XPLOSER un jeu pour écrire une soluce est toujours un plaisir, mais avec Zelda, le bonheur complet a été atteint. C'est donc un grand honneur de vous livrer les secrets de ce chef-d'œuvre du jeu d'aventure.

Les pages d'un seul magazine n'auraient pas été suffisantes pour concentrer le fruit de toutes nos nuits blanches. La soluce de Zelda a donc été construite en deux parties avec, dans ce premier numéro, le détail complet de la quête principale jusqu'au temple de la Forêt inclus, ainsi que toutes les sous-quêtes auxquelles Link participe pendant son aventure. Un beau programme en perspective...

Les pages de généralités qui suivent abordent déjà un grand nombre d'astuces. Et pour une fois, nous ne vous conseillerons pas de les lire maintenant, mais seulement d'y revenir quand vous cherchez une information précise... histoire de préserver votre plaisir à vous aussi !

Un dossier préparé par Clara Loft, illustré par Emmanuel Vegliona

Objets
La bourse de Link

Les rubis abondent dans Hyrule, mais Link ne peut pas en transporter une quantité illimitée sur lui. Au départ, il démarre l'aventure avec une bourse de 99 rubis. Pour obtenir celle de 200 et 500 rubis, il doit ramener respectivement 10 et 30 Skulltulas d'or à la maison des Skulltulas dans le village Cocorico.

UN MONDE PLEIN DE RESSOURCES

Le monde d'Hyrule regorge de ressources naturelles. En se baladant, Link trouve des rubis, des munitions, des cœurs de vie et d'autres objets encore, dans des quantités illimitées. Après avoir ramassé toutes les ressources d'un endroit, il suffit d'y retourner quelques instants plus tard pour retrouver la nature intacte. Les habitants d'Hyrule ramassent eux-mêmes beaucoup de ces objets pour les mettre en vitrine dans leurs magasins.

Tranchées avec un coup d'épée, les plantes sont un moyen efficace de se remplir les poches rapidement. Certaines repoussent instantanément.

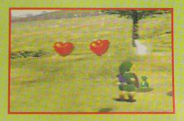
Les massifs et les cours d'eau contiennent souvent des rubis.

Dans les villages ou à l'intérieur d'une maison, vous trouverez fréquemment des jarres qu'il suffit de casser d'un coup d'épée pour récupérer leur contenu.
De taille plus importante, les caisses de bois doivent être cassées avec une roulade (touches Haut + bleue).

Pour casser des pierres, Link doit d'abord les soulever, puis les jeter. En se brisant, elles peuvent révéler des cœurs de vie ou des rubis.

Même le feuillage des arbres est riche en ressources. Ne sachant pas grimper au sommet des branches, Link peut réussir à faire tomber des objets avec une simple roulade contre le tronc (touches Haut + bleue). Certains arbres sont le repère privilégié des Skulltulas d'or.

Récompensé après un combat, Link obtient généralement de ses ennemis des munitions ou des cœurs de vie. Les grandes créatures étoilées de la plaine d'Hyrule sont particulièrement généreuses.



LES CARRÉS DE TERRE

En explorant le monde, Link découvre, à maintes reprises, des carrés de terre fraîchement retournée, mais il est loin de se douter de leur utilité...

• Les insectes

Les trous dans la terre cachent souvent des Skulltulas d'or. Pour les attirer, Link vide une bouteille d'insectes dans la terre et attend quelques secondes en espérant qu'une araignée apparaisse. Ces petits insectes bleus se trouvent soit dans les boutiques, soit sous des pierres ou dans des plantes (notamment dans les grottes secrètes). Pour les transporter, Link doit impérativement se munir d'une bouteille vide.

• Les haricots magiques

Quoi de plus naturel que de planter une graine dans la terre... Mais les graines qu'utilise Link sont des haricots au pouvoir magique. Au début, une jeune pousse apparaît, puis celle-ci mûrit et se transforme au fil des années. Quand Link adulte revient voir son potager, il découvre une plate-forme volante lui permettant de se déplacer beaucoup plus rapidement et parfois d'atteindre des endroits inexplorés. Le vendeur de haricots magiques se trouve à l'entrée du fleuve Zora et vous fournira le nombre exact de graines pour planter tous les carrés de terre du royaume. Malheureusement, ses prix grimpent à une allure vertigineuse.

