

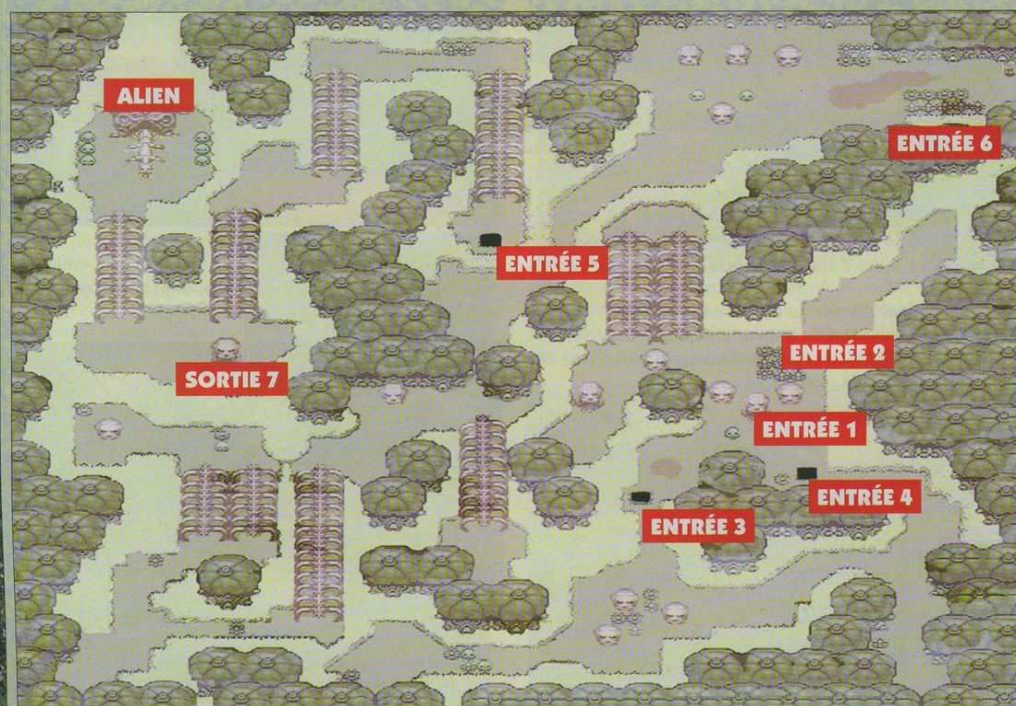
# THE LEGEND OF ZELDA

## A LINK TO THE PAST

Et voilà le cinquième numéro dédié à Zelda... Nous allons explorer avec vous les troisième et quatrième Palais du monde des Ténèbres. Ce qui n'est pas une mince affaire. Alors respirez par le ventre pour vous détendre un peu avant de reprendre votre quête... C'est indispensable !

### LE TROISIÈME PALAIS

Ce troisième palais est un véritable casse-tête avec ses multiples entrées... Surtout, ne perdez pas le nord ou suivez le guide.



#### 1 UN GRAPPIN, ÇA SERT !

Utilisez le grappin pour passer dans la salle du haut.



#### 2 L'ENTRÉE SECRÈTE

Coupez le buisson du centre pour découvrir l'entrée secrète...



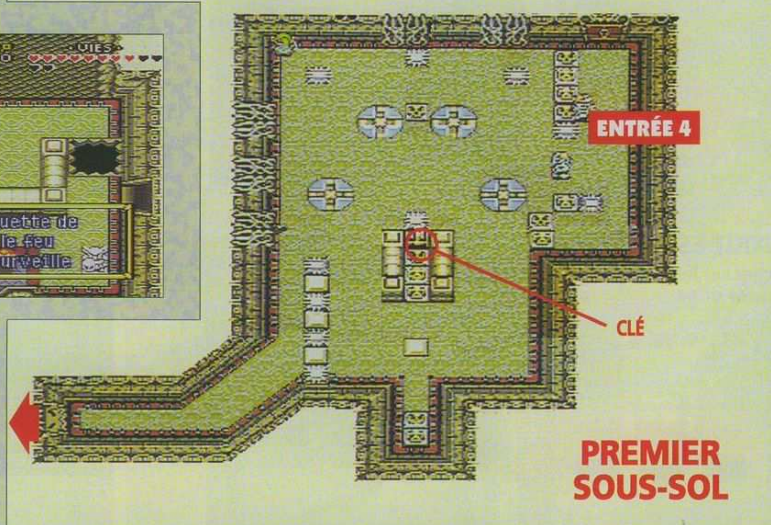
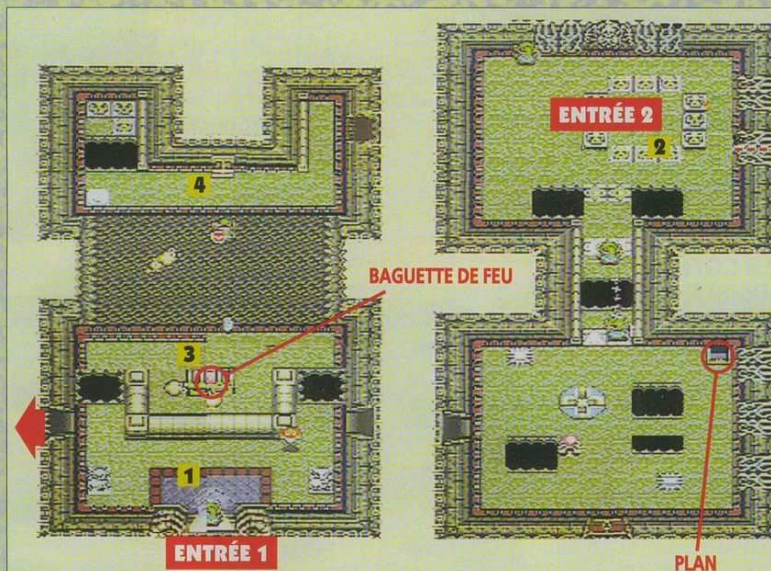
#### 3 LA BAGUETTE DE FEU

C'est dans ce grand coffre que vous trouverez la baguette de feu. Mais pour l'ouvrir, il faudra d'abord posséder la grande clé !



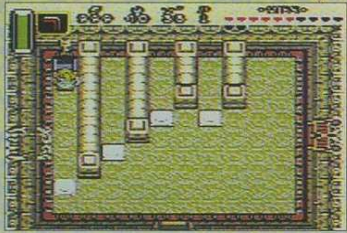
#### 4 TIREZ LA MANETTE

Cela fera disparaître le mur du bas et vous donnera accès au grand coffre.



PREMIER SOUS-SOL





### 5 LE COFFRE INVISIBLE

Faites un petit pouvoir pour vous débarrasser des monstres et un coffre apparaît.

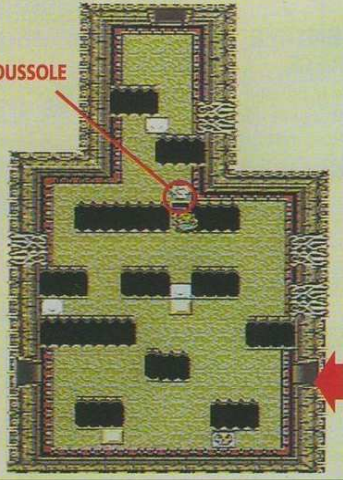
ENTRÉE 3



CLÉ

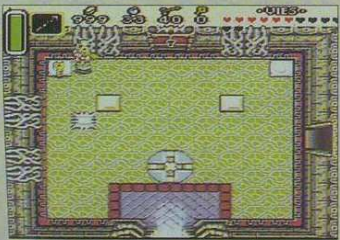
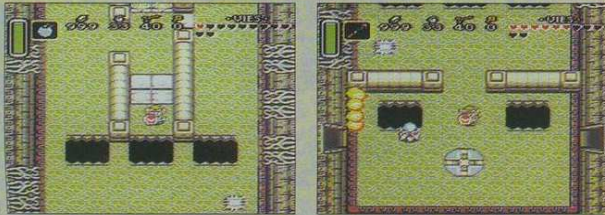


BOUSSE

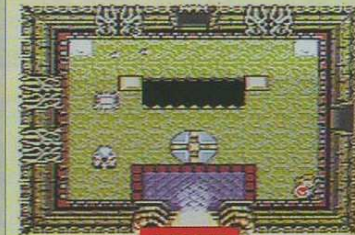
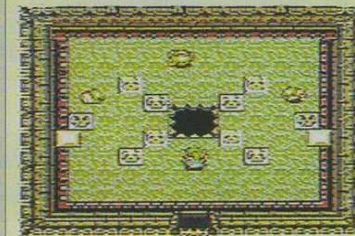


### 7 TOUT EST QUESTION DE CONFIGURATION

Marchez sur les croix jaunes pour changer la configuration des trous au sol...



...c'est le seul moyen d'atteindre la salle de gauche.



SORTIE

### LA MAIN GÉANTE

Pendant toutes ces opérations, la main tombe du plafond pour vous sortir du level.



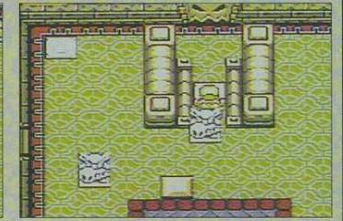
Frappez-la ou fuyez en vous repérant à son ombre.



### 8 PASSAGE PRISE DE TÊTE

Poussez la statue sur le switch pour que la porte reste ouverte, mais pas comme ça...

Voilà comment procéder : tirez-la d'abord vers la gauche, puis vers le haut et vers vous.



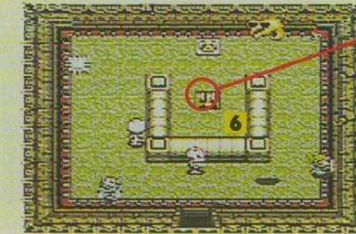
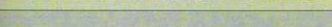
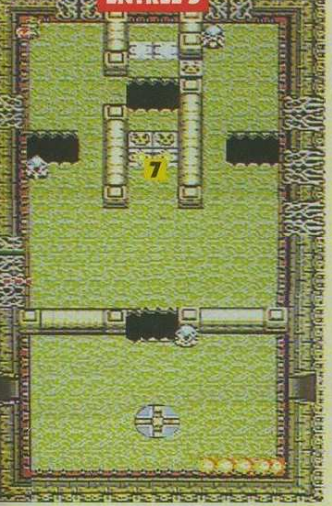
Ça y est, la porte est bloquée.

### 6 NON ! PAS EN LAPIN !

Évitez de vous faire transformer en lapin et foncez vers le coffre vous emparer de la grande clé.



ENTRÉE 5



GRANDE CLÉ



GRANDE FIOLE (MAGIE)



ENTRÉE 6

DEUXIÈME SOUS-SOL





### L'ALIEN

Pour pouvoir entrer dans ce palais en forme d'alien, brûlez-lui le museau avec la baguette de feu.



### 12 DÉCHIREZ LES RIDEAUX !

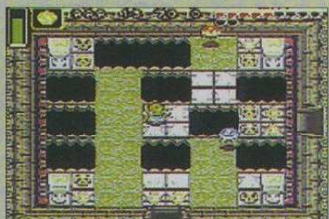
Frappez au centre du mur du haut...

### 10 SUIVEZ L'ORDRE

Ici aussi, il faut changer la configuration de la pièce.



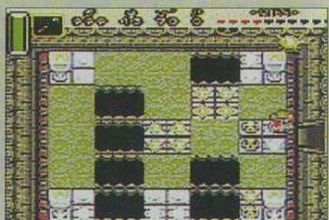
Commencez par les premières étoiles.



Levez les têtes de mort et mettez-vous au centre de la pièce...



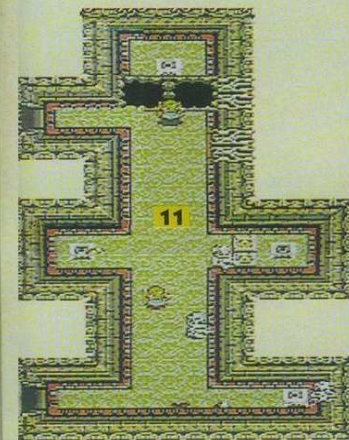
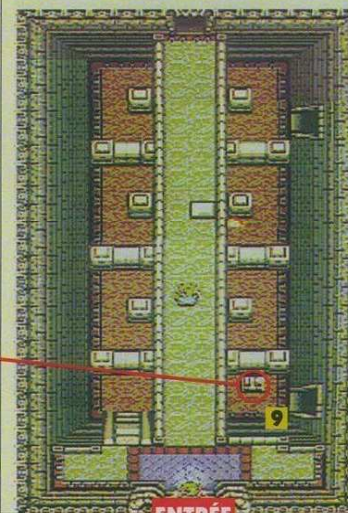
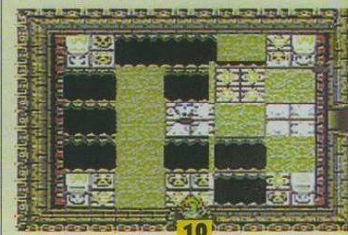
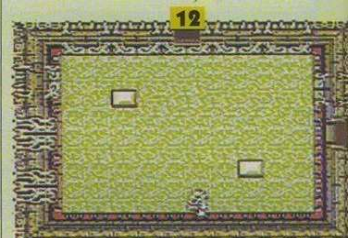
Placez-vous ensuite sur les croix tout en bas à gauche...



Faites ensuite le même mouvement en haut à droite.

### 9 ET UNE CLÉ, UNE !

En plus, il va falloir faire un sacré détour pour l'avoir...



### L'ALIEN

### 13 JETTE-TOI, LINK !

## LE BOSS



Restez d'abord en bas pour l'attirer. Attention à ses tirs et aux pics qui se baladent...



Jouez de l'épée...



...et placez-vous de côté pour frapper.

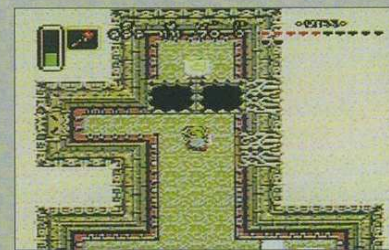


Victoire !



### 11 LINK FAIT LA LUMIÈRE

Commencez par dégommer tout ce qui bouge (les pouvoirs sont les bienvenus).

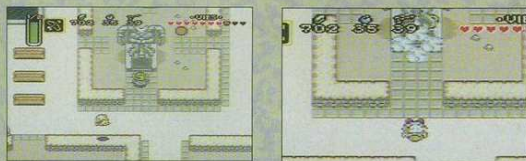


Il faut ensuite allumer les quatre chandeliers. Utilisez la baguette de feu et agissez le plus rapidement possible car la porte ne restera pas ouverte longtemps.



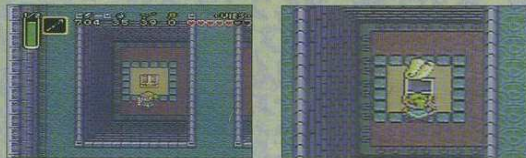
## LE QUATRIÈME PALAIS

Pour avoir une vision d'ensemble, faites apparaître la carte du monde d'Hyrule. Repérez le point 4 sur le plan. Ça se passe dans le village, alors allons y ! Téléportez-vous dans le Monde des Ténèbres (à moins d'y être déjà...), et tirez sur les pics de la fourche de la gargouille, qui se trouve être l'ancienne girouette du village, pour libérer l'entrée du Palais.



### 1 À L'ATTAQUE !

Descendez dans la partie basse de cette salle et dirigez-vous vers le haut à gauche, ouvrez le coffre, vous mettrez la main sur la carte.



