haut. Continuez jusqu'à la salle avec les escaliers et prenez en bas.

Vous arrivez alors dans une grande salle. Allez le plus en bas à droite possible puis utilisez le grappin vers la gauche. Utilisez ensuite le grappin vers le haut, puis vers la gauche, et descendez les

marches. Allez à droite, posez une bombe sur la sphère et revenez à l'escalier. Ouvrez alors le coffre en bas, puis remontez les marches.

Utilisez le grappin à droite, en bas, puis à gauche. Prenez alors la porte en bas à droite, continuez jusqu'à l'escalier, montez-le. Allez ensuite en haut puis à gauche pour retourner à l'entrée.

Prenez la porte de gauche en haut pour activer la sphère, puis revenez à l'entrée, et prenez la porte de droite en haut. Allez en haut par deux fois, puis montez l'escalier. Allez en bas puis montez le nouvel escalier. Prenez deux fois en bas, puis à gauche puis en haut.

Allez en haut, activez la sphère, puis retournez en bas. Prenez alors à droite, placez une bombe sur le mur du haut en ignorant l'ennemi. Allez en haut, placez une bombe sur le mur de gauche et allez à gauche. Activez la sphère, retournez à droite puis en bas, poussez l'ennemi dans le vide, puis suivez-le.

A l'étage en dessous, poussez-le à nouveau dans le vide, puis placez une bombe sur le mur du haut, et allez y chercher un meilleur bouclier. Puis retournez en bas et tombez dans le vide. Soulevez le crâne en haut à gauche, marchez sur l'étoile, et poussez l'ennemi dans le trou en bas à gauche. Suivez-le. Continuez à le faire chuter jusqu'à la lave, ce qui ouvrira une porte à droite. Prenez-la pour aller chercher la **clé du boss**.

Retournez alors à l'entrée (sauvegarder et quitter) puis passez la porte du haut à droite pour aller affronter les boss.

▲BOSS DU NIVEAU 12▲

Donnez 4 coups de baguette de glace au boss, puis un deuxième viendra l'aider. Il faudra alors renvoyer les attaques du dragon de glace sur celui de feu et inversement. Les baguettes de feu et de glace fonctionnent également. Allez enfin voir la fée, puis sortez du donjon.

▲VERS LE NIVEAU CACHE▲

Il est désormais temps de vous attaquer au donjon caché. Jouez le chant de l'envol et téléportez vous en 9. Sortez de la forêt par le haut pour atteindre la plaine est. Continuez vers la gauche et entrez chez l'homme de l'encyclopédie. Récupérez à l'occasion les rubis qu'il vous doit, puis descendez au sous sol. Prenez la porte du haut pour arriver au donjon caché.

▲NIVEAU CACHE : TEMPLE SECRET▲

Prenez à gauche, récupérez la **petite clé**, puis revenez à l'entrée. Prenez ensuite à droite, puis suivez le seul chemin possible jusqu'à l'interrupteur. Marchez dessus, puis revenez à droite, à droite, en bas à gauche, à gauche, puis prenez la porte de gauche.

Marchez sur l'interrupteur du bas pour ouvrir un raccourci vers l'entrée, puis allez en haut et prenez la **petite clé** dans le coffre. Revenez alors en bas, à droite trois fois, puis passez la porte du haut. Continuez en haut à droite pour arriver à une intersection en T.

Prenez d'abord à gauche, puis encore à gauche. Marchez sur l'interrupteur et continuez à gauche. Marchez sur le nouvel interrupteur pour ouvrir un raccourci, puis continuez à gauche. Ouvrez le coffre pour une **petite clé**, puis revenez à l'intersection en T.

Prenez alors à droite, puis encore à droite pour récupérer la **carte**. Revenez alors à gauche, puis placez une bombe sur le mur du haut à droite, et une autre sur le mur du bas à droite. Récupérez la **boussole** en haut et la **petite clé** en bas, puis revenez à l'intersection en T.