• Insecte ou haricot ?

Les carrés de terre donnent systématiquement des plates-formes volantes, mais tous ne cachent pas de Skulltulas d'or, ce qui oblige Link à faire des essais. Heureusement, les insectes ne manquent pas dans le monde d'Hyrule. L'ordre dans lequel vous déposez une graine ou un insecte n'a pas d'importance. Vous pouvez lâcher des insectes et trouver une araignée, même si une jeune pousse est déjà apparue. En revanche, quand le carré de terre se transforme en plate-forme volante, il est trop tard.

LES FONTAINES DES FÉES

Navi n'est pas la seule fée capable d'aider Link. En explorant le monde, vous trouverez d'autres précieuses alliées.

Les Fontaines des fées
Souvent cachées au fond d'une grotte, les Fontaines sont les endroits les plus paisibles d'Hyrule. En entrant dans le bassin, Link est soigné de toutes ses blessures. Mais il y a beaucoup plus intéressant : muni d'une bouteille vide, vous pouvez capturer une fée et l'emmener avec vous. Si Link meurt au cours d'un combat, la fée sort automatiquement pour le ranimer (vous n'avez pas besoin d'équiper la bouteille sur les touches C). Dans les donjons, cela vous évite non seulement de recommencer un combat déjà bien avancé, mais aussi d'avoir à reparcourir toute la carte depuis l'entrée.

Les Fontaines royales
Les fées des Fontaines royales sont les plus puissantes d'Hyrule, car elles fournissent à Link des pouvoirs magiques permanents. Pour les appeler une fois au sein de leur repère, il suffit de jouer la Berceuse de Zelda. Au total, vous en trouverez six, mais seulement trois sont accessibles dans la première partie du jeu.

Au sommet du Mont du Péril

Pouvoir reçu :
Attaque Cyclone

Au château d'Hyrule

Pouvoir reçu :
Feu de Din

À la Fontaine Zora

Pouvoir reçu :
Vent de Farore

LES VACHES

Toutes les vaches du royaume ont été élevées au Ranch Lon Lon et se souviennent de la chanson d'Epona. Si vous jouez cet air en leur présence, elles vous autoriseront à prendre du lait. Pour cela, vous devez, bien entendu, disposer d'une bouteille vide.

LES PAPILLONS

Vivant à l'air libre ou au fond des grottes secrètes d'Hyrule, les papillons ne sont pas là innocemment. Quand l'un d'eux se pose sur un bâton Mojo, il se transforme en fée rose comme celles que Link trouve dans les Fontaines. Si vous possédez une bouteille vide, vous pourrez donc la capturer. Mais les papillons ne se posent pas facilement. Pour augmenter vos chances de les attirer, marchez tout doucement vers eux et surveillez bien ce qui se passe. Quand ils se posent, c'est assez subtil, vous avez plus de chance de repérer la fée au moment où elle apparaît.

Les Statues avec un œil

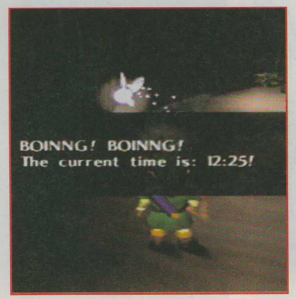
Link trouve ces drôles de statues en grande quantité dans le monde d'Hyrule, mais Navi lui fournit peu d'explications, car elle-même ne connaît pas leur utilité.

Des infos

Quand Link interroge les statues en portant le Masque de Vérité, il réussit à lire les messages secrets qu'elles contiennent. Pour la plupart, il s'agit de ragots, mais parfois le message peut être d'une grande utilité (aide de jeu pour des énigmes et des passages secrets). Le Masque de Vérité se récupère à la Boutique aux masques joyeux du marché d'Hyrule, mais seulement après avoir rempli quelques conditions...