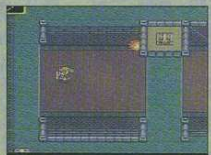
### 2 PRENEZ POSSESSION DES LIEUX...

Visitez le bas des quatre énormes salles formant le rez-de-chaussée.



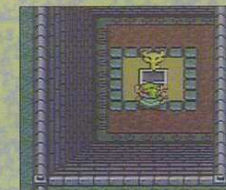
### 3 MAIS NON, ON NE TOURNE PAS EN ROND...

Ici, dirigez-vous à gauche afin de rallier la salle d'entrée.



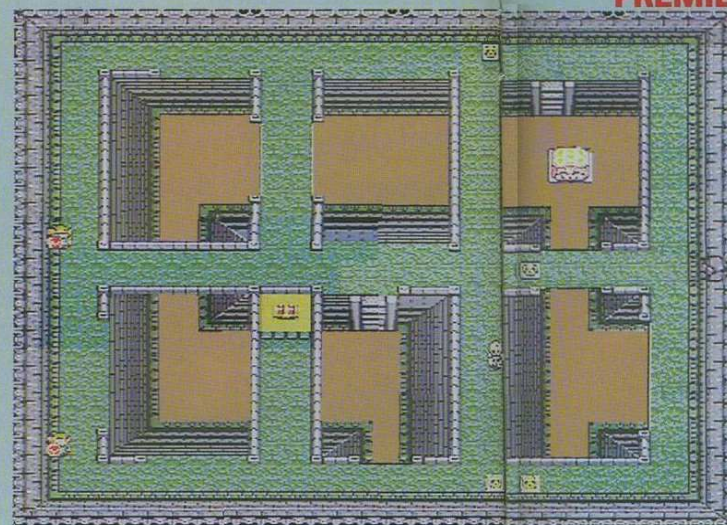
### 4 DÉJÀ !

Vous êtes placé du bon côté pour découvrir la grande clé, ouvrez le coffre. Foncez dans la grande pièce, le plus en bas à droite, pour ouvrir la porte en haut de la passerelle.



PETIT CŒUR

## PREMIER SOUS-SOL



CARTE

GRANDE CLÉ

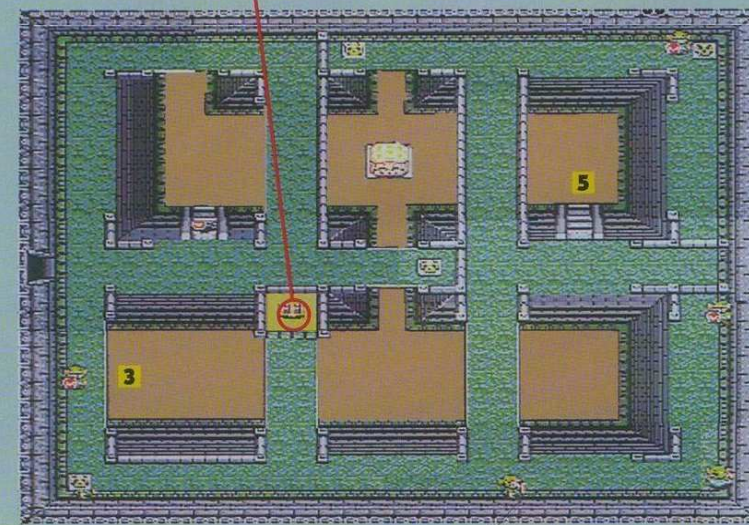


ENTRÉE



COMPAS

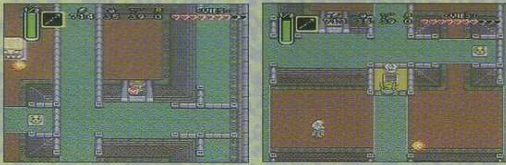
BOMBE





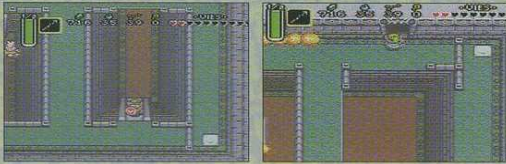
## 5 LE COMPAS

Montez les escaliers pour vous rendre dans la partie supérieure gauche de cette large plate-forme, ouvrez le coffre et emparez-vous de la boussole.



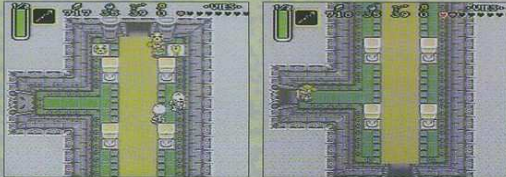
## 6 PAR ICI LA SORTIE...

Dirigez-vous dans la salle du bas, à droite, montez les escaliers et ouvrez la porte.



## 7 ON BIFURQUE !

Soulevez les crânes, prenez la p'tite clé, et passez par le bas à gauche de cette salle...

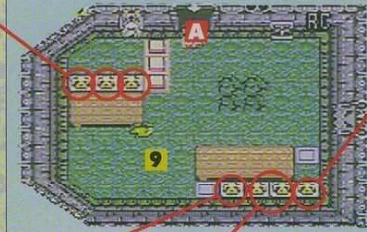


## 8 TOUT LE MONDE DESCEND !

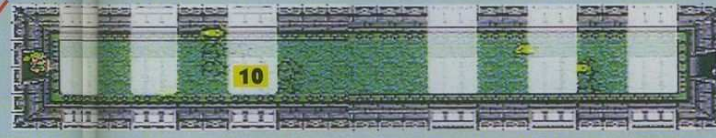
Baladez-vous jusqu'à rallier cette salle. Vous dénicherz une autre p'tite clé et un escalier qui vous conduit au rez-de-chaussée. N'oubliez pas de déclencher le mécanisme ou vous seriez bloqué dans la prochaine salle.



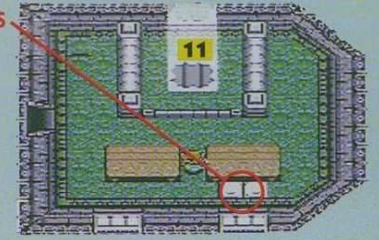
3 BOMBES



SOCLE DE DÉCLENCHEMENT



2 BOMBES

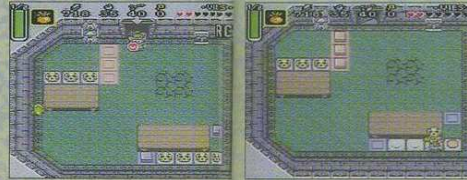


1 BOMBE

2 FIOLES DE MAGIE

## 9 SUIVEZ L'GUIDE !!!

Soulevez le crâne, en bas à droite, pour marcher sur le socle de déclenchement qui ouvre la porte de droite.

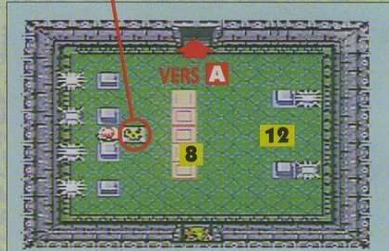


## 11 SOLEIL, SOLEIL...

Lancez une bombe sur la surface illuminée de rayons de soleil. Pour réussir cette petite manip' à coup sûr, sélectionnez vos bombes, appuyez sur Y pour la déposer à terre, portez-la au-dessus de votre tête et lancez-la avec le bouton A. Si par contre, vous n'en avez pas, allez donc ouvrir le coffre en haut à gauche de la salle... puis revenez sur vos pas.

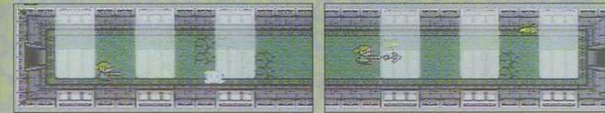


PETITE CLÉ



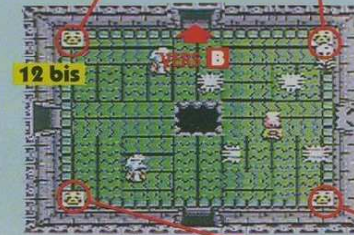
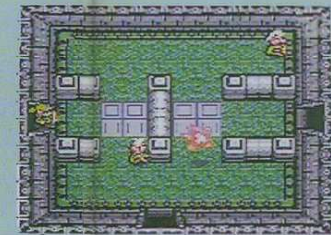
## 10 LINK VS CAFARDS

Nettoyez le couloir et frayez-vous un chemin jusqu'à la dernière salle du rez-de-chaussée.



1 BOMBE

SOCLE DE DÉCLENCHEMENT



PETIT CŒUR

PETITE CLÉ

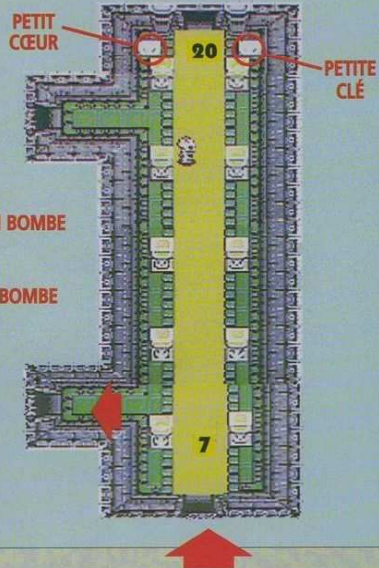
## PREMIER SOUS-SOL (SUITE)

PETIT CŒUR

1 BOMBE



1 BOMBE



1 BOMBE

1 BOMBE



## 12 NE TOUCHEZ À RIEN !

Continuez votre route, laissez le mécanisme ouvert et votre visite s'interromptra très rapidement.



**12 bis** Arrêtez-vous ici ! Vous trouverez un escalier qui vous conduit au deuxième sous-sol.



## 13 LOURDINGUE...

Soulevez le gros bloc qui gêne le passage et allez donc voir ce qui se passe dans la grande salle en bas à droite.

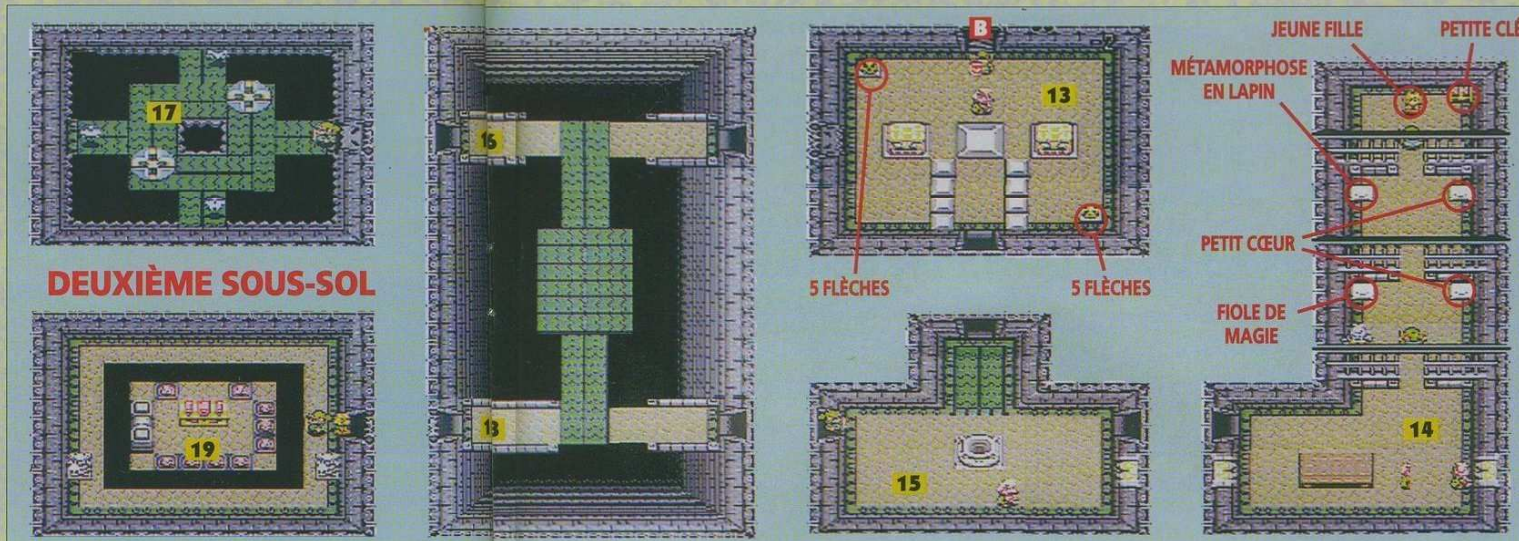


## 14 LIBÉREZ-LA !

Il se cache ici des choses plutôt intéressantes... Une jeune femme a été emprisonnée par une poignée de soldats. Libérez-la et ne partez pas sans la p'tite clé planquée au fond d'un coffre. Ne soyez pas muflé : emmenez donc la jeune fille avec vous.



## DEUXIÈME SOUS-SOL



## 15 HEP ! VOUS LÀ...

Avant de remonter, n'oubliez d'inspecter le côté gauche de ce sous-sol...



## 16 HO HISSE !

Soulevez cette énorme dalle afin de vous frayer un chemin.



## 17 C'EST MALIN !

Quoique ça n'en valait pas la peine. Le seul moyen pour ressortir de cette salle, c'est de tuer les trois ennemis, le mécanisme de la porte se déclenchera alors !



## 19 YEAAAHH !

Vous dénichez le trésor du palais qui n'est autre que la Mouffe de Titan. Magnez-vous de ressortir de la pièce ou vous aurez une mauvaise surprise...



## 18 TRÉSOR, TRÉSOR...

Utilisez la dernière petite clé que vous avez trouvée pour ouvrir cette porte close, qui sait ce qui s'y cache...







## 20 ÇA Y EST, VOUS Y ÊTES !

Après avoir récupéré la prisonnière, retournez au rez-de-chaussée et dirigez-vous directement dans la salle illuminée par le soleil, toujours suivi de la jeune fille.

## BOSS : LE LOUP DANS LA BERGERIE...



Quelle surprise ! Cette jeune fille que vous avez délivrée est en fait le monstre du Palais du Village. Dès qu'elle entre en contact avec le soleil (vampires et autres goules...), elle apparaît sous son vrai visage... Plutôt hideux non ?

Vous avez des potions, des Fées dans vos flacons ? Alors attaquez bille en tête, et tentez de trancher à coups d'épée les têtes de ce loup féroce, rechargez vos batteries dès que le besoin s'en fait sentir...



## MAINTENANT, CE N'EST PLUS QU'UNE DESCENTE DE LIT

Vous n'en avez fait qu'une bouchée. Une jolie jeune fille (réelle, celle-la...) vous parle longuement de ses déboires avec l'esprit malfaisant qui règne dans le monde des Ténèbres...



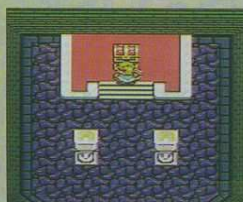
ait le potentiel pour devenir le Héros de la légende. Tu peux sûrement détruire Ganon !

Puisse son chemin mener le Héros à la Triforce !

## LA CAPE



Une fois le Palais du Village exploré, cavalez en direction du cimetière. Grâce au miroir, passez dans le monde de Lumière. Soulevez les dalles noires (avec la Mouffe de Titan), qui vous bloquent l'accès tout en haut à droite du cimetière. Foncez dans la pierre tombale (avec vos bottes aux pieds), celle-ci cédera sous le choc pour laisser apparaître un escalier taillé dans la roche.