Posez une bombe sur le mur du haut, puis continuez en haut. Continuez le chemin jusqu'à une grande salle. Eliminez les gardes puis passez la porte en haut à gauche. Récupérez la **clé du boss**, puis revenez à l'intersection en T. Allez alors trois fois à gauche, puis prenez la porte du haut pour affronter le boss.

▲BOSS DU NIVEAU CACHE▲

Le boss vous lancera des attaques de glace pour vous immobiliser et se jettera sur vous. Les statues de la pièce l'aideront en vous lançant des attaques divisant par deux votre vie restante. Puisque que vous disposez de la baguette de glace, servez-vous en pour immobiliser le boss, et testez sur lui la puissance de votre épée. Une fois vaincu, ramassez le cœur et allez chercher le **grand arc des fées** dans la pièce suivante. Sortez ensuite du donjon.

▲VERS LE NIVEAU 13▲

Sortez puis jouez le chant de l'envol et téléportez-vous en 5. Allez à gauche pour arriver à la plaine ouest. Sur la gauche de la plaine ouest, repérez le passage vers le cimetière. Brûlez les buissons avec la baguette de feu, puis utilisez le grappin. Prenez ensuite à gauche pour arriver au cimetière.

Utilisez le marteau pour vaincre les crânes, et continuez à gauche à l'aide du grappin. Tout à gauche, utilisez le grappin vers le haut pour atteindre une nouvelle colline. Allez alors immédiatement à gauche, coupez les buissons et allez à leur place, puis utilisez le grappin vers le bas pour tomber au niveau en dessous.

Continuez vers la droite, montez les marches, puis utilisez le grappin vers la gauche. Entrez alors dans le temple de Xanto.

▲NIVEAU 13 : TEMPLE DE XANTO▲

Allez en haut, récupérez une **petite clé** et revenez à l'entrée. Allez alors à gauche, puis en haut à gauche. Vous arrivez alors dans une grande salle. Marchez sur l'interrupteur en bas à droite puis prenez la porte en haut à droite.

Une attaque chargée suffira à détruire le squelette, puis prenez à gauche. Marchez sur l'interrupteur puis revenez dans la grande salle. Prenez alors la porte du bas à gauche, puis celle en haut à droite. Utilisez le grappin pour atteindre la porte de gauche en haut. Marchez sur l'interrupteur et revenez à droite.

Prenez ensuite la porte à gauche en bas, continuez jusqu'à la **petite clé** puis revenez dans la grande salle. Prenez alors en haut, puis encore en haut. Continuez à gauche. Battez le squelette puis allez en haut. Allez ensuite à droite, puis en haut à gauche.

Allez alors à droite, puis en bas. Activez l'interrupteur puis revenez en haut, à gauche puis en bas. Prenez à droite, Activez l'interrupteur et revenez à gauche. Retournez en haut à gauche, puis à droite. Prenez cette fois la porte en haut à droite. Utilisez le grappin et prenez la **petite clé** dans le coffre. Laissez-vous alors ramener par la main à l'entrée.

Prenez la porte de droite, puis celle en haut à droite. Dans la grande salle, prenez la porte en haut à droite pour récupérer un **petite clé**, puis revenez dans la grande salle. Prenez ensuite la porte en bas à gauche, marchez sur l'interrupteur et retournez dans la grande salle. Utilisez le grappin à droite et prenez la porte du bas à gauche.

Prenez la porte en haut à gauche et continuez jusqu'à l'interrupteur. Marchez dessus, puis revenez dans la grande salle. Prenez la porte de gauche en haut, posez une bombe sur le mur de gauche et allez à gauche. Activez l'interrupteur, puis revenez à droite. Prenez alors en haut, puis à droite, et actionnez l'interrupteur.

Revenez dans la grande salle, puis prenez la porte du haut à gauche. Puis allez en haut. Prenez la porte en haut à gauche, activez l'interrupteur et revenez. Faites pareil en haut à droite, puis prenez la porte de droite. Allez ensuite en haut à gauche, puis à gauche. Activez l'interrupteur, puis allez à droite, en bas à gauche, puis à gauche.