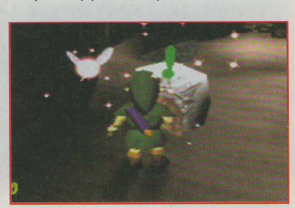
Horloge parlante

En donnant un coup d'épée dans la statue, Link obtient l'heure à la minute précise. C'est amusant, mais ça ne sert à rien !



Les fées

Décidément, ces statues sont étonnantes. En jouant un air d'Ocarina, Link fait apparaître une fée rose comme celles qu'ils trouvent dans les Fontaines. Avec une bouteille vide, il peut donc la capturer. La Berceuse de Zelda est l'une des chansons les plus appréciées par les statues.



La Pierre de Souffrance

En éliminant vingt Skulltulas d'or, Link obtient la Pierre de Souffrance dans la maison des Skulltulas, au village Cocorico. Une fois cet objet magique dans votre inventaire, le paddle se met à vibrer dès que Link approche d'une grotte secrète. Seuls les joueurs possédant le kit vibration Nintendo pourront donc profiter des pouvoirs de la Pierre de Souffrance. Quelle injustice ! Mais rassurez-vous, les grottes en question ne contiennent rien d'indispensable pour terminer le jeu. En outre, il est parfois possible de les repérer en tendant l'oreille (le « Meuh » d'une vache par exemple). Quant aux autres passages secrets, la plupart sont signalés par des gros rochers, des murs à la texture douteuse ou des cercles de petites pierres.

Rien ne semble signaler la présence d'une grotte secrète. Pourtant, en passant à cet endroit, le paddle se met à vibrer.

Link dépose une bombe ou joue un air d'Ocarina approprié et découvre effectivement l'entrée d'une grotte.

Des habitants du village Cocorico sont tombés sous une terrible malédiction. Transformés en araignées, ils supplient Link de les aider en retrouvant les 100 Skulltulas d'or éparpillées dans le monde. C'est la sous-quête la plus longue et la plus difficile du jeu.

LES CADEAUX

Trouver les 100 Skulltulas d'or du jeu demande beaucoup d'énergie. C'est une façon détournée et amusante de réaliser un « score ». Néanmoins, sachez que seules les 30 premières sont vraiment intéressantes, compte tenu des cadeaux qu'elles procurent. Pour obtenir ces récompenses, allez régulièrement dans la maison des Skulltulas au village Cocorico.

Cadeaux	Nombre de Skulltulas d'or trouvées
Bourse d'adulte	10
Pierre de Souffrance	20
Bourse géante	30
Missiles	40
Fragment de cœur	50
Rubis d'or (200)	100

Pour éliminer les Skulltulas

N'importe quelle arme peut venir à bout d'une Skulltula d'or. En mourant, celle-ci laisse derrière elle un symbole en forme de tête de mort qu'il suffit de ramasser pour valider votre prise. Si le symbole est inaccessible, il vous faut une arme de jet appropriée pour le récupérer (boomerang, grappin...). Tant que vous ne possédez pas l'arme nécessaire, ne perdez pas de temps à viser les araignées en hauteur.