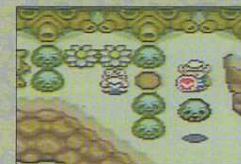
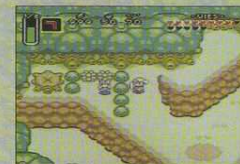


Dévallez la volée de marches, ouvrez le coffre et enflez ce nouvel attribut : la cape. Celle-ci vous rend invisible dès que vous la portez. Faites pourtant attention à votre réservoir de magie, il pourrait se vider en un rien de temps.



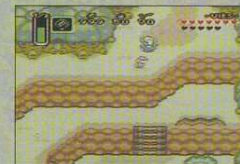
## L'ÉPÉE MAGIQUE

Repartez pour le village du monde des Ténèbres. Sortez du village par le bas (d'un écran seulement), soulevez les pierres noires (vous avez la Mouffe de Titan !) pour libérer la p'tite bestiole. Discutez avec elle et emmenez-la avec vous.



Retournez dans le village devant la maison des Forgerons. Changez de dimension pour vous retrouver dans le monde de Lumière.

Comme par enchantement, la petite bestiole se transforme... Et ce n'est autre que le frère du forgeron.





Entrez dans la maison, puis sortez. Revenez aussitôt et donnez-leur dix rubis. Allez vous balader, comme ils vous l'ont si bien demandé (sortez carrément du village), puis revenez les voir, ils vous remettront, alors, l'Épée Magique.

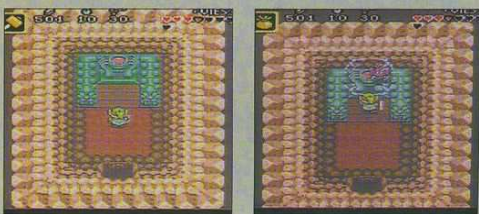


## COMMENT DOUBLER VOTRE RÉSERVOIR DE MAGIE ?

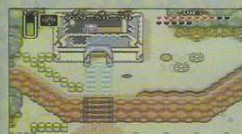
Dans le monde des Ténèbres, au village allez dans la maison des Forgerons. Passez dans le monde de la Lumière avec le miroir, puis utilisez le marteau pour aplatir le billot et jetez-vous dans le puits.



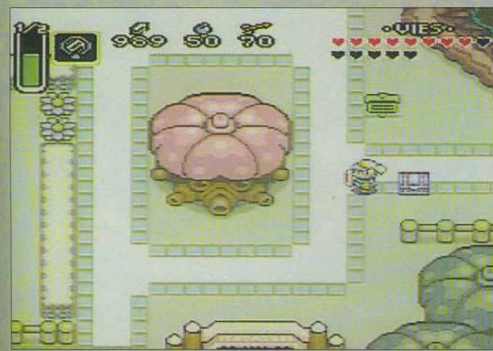
Dirigez-vous aussitôt vers la grotte du haut, vous atteindrez une vasque verte qui sert de récipient à un liquide rouge. Lancez de la poudre magique dans cette vasque et une chauve-souris, qui ne sait pas bien ce qu'elle veut, apparaîtra pour vous tenir un discours qui n'a ni queue ni tête...



## LE QUATRIÈME ET DERNIER FLACON



Toujours dans la maison des Forgerons, mais dans le monde des Ténèbres, emparez-vous du coffre qui est posé sur le sol, au milieu de débris épars.



Ce coffre est maintenant comme collé à vos chaussures et vous suit partout (sauf si vous décidez de foncer vos bottes aux pieds, là il ne vous suivra plus...)



Utilisez le miroir et passez dans le monde de Lumière, puis dirigez-vous dans le Désert (au sud-ouest d'Hyrule).



Mais, avant d'entrer plus profondément dans l'immensité de sable, vous trouverez un p'tit bonhomme assis en tailleur... Discutez avec lui, il vous sera d'un grand secours...

La suite au prochain numéro...  
MATT & YODA



# THE LEGEND OF ZELDA

## A LINK TO THE PAST

Tous les deux jours, on a un coup de fil à la rédac' concernant les plans de Zelda. Stop ! Un peu de patience, que diable ! On vous a déjà dit que nous vous dévoilerions tout, tout, tout sur ce jeu...  
En attendant, voici le cinquième palais du monde des Ténèbres, un labyrinthe inextricable de passages secrets !

### LA ROUTE DU CINQUIÈME PALAIS

Dans le monde de la Lumière, foncez "directos" au village, en plein centre. Rendez-vous à la girouette ! Sélectionnez l'ocarina et jouez un air. La girouette explose alors pour laisser s'envoler un drôle d'oiseau. Il vous emmènera là où vous le souhaitez.



#### CHOUETTE !

La carte d'Hyrule apparaît quelques secondes plus tard, sélectionnez le point 8 du plan. Si ce n'est pas le cas, rejouez un air d'ocarina et votre ami l'oiseau réapparaîtra...



#### LA COURSE CONTRE LA MONTRE

Votre nouveau compagnon vous conduit tout de suite à destination.



#### À LA BAILLE...

Jetez-vous à l'eau et dirigez-vous sur l'île de l'Étang du Bonheur.



#### HO HISSE !

Soulevez la pierre noire et prenez le téléporteur.



#### PLUTÔT COTON...

Comme par enchantement, l'entrée du cinquième palais est maintenant accessible.



### LE PALAIS DES GLACES

Vous allez faire la connaissance de drôles de pingouins dans ce palais patinoire. Vous entamez ici la visite d'une glacière géante...



#### 2 DÉCOUPEZ-LES...

Débarrassez-vous de tous les ennemis (avec le grappin, à distance c'est mieux), présents dans cette pièce, on vous remet une petite clé en échange.

#### 1 DÉJÀ BLOQUÉ ?

Pour accéder à la salle de droite, dégommez donc, avec votre baguette de Feu, le ou les fantôme(s) glacé(s) qui sort(ent) du mur...



REZ-DE-CHAUSSÉE

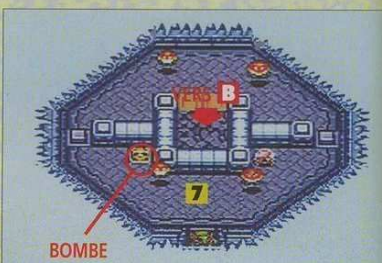
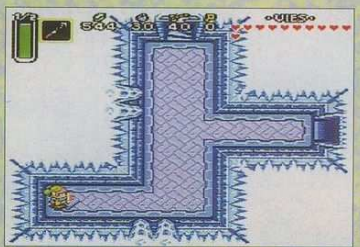


ENTRÉE



### 3 REGARDEZ BIEN...

...et déclenchez le mécanisme d'ouverture de la porte en marchant sur la dalle légèrement décollée...



BOMBE

### LES CONSEILS DE YODA

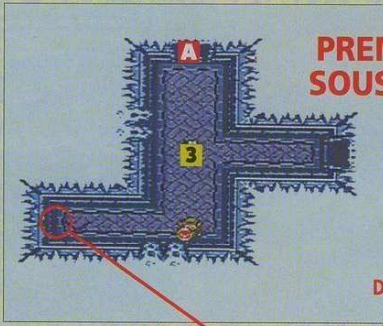
Comment récupérer de la vie sans descendre de votre île. Sortez du palais des Glaces, et sélectionnez le miroir pour passer dans le monde de la Lumière. Entrez dans la caverne et souvenez-vous qu'il existe une cache, à droite de l'Étang du Bonheur (voir NP 16, "les Fées"), où quatre fées attendent sagement de vous porter secours, remplissez vos flacons, vos containers et filez continuer votre visite du cinquième palais.

### 4 VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX !

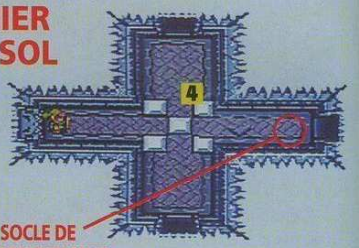
Poussez la pierre centrale et prenez la route du bas.



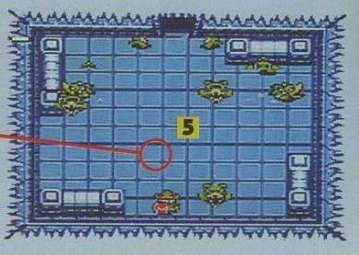
### PREMIER SOUS-SOL



SOCLE DE DÉCLENCHEMENT



SOCLE DE DÉCLENCHEMENT



BOUSSOLE

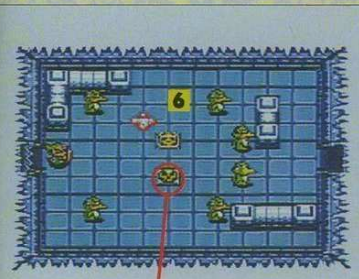
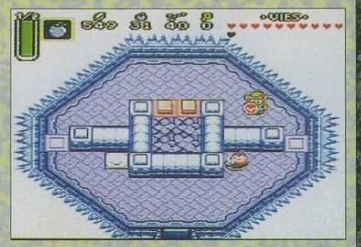
### 5 UN PHARE DANS LE BROUILLARD...

Détruisez tous les ennemis avec le grappin, le coffre contenant la boussole fait son apparition. Revenez sur vos pas.



### 7 MALIN !

Actionnez le mécanisme en donnant un coup d'épée sur la sphère pour abaisser les pierres, déposez une bombe près de la sphère et foncez derrière la barrière de pierres qui est encore baissée. Le centre de la pièce est maintenant accessible, déposez une bombe sur le sol fissuré et laissez-vous tomber dans le trou...



SOCLE DE DÉCLENCHEMENT



GRANDE CLÉ



### 6 LE GRAPPIN EST FORT PRATIQUE !

Poussez la pierre vers le haut, pour entrer dans la salle de droite. Faites un brin de ménage en éliminant tous les "stremon", vous serez plus tranquille pour soulever les crânes et découvrir le socle de déclenchement de la porte, revenez sur vos pas. Poussez maintenant la pierre à gauche et entrez dans la salle du haut.



### 21 C'EST PAS TROP TÔT...

Nous sommes à l'extrémité droite du sous-sol, une pièce qui jusque-là nous était inaccessible. Ce n'est pas le cas, puisque nous sommes là... La Grande Clé y a été cachée...





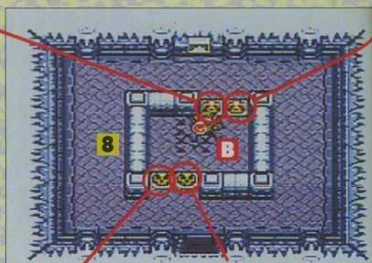


### 8 EXPLOSEZ-LES...

Attaquez ces grands escogriffes (il y en a deux), à coup d'épée (un seul coup suffit), lorsqu'ils s'écroulent mollement comme des poupées de son, déposez une bombe près de ces sacs d'os et attendez patiemment l'explosion, puis descendez dès que la porte s'ouvre.



BOMBE

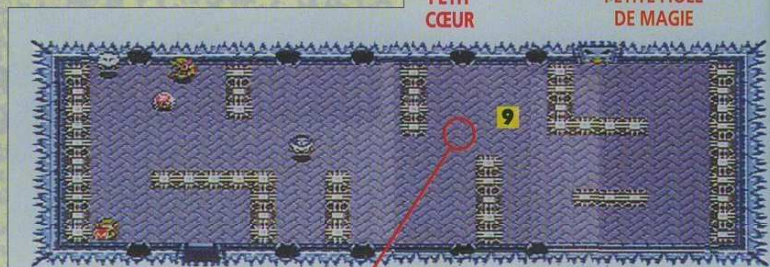


PETIT CŒUR

PETITE FIOLE DE MAGIE

### 9 AAAAHHHH...

Dégomez les ennemis dans cette grande salle et récupérez une petite clé.

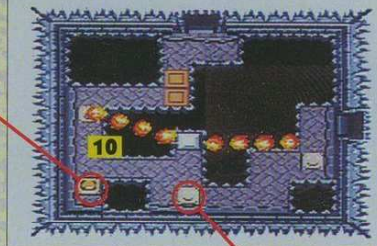


PETITE CLÉ

1 BOMBE

### DEUXIÈME SOUS-SOL

SOCLE DE DÉCLENCEMENT



10

PETIT CŒUR



11

PETITE FIOLE DE MAGIE

SOCLE DE DÉCLENCEMENT

### 10 NE VOUS TRITUREZ PAS LES MÉNINGES...

Soulevez un crâne pour trouver le socle de déclenchement, et marchez dessus pour ouvrir la porte de droite.



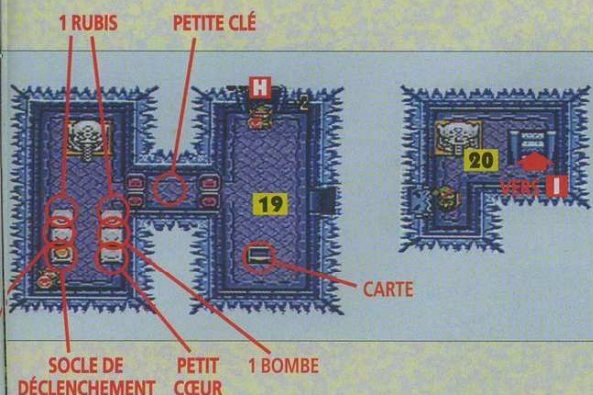
PETITE FIOLE DE MAGIE

### 19 QUE DE CHOSES...

Soulevez grâce à la Moufle de Titan, l'énorme cube de pierre au centre de la salle, vous y dénicherez une petite clé. Soulevez les crânes pour découvrir un socle de déclenchement et faire apparaître un p'tit coffre. Vous avez maintenant le plan du Palais des Glaces.

### 20 UNE DEUX, UNE DEUX...

Grimpez les marches. On se donne rendez-vous à l'étage suivant...



1 RUBIS

PETITE CLÉ

CARTE

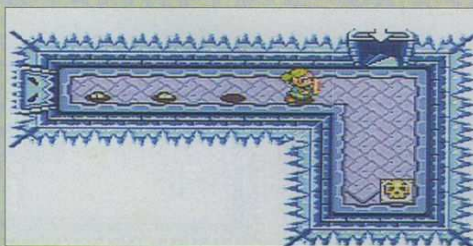
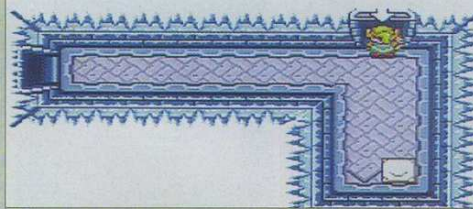
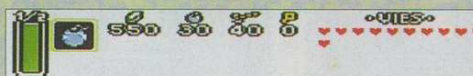
SOCLE DE DÉCLENCEMENT

PETIT CŒUR

1 BOMBE

### 11 MARATHON LINK...

Traversez complètement ce long couloir et descendez à l'étage inférieur.



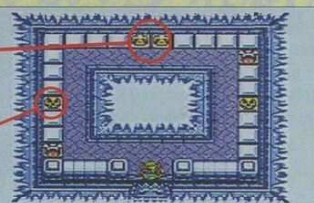
Enfin, tirez la langue de la statue, pour voir s'ouvrir la porte de droite.





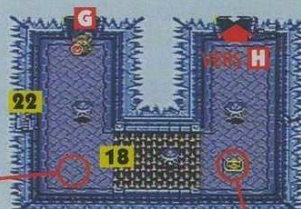
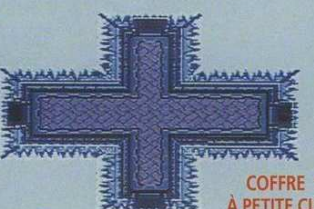
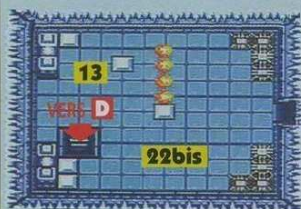
### TROISIÈME SOUS-SOL

2 PETITES FIOLES DE MAGIE  
PETIT CŒUR



### 22 22bis QUELLE CAVALCADE !

Allez dans la pièce à l'extrémité gauche du plan et descendez les escaliers pour rallier le quatrième sous-sol.