Utilisez le grappin, puis allez en haut. Allez encore en haut pour trouver la **carte**. Laissez-vous ensuite ramener à l'entrée par la main. Allez ensuite à gauche, en haut à gauche, et prenez la porte de droite en haut pour récupérer la **tunique rouge**. Retournez alors à l'entrée.

Prenez en haut, puis marchez sur le téléporteur. Si vous arrivez à un escalier, descendez-le puis courez dans la direction de votre choix jusqu'à être ramené à l'entrée. Recommencez jusqu'à être emmené dans une salle avec un coffre pour récupérer la **boussole**. Retournez avec la main à l'entrée.

Prenez à nouveau le téléporteur, puis regardez sur la carte où il vous emmené. Le chemin à suivre dépend de votre emplacement. Descendez les marches dans tous les cas.

- Si vous arrivez en haut à gauche : bas, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas.
- Si vous arrivez en haut à droite : gauche, bas, droite, bas, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche.
- Si vous arrivez en bas à gauche : droite, droite, haut, gauche, gauche, haut, haut, droite, bas, gauche, haut, droite.
- Si vous arrivez en bas à droite : haut, haut, gauche, gauche, bas, droite, bas, gauche, gauche, haut, haut, haut.

Sautez ensuite dans le trou pour arriver au monde des morts. Notez que vous n'aurez alors aucun moyen d'en ressortir avant d'avoir fini le donjon. Suivez le chemin de droite jusqu'à une **petite clé**, puis revenez. Prenez alors le chemin de gauche jusqu'à la **clé du boss** et revenez. Passez la porte du haut pour arriver au boss.

▲BOSS DU NIVEAU 13▲

Le boss de ce donjon n'est autre qu'Oni Link. Seule votre épée pourra le blesser. La technique est simple : frapper le premier puis courir et l'attendre plus loin. Toutefois, lorsqu'il aura perdu la moitié de sa vie, il se mettra lui aussi à courir. Une fois Oni Link au sol, jouez le chant des esprits avant qu'il ne se relève pour l'enfermer dans le masque. Récupérez alors le dernier cœur et passez la porte du haut. Mettez le masque d'Oni Link et téléportez vous avec la touche T. Puis sortez du donjon.

▲VERS LE NIVEAU FINAL▲

Zelda vous parle alors par télépathie et vous demande de vous rendre sur la plaine ouest. Avant ça, téléportez-vous en 9, et allez parler à l'homme de l'encyclopédie en Oni Link pour qu'il l'ajoute. Allez ensuite à la plaine ouest.

Vous devez alors affronter l'armée de Ganon. Battez tous les gardes, puis allez au village de Mido, en haut à gauche de la plaine. Allez ensuite en haut pour arriver dans les montagnes. Trouvez les fissures dans la falaise un peu plus haut, posez une bombe et passez. Parlez au premier monstre en Oni Link, puis au second en Link, et continuez le chemin jusqu'au donjon final.

▲NIVEAU FINAL : TOUR DU DESTIN▲

Suivez le chemin de gauche jusqu'à une grande pièce. Prenez la porte du bas à gauche pour la **carte**, puis retournez en haut. Continuez alors par la porte en haut à droite. Allez en bas pour une **petite clé**, retournez en haut, puis à droite. Continuez jusqu'aux escaliers, activez l'interrupteur pour ouvrir un raccourci vers l'entrée, puis montez les marches.

Allez à gauche puis en haut. Allez alors à gauche, en haut, en haut à droite, puis battez le garde pour obtenir une **petite clé**. Continuez alors le chemin jusqu'à un interrupteur. Activez-le, puis allez à gauche, en bas, puis à gauche. Montez alors les marches.

Allez en haut, puis à gauche, et laissez-vous chuter. Allez en haut, battez le garde, puis ouvrez le coffre pour la **boussole**. Prenez alors à droite, en bas, à droite, en bas, à gauche. Montez à nouveau les marches.