LES SKULLTULAS D'OR

TOTAL SKULLTULAS DANS LA NATURE	56			
Forêt Kokiri	3			
Derrière la cabane des Frères-je-sais-tout		●		●*
Derrière la cabane des Jumelles			●	●
Dans le carré de terre près de la Boutique Kokiri		●		
Plaine d'Hyrule	2			
Près du pont-levis du château d'Hyrule		●		
Dans le cercle de pierres à l'entrée de la vallée de Gerudo		●		
Château d'Hyrule	4			
Dans une caisse du poste de garde, à l'entrée du marché d'Hyrule		●		
Dans la grotte secrète ouverte avec le Chant des Tempêtes		●		
Dans l'arbre à l'entrée du chemin menant au château		●		
Derrière une voûte en brique quand le château tombe aux mains de Ganondorf			●	
Ranch Lon Lon	4			
Dans un arbre près de l'enclos des chevaux		●		
Derrière la petite cabane de l'enclos des chevaux		●		●
Sur un mur de l'enceinte du Ranch		●		●
Sur les volets de l'une des fenêtres de Talon		●		●
Village Cocorico	6			
Dans l'arbre à l'entrée du village		●		●
Derrière la maison des Skulltulas		●		●
Sur des briques du stand de tir en construction		●		●
Derrière la maison du petit garçon du cimetière		●		●
Sur l'échelle au sommet de la tour de Cocorico		●		●
Sur le toit de la maison d'Impa			●	●
Cimetière	2			
Sur la paroi droite du cimetière		●		●
Le carré de terre près de la tombe d'Igor		●		
Bois Perdus	4			
Le carré de terre près du raccourci vers la plaine d'Hyrule		●		
Sur la corniche près de la grotte secrète des laitues (atteignable uniquement avec une plate-forme volante)			●	●
Le carré de terre près de la grotte secrète des laitues		●		
Sur la paroi de droite au bout du labyrinthe du Bosquet Sacré			●	●
Mont du Péril	4			
Dans la première grotte secrète		●	●	
Sur la terrasse surplombant la Caverne Dodongo (cassez le gros rocher avec un marteau)			●	●
Après les chutes de pierres sur le chemin du sommet			●	●
Le carré de terre à l'entrée de la caverne de Dodongo		●		
Village Goron	2			
Dans une caisse de la salle au trésor		●		
Derrière la pierre, sur la plate-forme suspendue			●	●

Fleuve Zora	4			
Sur l'échelle, près de la cascade		●		●
Dans l'arbre, à l'entrée de la rivière		●		
Près de la grotte secrète, au milieu de la rivière			●	●
Sur la paroi de gauche, après la passerelle de bois			●	●
Domaine Zora	1			
En haut de la cascade quand le domaine est gelé			●	●
Fontaine Zora	3			
Dans un arbre, à l'entrée de la Fontaine royale		●		
Sur la paroi, près de l'arbre mort		●		●
Sous le gros rocher, à l'entrée de la Fontaine royale			●	●
Lac Hylia	5			
Sur l'île des deux petits pylônes		●		●
Dans une caisse, au fond de la piscine du laboratoire			●	
Sur les murs, à l'extérieur du laboratoire		●		●
Sur l'île de l'arbre mort			●	●
Le carré de terre, derrière le laboratoire		●		

Les emplacements des dernières Skulltulas d'or seront détaillés sur les plans dans la deuxième partie de la soluce (fin janvier), mais voici dans les grandes lignes quelques indices sur leurs cachettes.

Cratère du Mont du Péril	2			
Un carré de terre		●		
Dans une caisse, à l'entrée du cratère		●		
Vallée Gerudo	4			
Sur un mur, près du pont effondré		●		●
Près des charpentiers			●	●
Sous la voûte de pierre			●	●
Un carré de terre		●		
Forteresse Gerudo	2			
Sur l'un des murs de la forteresse			●	●
Dans la zone du concours d'archers à cheval			●	●
Terres hantées	1			
Sur la structure en pierre, près du guide fantôme			●	
Colosse du désert	3			
Dans l'un des palmiers			●	●
Dans un endroit accessible uniquement avec une plate-forme volante			●	●
Un carré de terre		●		

* Exemple : l'araignée, que le jeune Link trouve derrière la cabane des Frères-je-sais-tout, n'est visible que de nuit.

Link enfant Link adulte Par temps de nuit

Les cachettes des Skulltulas

Les araignées vivent n'importe où, en intérieur comme en extérieur, mais certaines n'apparaissent que de nuit. De même, quand Link devient adulte, ils en découvrent de nouvelles dans des endroits déjà visités sept ans auparavant. Chercher les araignées revient donc à explorer le monde quatre fois : de nuit, de jour, en tant que Link jeune et Link adulte.

Les carrés de terre

Certaines araignées trouvent refuge dans les carrés de terre fraîchement retournée. Pour les attirer, Link vide une bouteille d'insectes dans la terre et attend quelques secondes, espérant qu'une araignée apparaisse. Ces petits insectes bleus se trouvent dans les boutiques, sous des pierres ou dans des plantes (notamment dans les grottes secrètes). Mais pour les acheter ou les attraper, vous devez impérativement vous munir d'une bouteille vide.