COFFRE À PETITE CLÉ

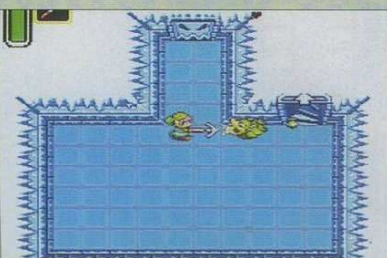
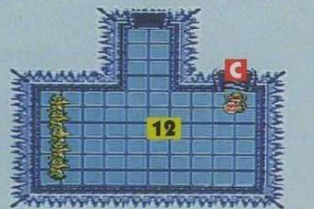
### 18 IL N'Y RIEN, POURTANT...

Déclenchez le mécanisme en marchant sur le socle, un coffre contenant une petite clé, apparaît dès que vous y posez le pied... Continuez votre route et montez les escaliers en haut à droite de la pièce.

SOCLE DE DÉCLENCHEMENT

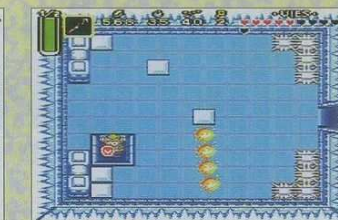
### 12 UN BON COUP D'MÉNAGE.

Nettoyez la pièce de tous ces intrus et la porte s'ouvrira... puis foncez dans la salle la plus à gauche de ce sous-sol.



### 13 LA DESCENTE AUX ENFERS

Empruntez l'escalier et descendez au quatrième sous-sol.



### 30 ON TOURNE EN ROND, NON ?

Montez d'un écran, tournez à la première porte à gauche, tombez dans le trou... si, si...

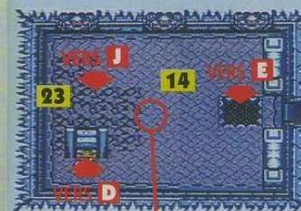
Vous parviendrez ainsi dans une salle du cinquième sous-sol, mais du côté de la porte à droite. Passez sous le porche...



### 23 IL FALLAIT Y PENSER...

Déposez, délicatement, une bombe en haut à gauche de l'échelle pour tomber dans le trou et atterrir au cinquième sous-sol.

PETIT CŒUR



COFFRE À BOMBES

### 14 MAGIQUE NON ?

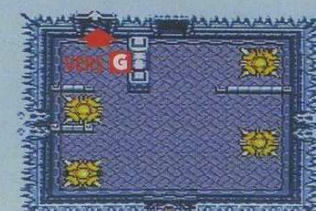
Dégomez les deux fantômes à coups de baguette de feu, un coffre à bombes apparaîtra. Laissez-vous tomber dans le trou (vous atteignez ainsi le cinquième sous-sol).



PETITE FIOLE DE MAGIE



SOCLE DE DÉCLENCHEMENT



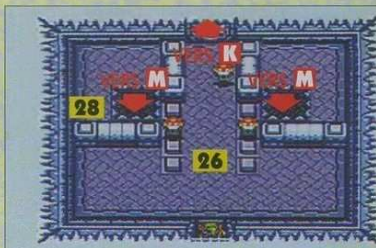
### QUATRIÈME SOUS-SOL





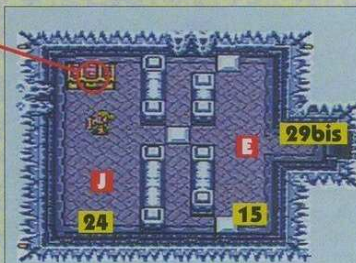
### 26 ÇA MONTE, ÇA DESCEND...

Dans cette salle qui est la plus haute de cet étage, il y a un escalier qui vous conduit au sixième sous-sol. Ça mérite bien une visite plus approfondie...



### 15 ZUT, C'EST TROP BÊTE...

Vous parvenez ainsi dans la salle au trésor, mais le coffre est malheureusement inaccessible pour l'instant... Allez à l'extrémité droite du cinquième sous-sol.



ARMURE BLEUE

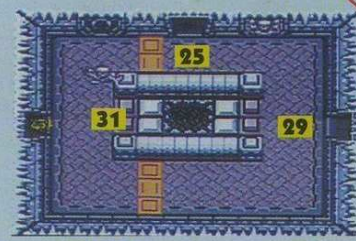
### 24 NOUVEL HABIT

Dans cette salle du cinquième sous-sol, vous trouverez enfin le trésor du Palais : l'Armure Bleue qui diminue sensiblement les dommages que l'on pourrait vous infliger.

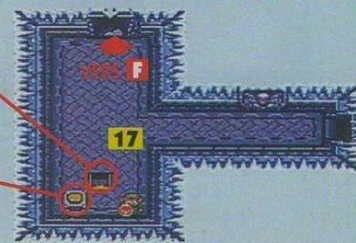


### 31 VOILÀ LA SOLUTION !

Poussez la pierre blanche qui bloque l'accès du trou et jetez-vous dans le trou.



### CINQUIÈME SOUS-SOL

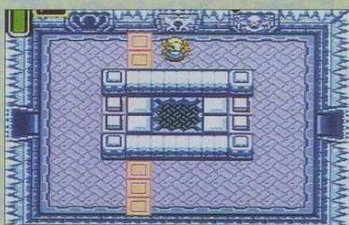


PETITE CLÉ

SOCLE DE DÉCLENCHEMENT

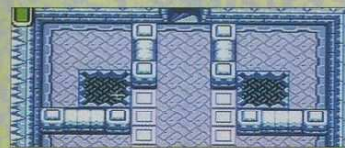
### 25 TOUT S'EMBOÎTE...

Vous avez la grande clé ? Eh bien allons-y...

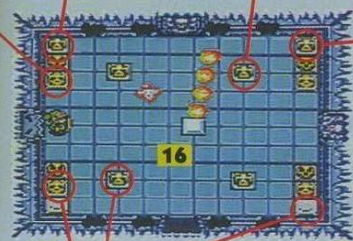


### 28 FALLAIT L'SAVOIR !

Ah, avant de continuer, si vous manquez de vie c'est le moment ou jamais. Le mécanisme est ouvert, alors jetez-vous dans le trou de droite ou de gauche, vous atteindrez la salle des fées...



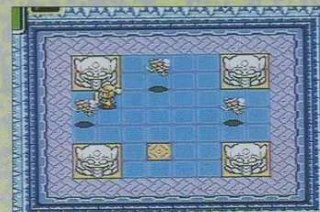
PETIT CŒUR SOCLE DE DÉCLENCHEMENT



PETIT CŒUR



PETIT CŒUR



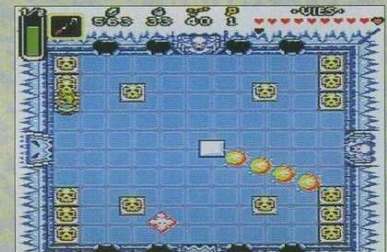
### 29 MAIS C'EST LA FOLIE TOTALE !

Dirigez-vous dans la salle à l'extrémité droite du cinquième sous-sol. Puis sortez de cette salle par la porte du bas afin de rallier le quatrième sous-sol.



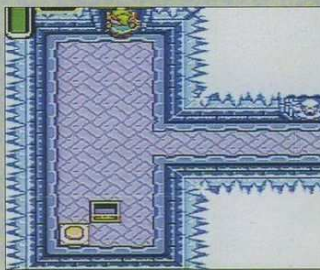
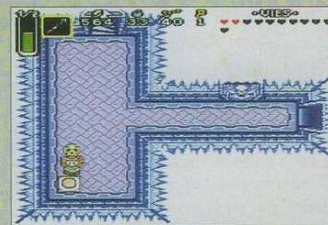
### 16 AH, TE VOILÀ TOI !

Soulevez les crânes pour vous emparer d'une p'tite clé, puis remonte aussi sec au troisième sous-sol.



### 17 RÉCOLTEZ-EN UN MAX...

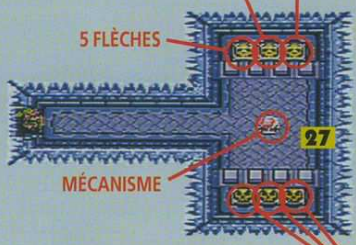
Avant de remonter, soulevez le crâne, marchez sur le socle de déclenchement et emparez-vous de la p'tite clé dans le coffre qui apparaît...







## CINQUIÈME SOUS-SOL



### 27 ON S'Y PERDRAIT !

Donnez un coup d'épée dans le mécanisme de cette salle (la plus à droite du sixième sous-sol), puis remontez aussi sec au cinquième.

SOCLE DE DÉCLENCHEMENT

2 PETITES FIOLES DE MAGIE

### 32 ON N'ESPÈRAIT PLUS...

Poussez ou tirez la pierre blanche sur le socle de déclenchement de la porte puis prenez la porte du bas.



5 FLÈCHES

### 33 TROU !

Tirez la statue, en bas à gauche de la salle, soulevez la grosse pierre, et laissez-vous tomber dans le trou. Vous parviendrez enfin au septième et dernier sous-sol, dans la salle du boss.



## LE BLOC DE GLACE



Bâton de Feu en main, entrez vaillamment dans la bagarre. Tirez sur cet énorme glaçon à coups redoublés (j'espère que votre réservoir de magie est plein...) Enfin une fondue, attaquez ces trois yeux à grands coups d'épée et finissez-les, nom d'un lutin !



## VICTOIRE !

À vous le nouveau container de cœurs et en plus vous libérez la cinquième jeune fille retenue captive par l'affreux Ganon. Laissez-vous bercer par la douce mélodie et lisez avec attention le discours qu'elle tient...



la Triforce attendra son nouveau possesseur. J'ai foi en toi ! Courage !

EN ROUTE POUR LE SIXIÈME PALAIS

Mais ça sera pour le prochain numéro.

YODA & MATT



# THE LEGEND OF ZELDA

## A LINK TO THE PAST

Ça commence à devenir une habitude ! Voici un nouveau palais du monde des Ténèbres, agrémenté de quelques trucs bétons envoyés par nos fidèles lecteurs. La fin approche...

### LES TRUCS ET ASTUCES DE NOS LECTEURS

#### COMMENT ALLER AU VILLAGE DU MONDE DES TÉNÈBRES, SANS ÊTRE MUNI DU GRAPPIN ET DE LA MOUFLE DES TITANS ?

À la fin du premier palais du monde des Ténèbres, vous possédez le marteau.



Partez en direction de la forêt du monde de la Lumière (utilisez votre miroir et foncez).



En bas à droite des Bois Perdus, vous trouverez deux billots de bois qui vous bouchent l'accès à une pierre.



Écrasez-les à l'aide du marteau, soulevez la pierre, en dessous vous découvrirez un téléporteur qui vous amène aussi sec dans le monde des Ténèbres.



Ensuite c'est à vous de jouer !



#### POUR ÊTRE MYSTÉRIEUX, IL L'EST !

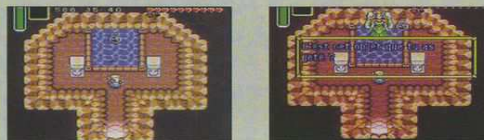
Souvenez-vous du mystérieux Étang.



Oui, là où vous avez troqué votre boomerang bleu contre le boomerang rouge ou votre ancien bouclier pour un bouclier rouge. Ça y est, vous situez...



Bon, alors si vous êtes en panne de potions, allez donc à cet étang, et lancez donc vos flacons (vides de préférence).



La merveilleuse fée, gardienne de cette fontaine magique les remplira de potion verte, un à un, cool non ?

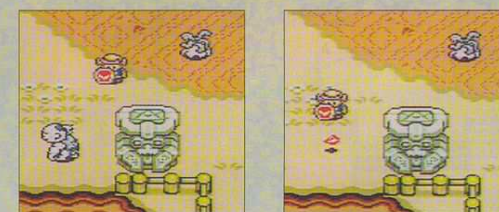
Vous pourrez recommencer cette opération autant de fois que vous le jugerez nécessaire.



#### SI LE MANQUE DE POUDRE MAGIQUE SE FAIT SENTIR, N'HÉSITEZ PAS !

Sachez que vous pouvez récupérer de la magie n'importe où, à partir du moment où vous possédez le bâton de glace, si, si...

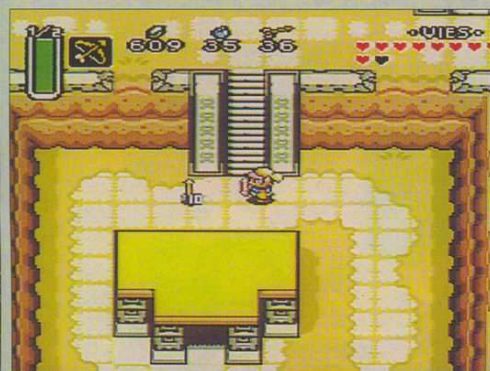
La méthode ? Glace le premier ennemi rencontré, sélectionnez ensuite le marteau et tapez-lui dessus, il se brisera pour laisser apparaître soit une grande fiole soit une p'tite fiole de magie, ou encore un p'tit cœur... à moins que ce ne soient des rubis...





## COMMENT SE DÉFAIRE DES STATUES QUI VOUS FONCENT DESSUS DÈS QUE VOUS LES APPROCHEZ DANS LA RÉGION DU PALAIS DE L'EST DU MONDE DE LA LUMIÈRE ?

Sélectionnez votre arc et vos flèches et décochez-en une sur ces statues en folie, avec un peu de bol, vous pourrez même récupérer 10 flèches, un véritable trésor de guerre.



## UNE SOLUTION RAPIDE, NETTE ET SANS BAVURE (OU PRESQUE).

Les Hinox, habitants du monde de la Lumière (et des Ténèbres je crois...), sont réputés pour être des lanceurs de bombes hors pair. Pour s'en débarrasser, rattrapez la bombe qu'ils vous balancent et renvoyez-la-leur dessus. L'avantage, c'est qu'elle explose dès qu'elle atteint sa cible. Si l'habileté n'est pas ce qui vous caractérise, et que vous vous faites exploser, sélectionnez vos propres bombes, calculez le timing et lancez-leur une des vôtres, ils partiront en fumée du premier coup.

Merci à Pierre Albert, de Nancy, pour toutes ces astuces !



## COMMENT ACCÉDER AU SIXIÈME PALAIS ?

Il vous faudra obligatoirement l'ocarina pour atteindre ce sixième palais caché au cœur des marécages du sud-ouest d'Hyrule. Une fois arrivé, n'oubliez pas le fragment de cœur se trouvant à l'est du palais...



En utilisant l'ocarina dans le monde de la Lumière, l'oiseau vous emmène à la destination de votre choix. Choisissez la 6.



Vous voilà sur le petit monticule bordant la frontière sud-ouest d'Hyrule. Il y a là un téléporteur qui vous emmène dans le monde des Ténèbres, à côté du sixième palais.

## AUX ALENTOURS DU PALAIS



Outre le fragment de cœur caché dans la caverne à gauche du palais (cf. NP n°17), il y a deux autres cavernes à droite du palais dans lesquelles vous trouverez fées, options et renseignements.