Continuez le chemin par le haut jusqu'à un interrupteur. Activez-le puis retournez en haut, puis à droite. Laissez-vous alors chuter. Allez en haut, battez le garde puis ouvrez le coffre pour une **petite clé**. Allez alors à gauche, en bas, à gauche, en bas, à gauche, puis montez les marches.

Allez à droite, puis en haut pour arriver dans la grande salle. Utilisez le grappin pour atteindre le haut de la pièce, puis allez sur la plateforme en son centre. Laissez-vous alors tomber pour trouver la **clé du boss**. Retournez alors à l'entrée en vous téléportant, puis passez la porte du haut.

▲BOSS DU NIVEAU FINAL▲

Le bras droit de Ganon, le sorcier Agahnim, vous lancera des boules d'énergie. Restez à l'entrée de la pièce, vous aurez le temps de lui renvoyer deux attaques. Il vous lancera ensuite une attaque à éviter sous peine d'être changé en petit lapin rose inoffensif. Il lancera ensuite en direction du bas un nombre d'éclair égal au nombre d'attaque que vous lui avez renvoyé depuis le début du

combat. Puis il renverra des boules d'énergie. Si vous vous faites transformer en lapin, laissez vous toucher par une boule d'énergie pour redevenir normal (et non pas par un éclair qui vous retirerait davantage de vie). Une fois le combat gagné, prenez la porte du haut puis le téléporteur.

▲BOSS FINAL : GANON▲

Utilisez l'arc des fées pour immobiliser Ganon (facultatif), puis frappez-le avec l'épée de Link. Après lui avoir enlevé la moitié de sa vie, votre épée ne fera plus rien, ainsi que les flèches. Transformez-vous alors en Oni Link. Combattez à l'épée jusqu'à ce que Ganon soit pratiquement vaincu. Il deviendra alors invincible et partira se poster en haut de la plateforme. De là, il vous jettera des sorts vous tuant en un coup. Renvoyez-lui à l'épée un de ces sorts pour l'éliminer. Récupérez alors la Triforce, c'est fini.

▲LES RANGS▲

Si vous avez suivi cette soluce à la lettre, vous devriez avoir fini le jeu à 100%. Voici les différents rangs du jeu :

- Mort plus de 100 fois : Mort-Vivant
- Mort plus de 50 fois : Kamikaze
- Moins de 70% : Débutant
- Moins de 80% : Confirmé
- Moins de 90% : Epéiste
- Moins de 95% : Aventurier
- Moins de 100% : Explorateur
- 100% : Héros de Termina

Si vous finissez le jeu sans mourir, sans acheter de flacon, avec 15 cœurs, avec la première tunique, avec le premier bouclier, sans la double capacité de magie et sans augmenter la quantité de bombes ni de flèches transportable, un rang ultime vous sera attribué.

Il existe également des rangs cumulés. Finissez avec le rang Héros de Termina en ayant eu le rang Héros d'Hyrule dans *Return of the Hylian*, ou avec le rang ultime en ayant eu le rang ultime dans *Return of the Hylian* pour obtenir un de ces rangs cumulés.

▲LES 10 SECRETS▲

Voici la liste des 10 secrets du jeu :

- L'homme à l'entrée du village de Ruto vole 5 rubis quand on lui parle.
- Frappez 3 fois une poule à Rauru puis allez vous cacher au bar.
- Retournez au manoir après avoir eu l'arc, celui qui vous l'a offert sera devenu un zombi.
- Lisez la pancarte du mont Raplaplat dans la zone montagneuse.
- Parlez à celle qui sait tout à Rauru après avoir trouvé les secrets 2 et 4.
- Un avion passe parfois dans le ciel.
- Un ovni passe rarement dans le ciel.
- Les noms des membres de la Team du jeu sont gravés sur des tombes du cimetière.
- Allez dans le monde des morts sans avoir pris les bottes et elles y seront.
- Parlez à Ganon en Oni Link dans le monde des morts.

Ainsi que le 11^{ème} secret :

- les quatre dernières lettres de Zelda OLB : AOLB, sont les quatre premières lettres du pseudo de la scénariste : Lobalùz.