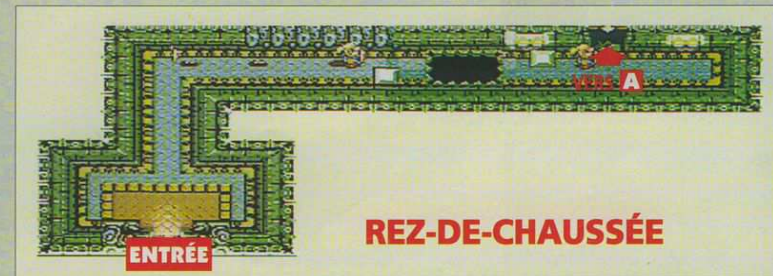
## LE PALAIS DES DÉMONS

### COMMENT ENTRER DANS LE PALAIS ?

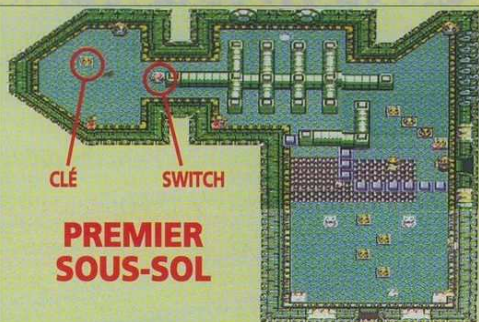
L'entrée est bloquée. Pour pouvoir entrer, utilisez le pouvoir de l'éther.



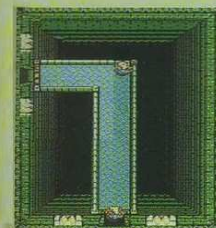
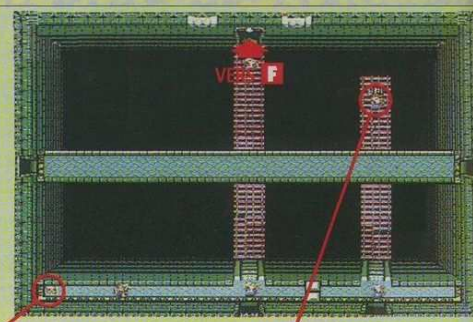
Utilisez le grappin pour éviter une chute fatale.



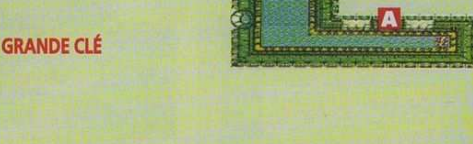
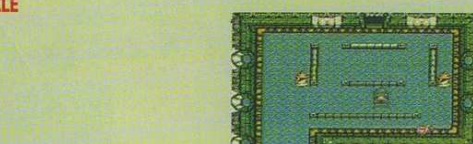
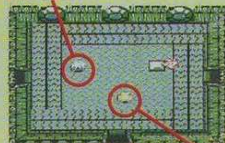




## PREMIER SOUS-SOL



## FIGE DE MAGIE



## 1 LE COFFRE INVISIBLE

Après avoir baissé les plots grâce à un switch, marchez sur le bouton caché sous la tête de mort, cela fera apparaître un coffre.



## 2 PLUS RAPIDE QU'UN MISSILE !

Dès que vous arrivez dans cette salle, courez vers le pont avant que le sol ne commence à s'effriter. Ne perdez pas une seconde sur le pont pour éviter les lasers.



## 3 LA CANNE DE SOMARIA



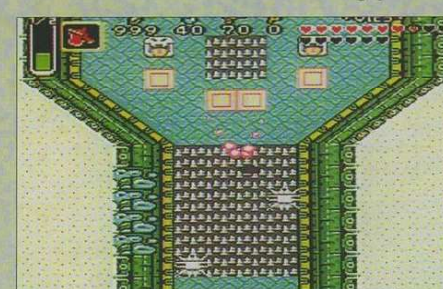
## 4 UN COIN DANGEREUX

Enfilez votre cape et foncez appuyer le bouton pour faire apparaître le coffre.



## 5 LA CAPE MAGIQUE

Utilisez-la pour traverser cette forêt de pics sans heurts. Mais attention à votre niveau magique !...



## 6 LUMIÈRE, SVP...

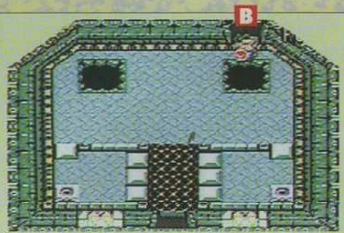
Après l'attaque de carrés tueurs, allumez les quatre chandeliers de cette salle pour en ouvrir les portes.



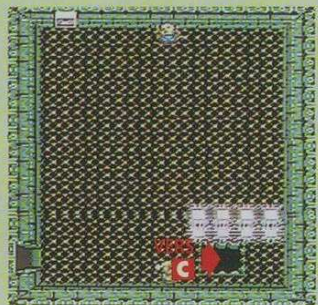
## 7 TOMBÉ DU CIEL !

Pour vous emparer de la grande clé, une seule solution : tomber du premier étage ici-même...

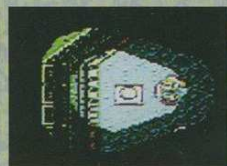




## REZ-DE-CHAUSSÉE (BIS)



### 9 SERVEZ-VOUS DE LA CANNE DE SOMARIA



Marchez sur le bouton pour ouvrir la porte. Seul problème : la porte se referme dès que vous relâchez la pression.



Solution : grâce à la canne de Somaria, vous avez la possibilité de créer un bloc qui maintiendra la pression sur le bouton.

### 10 ENCORE COINCÉ !

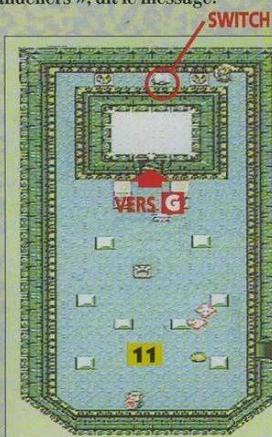
Vous voilà bloqué par une première série de blocs. Tirez alors une flèche dans le switch se trouvant dans la salle précédente. Vous serez ensuite bloqué une nouvelle fois. Mettez une bombe dans le mur du haut pour accéder à un nouveau switch.



### 8 MISSION IMPOSSIBLE



Link est bloqué. « Pour t'ouvrir un chemin, allume les quatre chandeliers », dit le message.

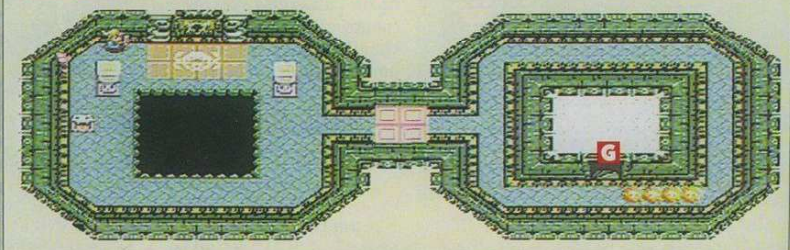


### 11 LES BÉBÊTES À OPTIONS

Il pleut des petits monstres. Dégomez-les pour faire le plein d'options.



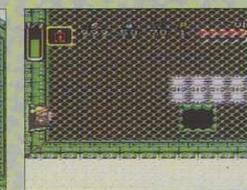
## SECOND SOUS-SOL (BIS)



Dans un premier temps, poussez les blocs devant les quatre chandeliers.

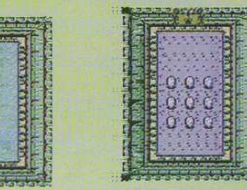
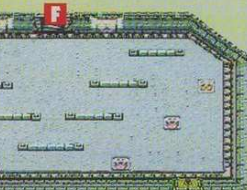
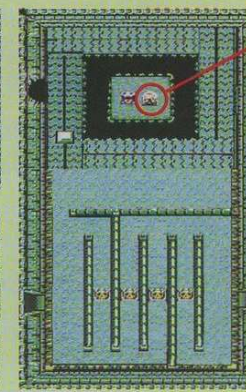
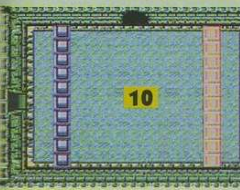
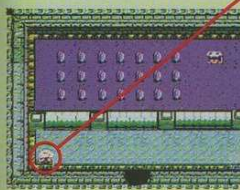


Allumez alors les quatre chandeliers le plus rapidement possible.



La salle de droite va maintenant s'agrandir. Sautez dans le trou !

## SECOND SOUS-SOL



## LE GLOBULE BIGLEUX



Frappez les yeux qui attaquent.



Quand le Globule lance ses éclairs, restez sur les côtés.



Le monstre va ensuite devenir fou et sortir de son nid. Restez calme et frappez en rythme.



VICTOIRE !

YODA & MATT... À SUIVRE



# THE LEGEND OF ZELDA

## A LINK TO THE PAST

Un repos s'imposait avant de donner l'assaut...  
Vous êtes prêt ? Allez, on attaque le septième palais !!!

### LE PALAIS DES MONTAGNES DE LA MORT

#### COMMENT Y ACCÉDER ?

Grâce à la flûte, montez directement dans les Montagnes de la Mort.



Utilisez le grappin pour franchir le pont...

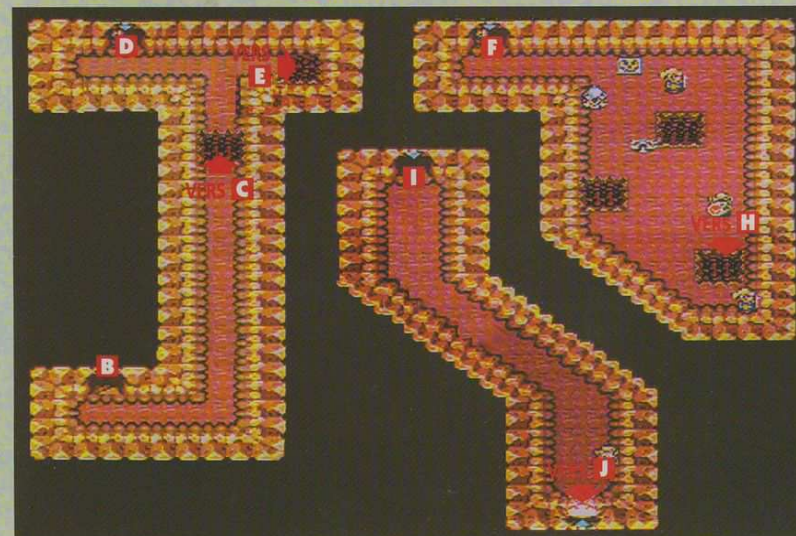
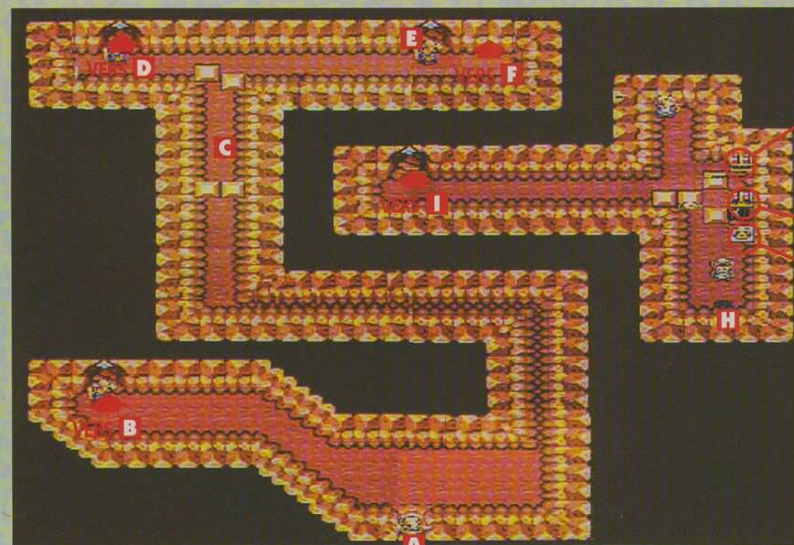


En allant vers la droite, vous trouverez un téléporteur caché sous une pierre.



#### LES DEUX ENTRÉES

Il y a deux cavernes. À droite, il y a un magasin. Mais c'est l'entrée de gauche que Link choisit pour accéder au sommet des Montagnes de la Mort.







**LES PORTES  
DU PALAIS  
DES MONTAGNES  
DE LA MORT**

**COMMENT ENTRER DANS LE PALAIS ?**



L'entrée est bloquée dans le monde des Ténèbres.

Utilisez le miroir pour passer dans le monde de Lumière. Un monticule se dresse à la place du palais.



**LA GROTTÉ MAGIQUE**

Soulevez la pierre pour libérer l'entrée K (en bas du plan ci-contre).

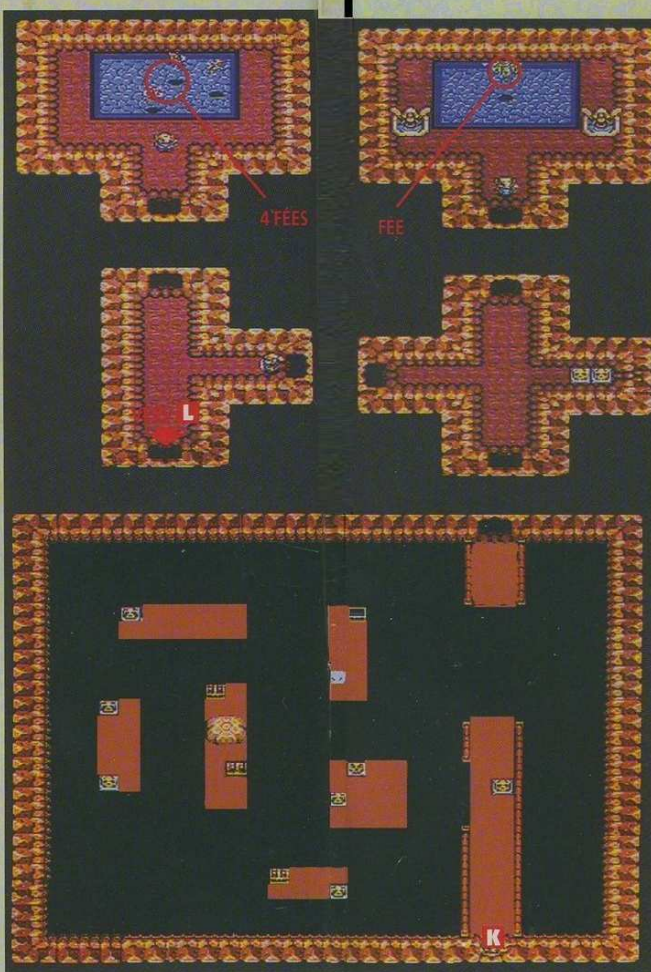
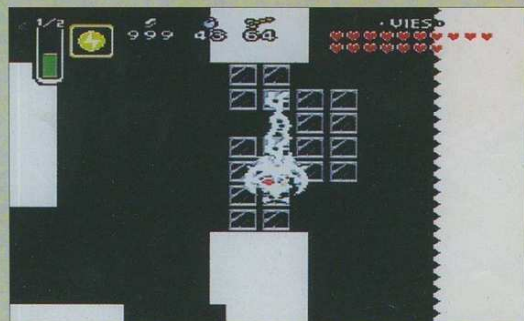
**PETIT VOYAGE LUCRATIF**

Dans la première salle, vous ne trouverez que du fric. Utilisez le grappin pour passer d'une plate-forme à l'autre (ou pour dégommer les monstres gênants de loin) mais gardez les têtes de mort pour le retour.



**LES DALLES INVISIBLES**

Le pouvoir de l'éther fait apparaître les dalles invisibles quelques secondes. Faites ensuite jouer votre mémoire visuelle.



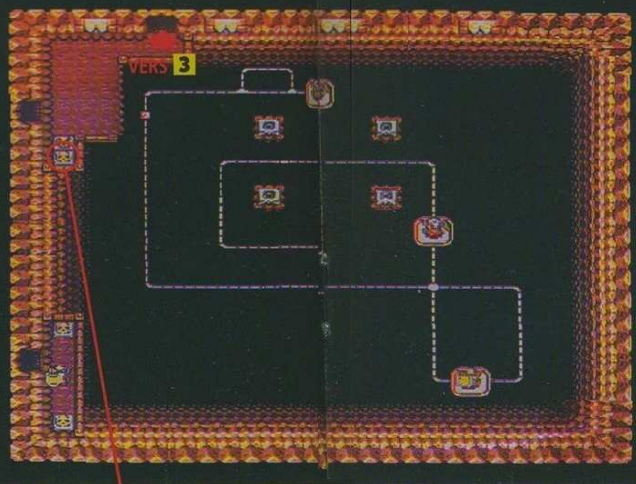
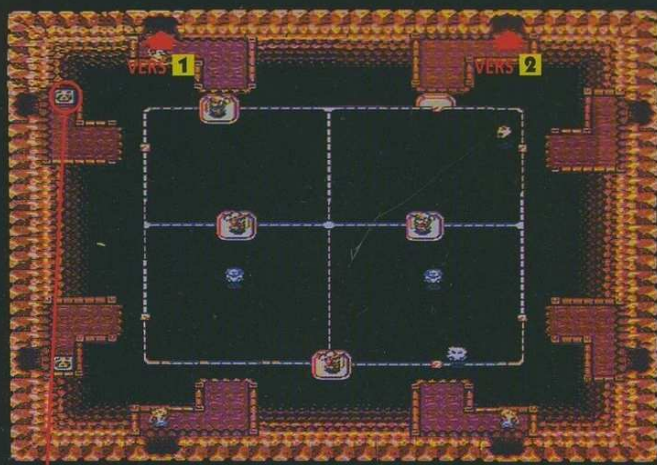
Avec le marteau, tapez sur les plots dans cet ordre : droit, haut, gauche...



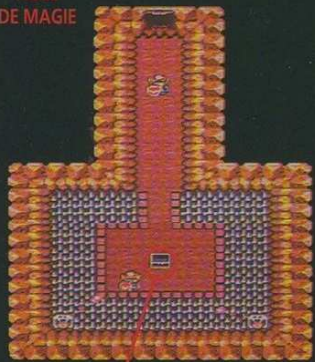
Un téléporteur apparaît. Revenu dans le monde des Ténèbres, faites le pouvoir des secousses pour ouvrir la porte.



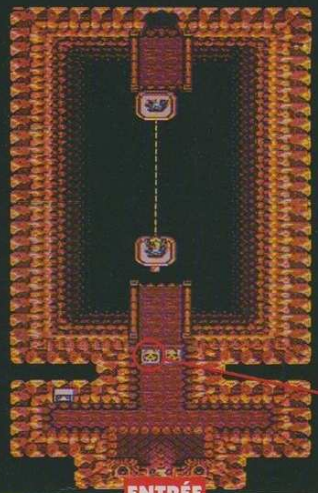




FIOLE DE MAGIE

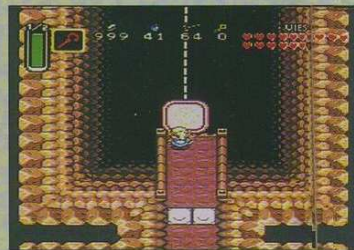


BOUSSOLE



ENTRÉE

FIOLE DE MAGIE



### UTILISEZ LA CANNE !

Pour vous déplacer sur les plates-formes, créez des blocs avec la canne de Somaria. Mais attention au niveau de magie...

## REZ-DE-CHAUSSÉE

FIOLE DE MAGIE

### LA SALLE DU DANGER

Pour sortir sans être inquiété par les tirs de l'Œil, utilisez le miroir : vous vous retrouverez à l'entrée du palais.



### LE TRAJET MAGIQUE

Grosse difficulté ! Vous devez allumer les quatre chandeliers au dernier moment pour profiter de la courte ouverture de la porte du haut. C'est en remontant que vous devez allumer ces quatre luminaires...



Une fois la porte ouverte, foncez sans perdre de temps.

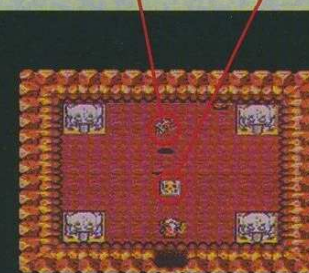
CLÉ

FÉE

FIOLE DE MAGIE

PLAN

CLÉ



1

2

3

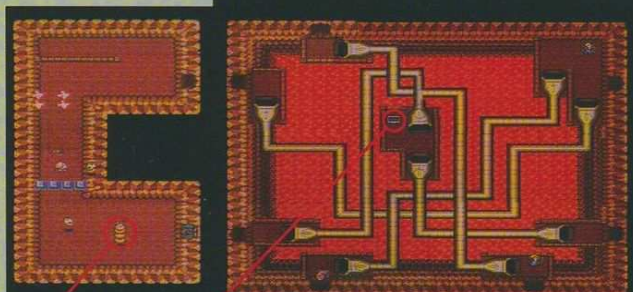


## PREMIER SOUS-SOL



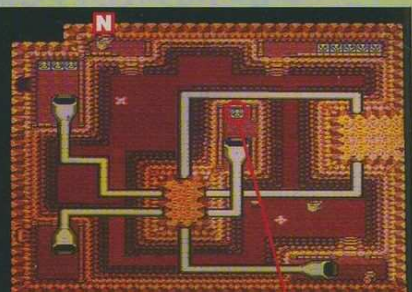
### TIREZ SUR LA LANGUE

Tirez sur l'appendice buccal de la statue de droite pour ouvrir la porte du haut.



CLÉ GRANDE CLÉ

Éliminer les monstres ouvre les deux portes.



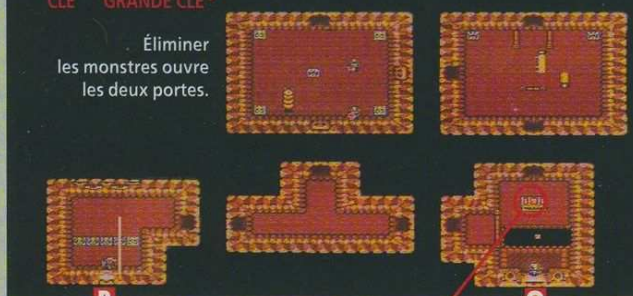
GRANDE FIOLE

## LES CONSEILS DE MATT

N'oubliez pas une chose très importante pour survivre dans ce palais : vous obtenez une fée chaque fois que vous jetez de la poudre magique sur une étoile rouge.

### LE BOUCLIER MIROIR

Ce nouveau bouclier réfléchit les boules de feu.

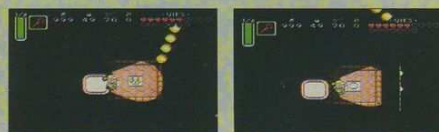


BOUCLIER JAUNE

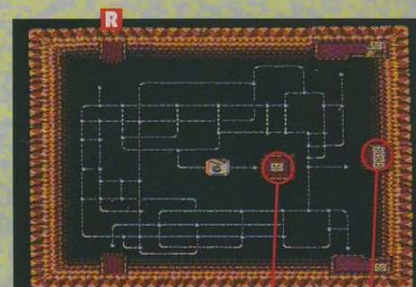


### LE SWITCH DE LA MORT

C'est une horreur ! Dans le noir, transporté sur une plate-forme sur rails, vous cherchez le switch ouvrant la porte du bas dans un labyrinthe plongé dans les ténèbres. Le switch se trouve sous la tête de mort au centre de la pièce.



## DEUXIÈME SOUS-SOL



SWITCH FIOLE DE MAGIE

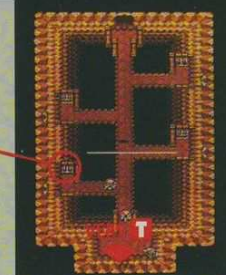


## TROISIÈME SOUS-SOL



FIN

CLÉ



## LE MONSTRE À DEUX TÊTES

Mieux vaut avoir de bonnes réserves de magie pour vaincre ce boss. Si vous en possédez suffisamment, dégomez la tête de feu avec le bâton de glace et la tête de glace avec le bâton de feu. Simple mais efficace.



Suite et fin au prochain numéro... MATT & YODA



# THE LEGEND OF ZELDA

## A LINK TO THE PAST

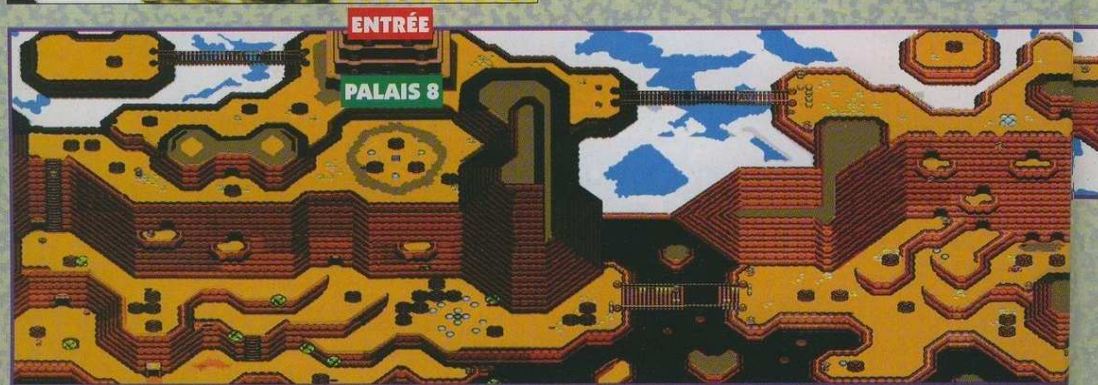
Eh bien oui ! Enfin, nous en finissons avec Zelda "A Link To The Past". Ce n'était pas une mince affaire, ça a tiré en longueur, mais vous êtes toujours restés fidèles au poste. Numéro après numéro, vous avez suivi avec toujours plus d'attention les péripéties du jeune chevalier Link. Action !!!

### LA TOUR DE GANON



#### LA SUITE S'IL VOUS PLAÎT...

Alors que vous avez mis en déroute le boss du septième palais, sortez et bifurquez à gauche. Traversez ce pont, et positionnez-vous devant le huitième palais.



PAGE

MANQUANTE



# REZ-DE-CHAUSSÉE

**Room 1:** PETIT CŒUR, PETITE CLÉ

**Room 2:** PETIT CŒUR

**Room 3:** MÉCANISME

**Room 4:** 10 FLÈCHES, 3 BOMBES, 50 RUBIS

**Room 5:** MÉCANISME

**Room 6:** MÉCANISME

**Room 7:** CARTE

**Room 8:** POTION MAGIQUE

**Room 9:** POTION MAGIQUE

**Room 10:** INTERRUPTEUR, 10 FLÈCHES, 3 BOMBES

**Room 11:** POTION MAGIQUE

**Room 12:** POTION MAGIQUE

**Room 13:** BOMBE, POTION MAGIQUE

**Room 14:** 10 FLÈCHES, RUBIS

**Room 15:** PETIT CŒUR

**Room 16:** MÉCANISME, VERS K

**Room 17:** BOUSSOLE, RUBIS

**Room 18:** 10 FLÈCHES

**Room 19:** BOMBE, 5 FLÈCHES, VERS L

**Room 20:** PETITE CLÉ

**Room 21:** MÉCANISME

**Room 22:** COTTE DE MAILLE ROUGE

**Room 23:** 10 FLÈCHES, RUBIS

**Room 24:** COTTE DE MAILLE ROUGE

**Room 25:** POTION MAGIQUE

**Room 26:** 10 FLÈCHES, RUBIS

**Room 27:** PETITE CLÉ, PETIT CŒUR

**Room 28:** VERS O, VERS E, VERS V, VERS P, VERS F, VERS R, VERS T, VERS G

**Room 29:** VERS O, VERS N, VERS E, VERS V, VERS P, VERS R, VERS T, VERS G, VERS F, VERS Q, VERS H, VERS I



## REZ-DE-CHAUSSÉE

### 2 ET D'UNE...

Au bas des escaliers, une première clé...



### 5 PAR ICI...

Passez d'abord par le haut de cette longue pièce, et ramassez tout ce qui se trouve dans les coffres.



### 8 ENFERMEZ-VOUS

Avant de prendre la porte du bas, refermez le mécanisme derrière vous, en y déposant une bombe.



### 3 ET DE DEUX...

...soulevez le crâne, en bas à droite, et récupérez une nouvelle clé. Sélectionnez ensuite le marteau pour dégager un passage et prenez l'étoile qui est sous la pierre centrale. Elle ouvre la porte de gauche.



### 4 ON SE LANCE !

Utilisez le grappin pour vous frayer un chemin jusqu'au bout.



### 6 N'HÉSITEZ PAS...

...et ouvrez cette porte...



### 9 CASSE-TÊTE

Prenez la p'tite clé sous le crâne. Déposez un bloc sur les interrupteurs bleus, mettez-vous à l'abri (du côté de la porte par laquelle vous êtes arrivé) et faites-le exploser. Puis repartez sur vos pas, sans toucher à aucun autre mécanisme.



### 10 EMMAGASINEZ...



En prenant cette route, vous irez de découverte en découverte : trois bombes dans le coffre en haut à droite, dix flèches en haut à gauche...



...un interrupteur en bas à gauche, une bouteille de potion magique en bas à droite...



...créez ensuite un bloc et déposez-le sur l'interrupteur pour ouvrir la porte de droite.



### 11 MAIS LÂCHEZ-MOI !!!

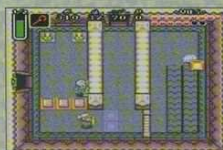
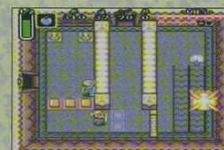
Bataillez vaillamment. Avec les dalles qui vous prennent pour cible, la transformation en lapin qui vous pend au nez et une main qui vous ramène sans cesse à la fin du niveau, il n'est pas aisé de récupérer cette satanée clé.

### 12 DÉCOMPOSEZ LES ACTIONS...

Dégomez les monstres qui entravent votre route, slalomez afin d'éviter de vous faire attraper par la main qui tombe du plafond et tâchez de vous dépêcher d'allumer les quatre braseros. Ils doivent brûler tous les quatre en même temps pour ouvrir la porte du bas.

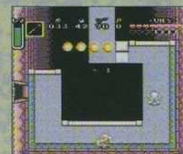
### 13 LA VOIE EST LIBRE

Grâce à la petite manip' d'interrupteurs, la voie est libre. Balancez un bloc sur le tapis roulant et faites le péter pour enclencher le mécanisme et dégager, de ce fait, un passage vers la salle de gauche.



### 15 CHAUD DEVANT !

Foncez, bottes aux pieds, en évitant les gerbes de flammes...



### 14 CONSULTEZ LA CARTE...

...après avoir ouvert l'un des coffres : vous y trouverez la boussole. Empruntez ensuite le téléporteur.





### 16 CHEMIN CACHÉ...

Tirez la statue pour découvrir une étoile qui vous ouvrira une route jusqu'au téléporteur situé au centre de la salle.



### 19 LE SOL EST FISSURÉ...

Déposez une bombe en bas à droite de la pièce. Cela vous ouvrira un passage pour le sous-sol.



### 21 CLÉ EN MAIN...

...pour vous emparer de la Grande Clé après avoir négocié deux ou trois p'tites bricoles.



### 22 N'ALLEZ PAS TROP VITE

Avant de remonter, déposez une bombe sur le mur du haut, et allez donc voir ce qui se passe au-dessus.



### 17 FAITES LA LUMIÈRE...

Histoire de voir où se trouve la bonne route : allumez donc le brasero derrière vous...



### 18 ON SPEEDE !

Allez dans les hauteurs de cette grande salle. Allumez le brasero à distance, revenez sur vos pas à fond les gamelles (les bottes sont de rigueur) et faites le tour afin d'emprunter la porte en haut à droite.



### 20 VOUS LES CONNAISSEZ, NON ?

Utilisez votre arc et vos flèches et dégommez les six chevaliers bleus qui vous empêchent de passer. Passez ensuite par la porte du haut...



### 23 UN NID DE FÉES

Sortez votre filet à papillons !



### 24 CHANGEZ DE TENUE

Poussez la pierre de droite et foncez récupérer une cotte de maille rouge. La dernière tenue vestimentaire qui viendra parfaire votre équipement de jeune chevalier de l'ordre de la Triforce.



### 25 ENCORE !

Repartez en direction de la salle aux multiples mécanismes...



...pour déposer un nouveau bloc sur les interrupteurs et les faire exploser lorsque vous êtes du bon côté de la barrière. Puis passez la porte de droite.



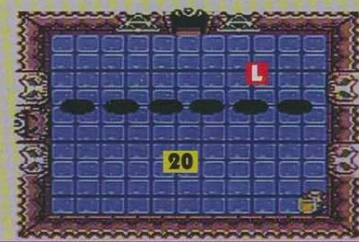
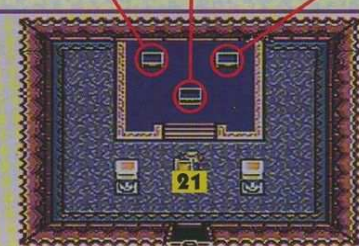
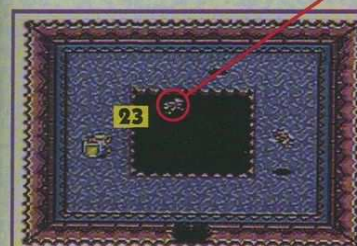
## SOUS-SOL

4 FÉES

10 FLÈCHES

GRANDE CLÉ

3 BOMBES



### 26 PAR ICI LA SORTIE !

Faites fonctionner le mécanisme, vous découvrirez un téléporteur.





## 27 RIEN N'EST PERDU D'AVANCE...

Poussez une pierre, un coffre apparaît. Lancez votre grappin pour passer de l'autre côté et récupérer une p'tite clé.



## 28 MAIS QUEL BAZAR !

Un vrai labyrinthe de téléporteurs ! Pour être sûr de vous en sortir, prenez toujours le téléporteur de gauche (sinon, celui de droite, bien entendu !!!), jusqu'à ce que vous parveniez au point [vers G] du plan (en bas à gauche)...



## 29 SERAIT-ON ARRIVÉ ?

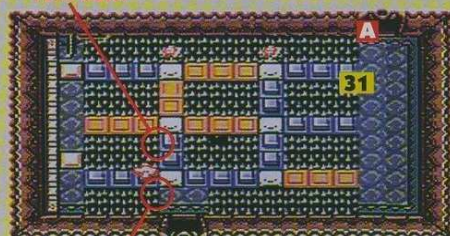
Le but ? Vous retrouver le plus à droite de cette looongue salle afin de revenir à l'entrée du palais, au premier étage, pour accéder au deuxième.

## 34 C'EST AU-DESSUS QUE ÇA SE PASSE

Descendez les escaliers, soulevez le crâne du milieu (en prenant garde aux cyclopes), vous découvrirez un interrupteur qui ouvre la porte de l'étage du dessus.



PETIT CŒUR



POTION MAGIQUE



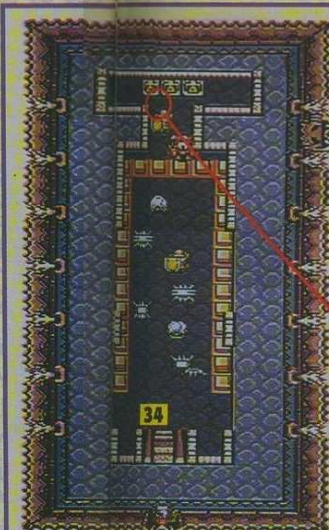
## 32 TAÏAUT !

Évitez les picots mobiles, exterminatez les deux cyclopes et la porte de droite s'ouvrira.



## 33 OUVREZ LA PORTE

Faites vite pour vous débarrasser des ennemis avec votre arc ou les tirs lasers ne vous laisseront aucune chance.

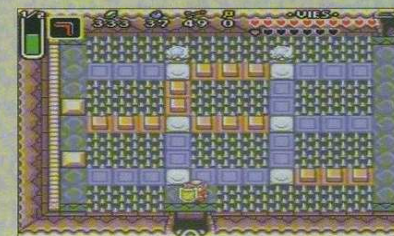
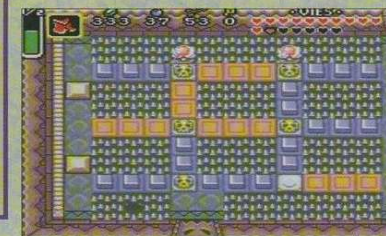


MÉCANISME

## DEUXIÈME ÉTAGE

## 31 PLUTÔT EMBOUTEILLÉ

Utilisez votre boomerang histoire d'inverser le mécanisme puis trouvez-vous un bout de chemin ou, plus pratique, si vous avez assez de magie dans vos réserves, utilisez donc la cape qui vous facilitera la tâche. Dégommez à grands coups de flèches les ennemis, ça vous ouvrira la porte du bas.

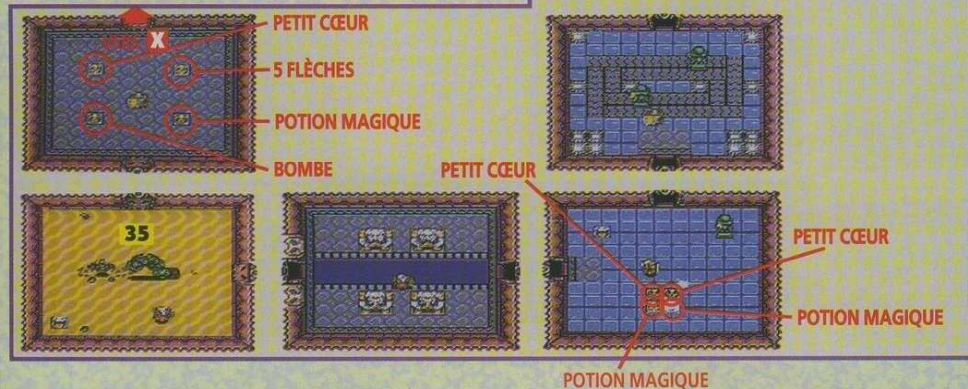
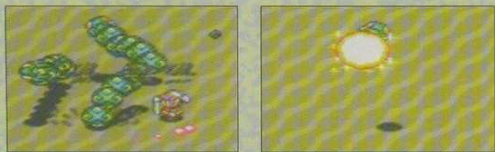




## TROISIÈME ÉTAGE

### 35 GROS VERS

Un combat de titan ! Vous, tout p'tit, devez affronter trois énormes monstres... Guettez-les au sortir du trou et tapez à coups redoublés en évitant les projectiles qui sortent de la tête de la gargouille.



### 36 ALLEZ-Y AU JUGÉ !

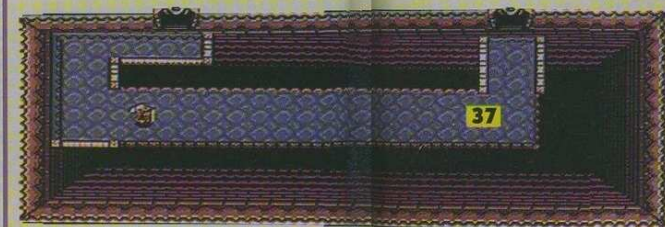
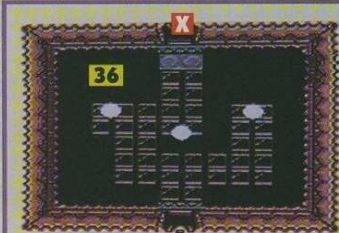
Éliminez les trois magiciens avec le bâton de feu et lancez-vous... suivez le tracé sur le plan.

### 37 PAS DE CHICHIS

Chaussez vos bottes et foncez dans le tas.



W



### 38 SOYEZ MÉTHODIQUE !

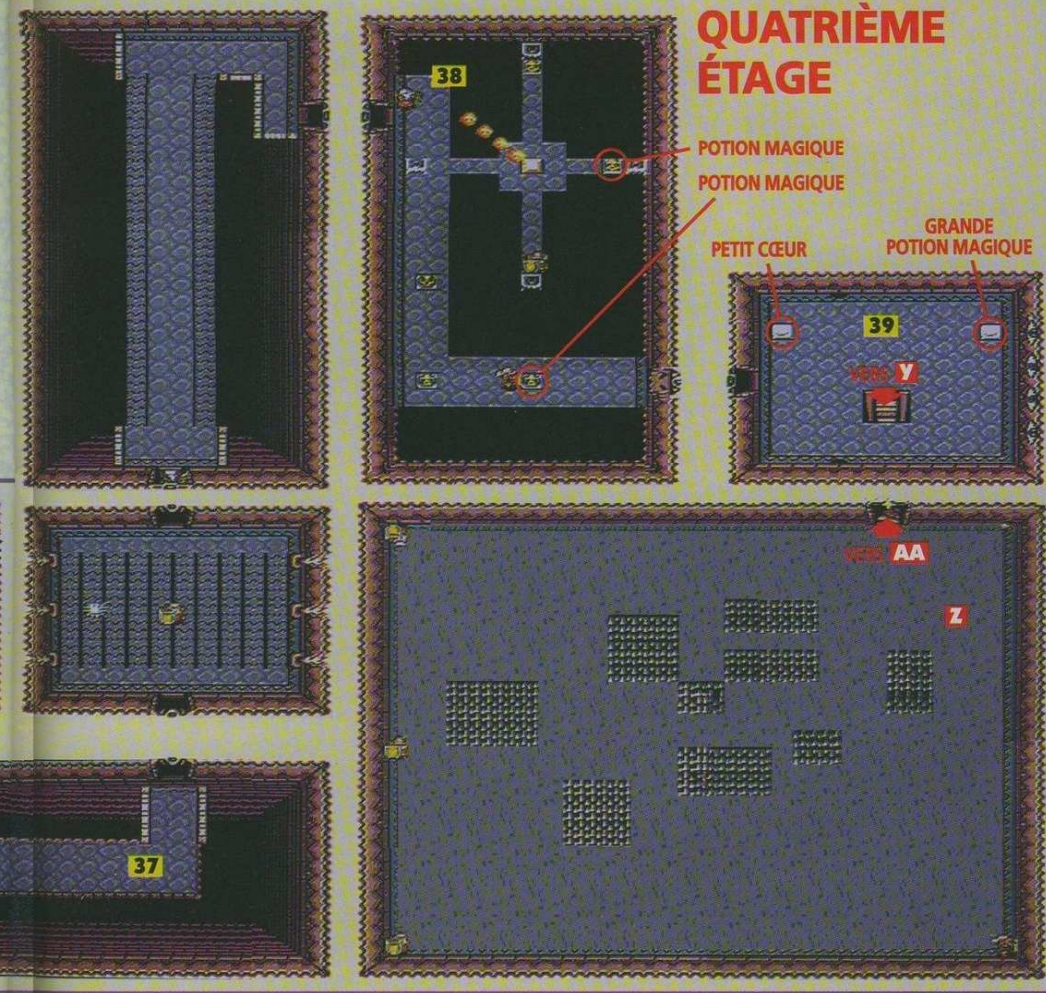
Dégagez la route de tous les crânes qui traînent par terre, puis allumez tous les braseros afin d'ouvrir la porte en bas à droite.

### 39 VOUS NE VOUS SENTEZ PAS ÉPIÉ ?

Ne rentrez pas bille en tête dans cette pièce ou vous vous ferez fusiller du regard. Prenez donc l'escalier...

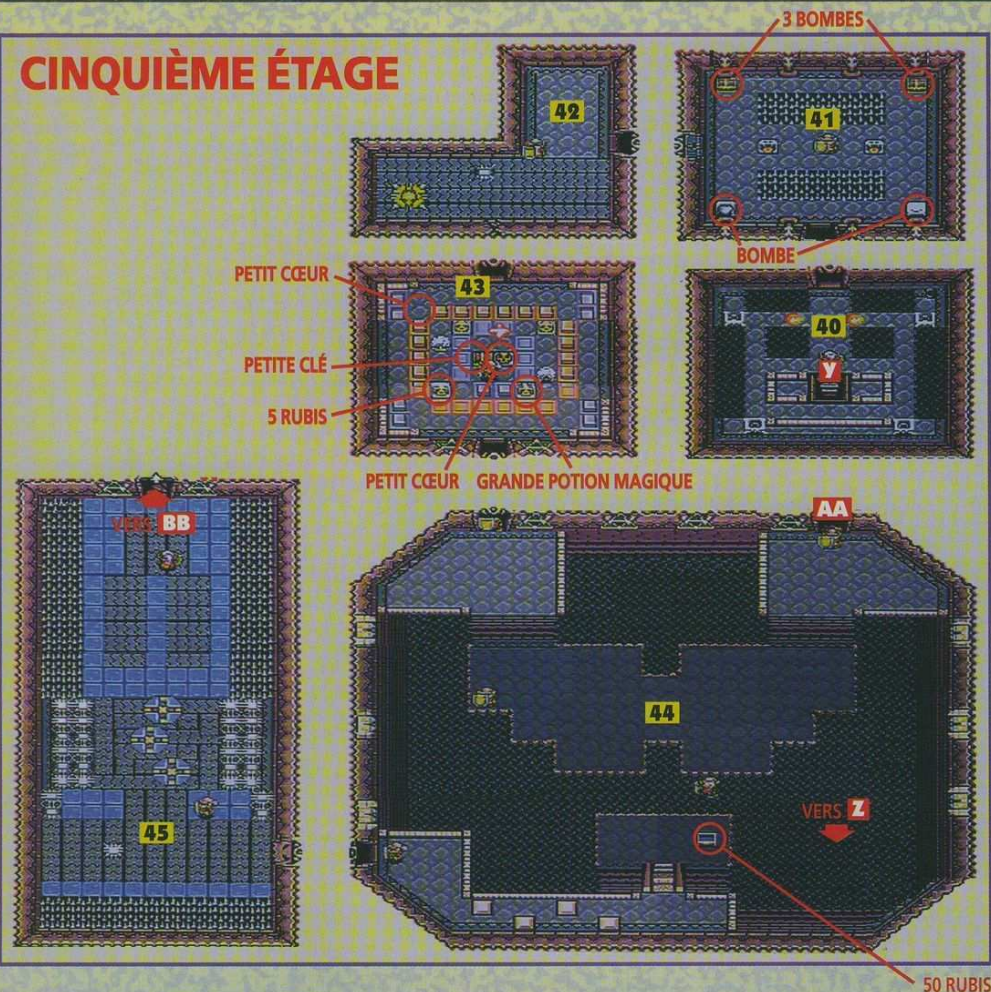


## QUATRIÈME ÉTAGE





## CINQUIÈME ÉTAGE



### 45 FAITES SELON VOS MOYENS

Ne cherchez pas à les éliminer, c'est trop galère. Frayez-vous un chemin à travers la jungle de picots pour rallier le haut de la salle et empruntez les escaliers qui vous mèneront au sixième et dernier étage. Mais, si votre réservoir de magie est plein, enfiler donc votre cape...



### 41 ON NE SE MÉLANGE PAS LES PINCEAUX !

Allumez d'abord le brasero en bas à droite, puis celui en bas à gauche (sans vous faire surprendre par le sol qui s'écroule). Passez par le centre de la pièce et allumez les deux braseros restants...



### 42 QUAND ON CROIT QU'IL N'Y A RIEN...

Déposez une bombe sur le mur du bas.



### 41 ILS LA DÉTIENNENT...

Vous devez vous débarrasser des ennemis pour qu'ils lâchent la clé ouvrant la porte de gauche.



### 43 EN P'TITE FOULÉE !

Récupérez le contenu des coffres, actionnez le mécanisme, déposez de la poudre magique sur le p'tit ventilateur rouge et blanc (une fée ça peut toujours rendre service). Récupérez, enfin, la p'tite clé dans le coffre et passez à la salle suivante.



### 44 IL Y A COMME UN AIR DE "DÉJÀ VU"

Tiens ! Encore lui ! Son point faible vous le connaissez, donc tapez à coups redoublés pour le faire exploser. Au cas où vous perdriez l'équilibre, ne flippez pas, vous êtes juste un étage plus bas. Remontez les escaliers, et récupérez un peu de vie toujours grâce au ventilateur qui rôde...







### 46 C'EST FINI ???

Nous y sommes, le paillason vaut le détour. Bienvenue dans l'autre d'Agahnim, qui cette fois a le don d'ubiquité.



## PAS DE QUARTIER !

Utilisez la même technique que pour le premier Agahnim, (renvoyez-lui certains de ses projectiles grâce à votre épée). Pour être sûr que vous attaquez le bon Agahnim, suivez les ombres sur le sol, l'une d'entre elles est plus noire que les deux autres. Concentrez-vous sur le personnage à l'aura la plus sombre.



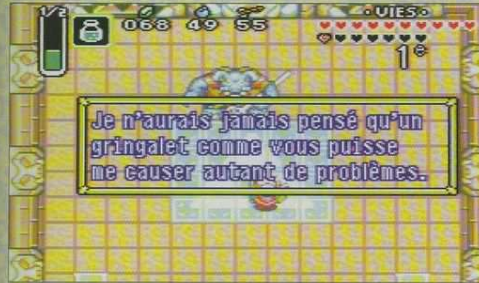
Après l'avoir mis en déroute, il subira une transformation spectaculaire et apparaîtra sous la forme d'une chauve-souris, qui vous plantera là. Votre compagnon, l'oiseau viendra vous récupérer et vous amènera au sommet de la pyramide...



## L'ULTIME COMBAT

### QUAND ON CROIT QUE TOUT EST FINI...

Jetez-vous dans le trou béant et... advienne que pourra.



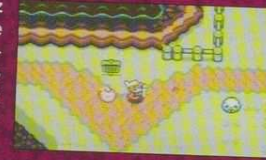
### JE VOUS DÉRANGE PEUT-ÊTRE ?

Il n'a pas l'air content de vous voir, mais ne vous laissez pas impressionner. Il y a peu de chance que vous sortiez vainqueur de ce premier combat contre la réincarnation du monstre ; aussi, avant de vous jeter à corps perdu dans un nouveau combat, allez donc faire le plein de vie, et puis allez également chercher les flèches d'argent, ça peut toujours servir...



### LES CONSEILS DE YODA

Surtout ne cherchez pas à entrer dans une grotte avec votre bombe, vous seriez obligé de la laisser dehors et d'en racheter une nouvelle...



### PASSEZ PAR LA CASE DÉPART...

Retournez à la maison de Link, dans le monde des Ténèbres. Contre 100 rubis, un marchand vous vendra la Grosse Bombe qui vous suivra comme un chien collé à vos basques.



### ON Y RETOURNE !

Emportez la bombe jusqu'au temple de Ganon et positionnez-la sur la première corniche, là où il y a une fissure dans le mur.



### ELLE N'A PAS LA TAILLE MANEQUIN ...

Jetez votre arc et vos flèches dans l'étang magique, une grosse fée vous échangera vos flèches habituelles contre d'autres en argent. Il paraît que c'est indispensable pour sortir vainqueur du combat.







## ON Y RETOURNE (BIS)

Remontez au sommet de la pyramide, jetez-vous à nouveau dans ce trou béant...



En premier lieu, vous devez donner à Agahnim une trentaine de coups d'épée, tout en évitant les boules enflammées, qui se transforment en chauve-souris, et ses coups de trident.



Touchez-le avec votre épée, alors qu'il se fige (comme prisonnier d'un bloc de glace...), décochez-lui une flèche d'argent, il n'aimera pas ça... Répétez à quatre reprises cette petite opération pour le voir disparaître du territoire d'Hyrule.



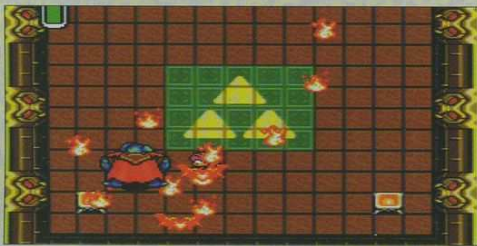
## UN PETIT INDICE

À première vue, si vous en êtes là, c'est que vous avez perdu l'équilibre et que vous êtes à l'étage inférieur. Allez au bout du couloir et lisez...

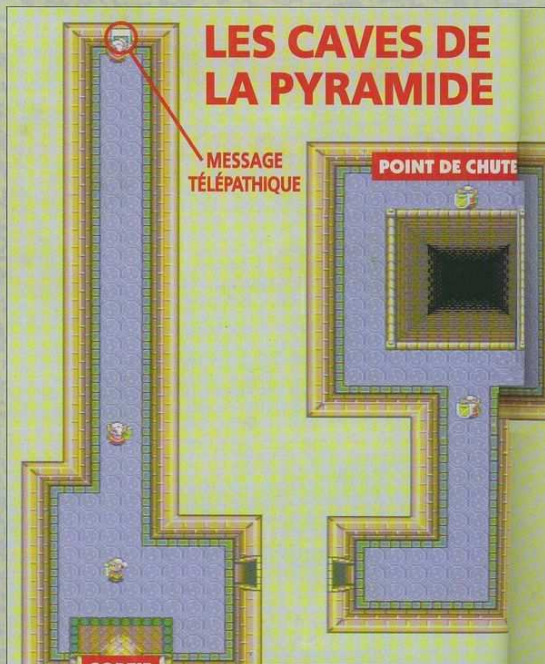


Quand Ganon est assommé, donne-lui le coup final avec une flèche d'argent!

Une fois cette sale besogne terminée, vous le verrez se mettre à sauter comme un fou dès que vous le touchez, le sol n'y résistera pas. Restez au centre de la pièce, cela vous évitera quelques désagréments.



Lorsque la salle s'obscurcit sélectionnez votre bâton de flammes et allumez les deux braséros pour le voir, (le bougre disparaît dès qu'il fait noir).



## LES CAVES DE LA PYRAMIDE

MESSAGE TÉLÉPATHIQUE

POINT DE CHUTE

SORTIE

## VOUS AVEZ VAINCU !!!

Après avoir parcouru des milliers de kilomètres sur l'île d'Hyrule, trucidé je ne sais combien de monstres, rencontré des gens sympas ou d'autres carrément ignobles, vous voici enfin au bout de cette aventure qui tient encore, nous l'espérons, en haleine d'irréductibles fans ! Dites, Mr Miyamoto, c'est pour quand le cinquième du nom ?



Bienvenue, LINK.  
Je suis l'Essence de la Triforce.

Le Pouvoir d'Or de la Triforce des Dieux, exauce les vœux de la personne qui la touche.

Si une personne au cœur d'or la touche, tous ses bons vœux seront exaucés.

Si une personne au cœur ténébreux la touche, elle exaucera ses vœux diaboliques.

Plus le vœu est fort, plus puissante est l'expression de ce vœu par la Triforce.

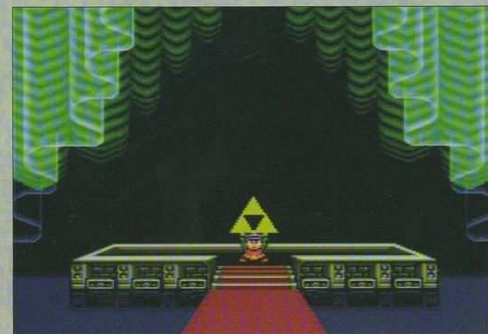
Ganon fit vœu de conquérir le Monde. Ce vœu changea la Terre d'Or en Monde des Ténèbres.

Ganon ayant développé son pouvoir ici, pouvait conquérir le Monde de la Lumière.

Mais tu as maintenant anéanti Ganon. Son Monde des Ténèbres va s'évanouir.

nouveau possesseur. Son pouvoir d'Or est entre tes mains.

Maintenant, touche-la en faisant un vœu dans ton cœur.





## LE GÉNÉRIQUE DE FIN

Étant donné l'immensité du jeu, ce générique va durer un moment puisque toutes les régions d'Hyrule et ses principaux personnages vont être passés en revue.



PRODUCTEUR EXECUTIF SHIROBU YAMAMOTO	DIRECTEUR YOSHINORI KONO
PRODUCTEUR SHIGERU MIYAMOTO	SCRIPTS KENSUKE TANABE
SCRIPTS MASAKO TANABE	DIRECTEURS ASSISTANTS YOSHINORI KONO YOSHINORI KONO
DIRECTEURS ASSISTANTS YOSHINORI KONO YOICHI YAMADA	CONCEPTEURS GRAPHIQUES CONCEPTEURS SUJETS SOICHIRO TOMITA
CONCEPTEURS GRAPHIQUES CONCEPTEURS SUJETS SOICHIRO TOMITA	LEUX CH. D'HYRULE 000 DUNEAUX 000 DUNEAUX DE LA MONTAGNE 000 DUNEAUX DE LA MONTAGNE 000 TOUR MONTAGNE 012 NEVEAU P. TENEBRES 009
CONCEPTEURS DECORS MASAKO ARIMOTO	TOTAL JEUX 086
TOTAL JEUX 086	TOTAL JEUX 086

### LE CONSEIL DE CASTOR

Pour éviter de tomber lors de la deuxième phase de combat contre Ganon, concentrez votre épée (appuyez sur B en maintenant la touche enfoncée...). Si ledit boss se téléporte à côté de vous, gardez le bouton appuyé pour avancer tout contre lui. Vous resterez près de lui et ne dégringolerez pas à l'étage inférieur... Notez que cette technique marche encore mieux avec le boss du troisième palais du monde de la Lumière.

## LES CONSEILS DE YODA

Si vous ramez comme un damné pour vous défaire de l'affreux Ganon, utilisez une petite technique qui, même si elle est un peu longue, vous facilitera grandement la tâche.



Grâce au miroir passez dans le monde de la Lumière, allez vous remplir les fouilles dans le sous-sol, près du désert, (faites le va-et-vient, il y aura autant de rubis que vous voulez en récupérer...).



Appelez ensuite votre ami l'oiseau avec l'ocarina, faites-vous conduire au point "2" du plan général (la maison de la sorcière...), achetez un maximum de potions (préférez la bleue aux deux autres), remplissez tous vos bocaux pour repartir en direction de la pyramide (inutile de vous dire qu'il faut repasser dans le monde des Ténébres...).



Au pied de l'escalier appuyez sur "Select", les options "continuer" ou "sauvegarder et quitter" apparaissent à l'écran. Sélectionnez la seconde puis reprenez votre partie comme si de rien n'était. S'il vous arrive de perdre la partie, ne sauvegardez surtout pas, où vous perdriez le bénéfice des potions récupérées.



## LE DERNIER FRAGMENT DE CŒUR

Avouez que vous attendiez ce moment avec impatience, hein ? Dans quelques instants vous aurez tous les fragments de cœur, soit vingt containers de cœurs, le maximum ! N'oubliez pas l'guide !



Après être sorti vainqueur du combat contre le boss du septième palais, dirigez-vous vers le monticule de pierres, à gauche de ce même palais. Foncez dedans : un escalier se formera. Descendez... vous entrerez dans une grande salle avec un pont brisé. Franchissez-le grâce au pouvoir de l'Ether (celui-ci fera apparaître des dalles). Continuez votre progression grâce aux bombes en les posant dans les murs fissurés. Tournez une première fois à gauche, puis sortez de cette grotte par le bas. Ouf ! l'air libre ! Et vous voilà muni du dernier fragment de cœur !





## TRUCS EN TOUT GENRE (IN FINE)

Zelda est, vous avez dû le constater, un jeu hors du commun. On a beau l'avoir fini en passant par tous les palais, on oublie toujours quelques petits "plus" à la Nintendo... S'ils ne changent pas la fin pour autant ils nous montrent toute l'originalité et la valeur du jeu. Alors, pour finir en beauté ce dossier, voici tous ceux qui n'ont pas encore été évoqués.

### LE FIDÈLE POISSON

Souvenez-vous... lorsque vous asséchez le lac au sud d'Hyrule, un pauvre poisson est en train d'agoniser. En y mettant tout votre cœur, vous le remettez à l'eau pour le sauver. Eh bien, dans le monde de la Lumière, si vous jetez une pierre dans l'eau (au-dessus du pont en bois précisément), il viendra vous saluer d'un bref saut périlleux ! Par contre, si vous voulez lui dire un petit "bonjour" dans le monde des Ténèbres, vous ne verrez plus que ses arrêtes... Bouhhh ! Pauvre petit poisson !



### LES BOCAUX INUSABLES

Ahhh, voilà un détail important... Une fissure béante existe depuis de nombreux siècles sur la pyramide de Ganon... Intrigué, vous forcez, spontanément une ouverture et obtenez... la dernière épée !



Mais savez-vous que c'est également en ce lieu merveilleux que vous pouvez vous alimenter en potion magique ? Lancez vos bocaux dans l'étang, ils en ressortiront emplis de ce liquide verdâtre...



### LES GRANDS DORMEURS

Dans le monde des Ténèbres, vous savez certainement qu'il faut jeter quelque chose dans le cercle de pierres, près de la cascade des Vœux, pour qu'une créature aquatique vous balance le médaillon de la foudre. Mais si vous refaites la manipulation, la bête vous jettera une petite boule de feu à la figure, histoire que vous la laissiez dormir un peu.

Un autre dormeur : le campeur. Il a trouvé refuge sous le pont de pierre d'Hyrule. Si vous le réveillez, il vous donne un bocal... Ensuite, pas moyen de le réveiller. Flèches, bombes, flammes, cataclysmes : rien n'y fera... vous voilà averti !



### LE NAVET, SERVEZ-LE GLACÉ !

Les programmeurs doivent vraiment avoir l'esprit tordu... Dans le monde des Ténèbres, par exemple, si vous jetez de la poudre magique sur les ennemis, ils se transformeront en... navets ! Et si vous les badigeonnez de glace (grâce au bâton), vous obtiendrez des navets glacés !!!



### LA RUCHE

Si votre personnage a déjà bien entamé le monde des Ténèbres, dirigez-vous vers le village Cocorico du pays de la Lumière. Foncez avec vos bottes de Pégase dans l'arbre en bas à droite pour voir une nuée d'abeilles en sortir. Un moyen pratique si vous souhaitez les enfermer dans des bocaux.



MATT et YODA

(avec la précieuse collaboration du fidèle CASTOR)