Les arbres

Avec une roulade contre le tronc d'un arbre (touches Haut + bleue), Link débusque parfois une araignée.

Un bruit caractéristique

Les Skulltulas émettent un bruit très particulier qui trahit leur présence. Prenez l'habitude de tendre l'oreille quand vous visitez un nouvel endroit.

TOTAL SKULLTULAS DANS LES DONJONS	44
Arbre Mojo	4
Caverne Dodongo	5
Grand Jabu-Jabu	4
Temple de la Forêt	5
Temple du Feu	5
Caverne de Glace	3
Temple de l'Eau	5
Puits	3
Temple de l'Ombre	5
Temple de l'Esprit	5

LES BOUTEILLES VIDES

Sans contenant, Link ne peut pas transporter les multiples objets qu'il trouve dans le Royaume d'Hyrule : insecte, lait, poisson, potion de magie, potion de vie, fée, esprit, flamme bleue...etc. Les bouteilles vides sont donc des biens d'une importance capitale, mais malheureusement ils sont rares et ne peuvent en aucun cas s'acheter dans une boutique. Au total, le jeu en comprend quatre :

Bouteille n°1 : Ranch Lon Lon

Après avoir rencontré la princesse Zelda, Link se rend au Ranch Lon Lon pour revoir ses amis. Talon lui propose de jouer au jeu « Cherche les Super Cocottes » et lui remet en récompense une bouteille de lait. Une fois vide, cette bouteille peut contenir n'importe quel autre objet (voir aussi Ranch Lon Lon).

Bouteille n°2 : village Cocorico

En chemin pour le Mont du Péril, Link traverse le village Cocorico et rencontre la femme aux cocottes. Allergique aux plumes, celle-ci lui demande de retrouver ses sept poules dispersées dans le village et de les ramener dans l'enclos. En lui rendant ainsi service, Link obtient une deuxième bouteille vide (voir aussi village Cocorico).

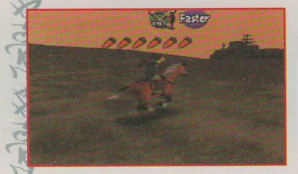
Bouteille n°3 : lac Hylia

Après avoir rencontré le roi Zora et gagné l'Écaille d'Argent, Link part au lac Hylia pour chercher un indice sur la disparition de la princesse Ruto. À la sortie de la caverne menant directement du Domaine Zora au lac, Link trouve au fond de l'eau une bouteille avec un message. Après avoir pris connaissance du message, le roi Zora laisse la bouteille vide à Link (voir également Domaine Zora).

Bouteille n°4 : marché d'Hyrule

Quand Link devient adulte, le poste de garde à l'entrée du marché se transforme en boutique d'esprits tenue par un homme étrange. Celui-ci est prêt à vous acheter deux catégories d'esprits. Les classiques qui abondent dans le cimetière Cocorico sont d'un faible intérêt, car ils ne rapportent que quelques rubis à Link.

En revanche, si vous ramenez 10 grands esprits à l'homme, il vous remettra la quatrième et dernière bouteille du jeu. Les grands esprits se trouvent tous dans la plaine d'Hyrule, mais ils sont très difficiles à attraper. Voici quelques conseils pour augmenter votre tableau de chasse :



Visitez la plaine d'Hyrule de fond en comble, car les esprits se trouvent à des endroits précis et n'apparaissent pas de façon aléatoire (un devant le château, un au nord-ouest de la plaine, deux au sud de la plaine dans les arbres, deux près de l'entrée vers Gerudo, un à droite de l'entrée vers Cocorico sous l'arche de terre, un près de l'entrée du Ranch, deux entre le Ranch et l'entrée vers Kokiri). Vous les verrez quand Link monte à cheval de jour comme de nuit.

Lancez Epona au petit galop puis épaulez votre arc avant même d'apercevoir l'esprit. Cela vous fera gagner beaucoup de temps au moment de viser.

Néanmoins, Epona devra régulièrement être remise dans le droit chemin. Pour un tir précis, il est également bon d'avoir établi auparavant un point de repère sur la destination des flèches par rapport à la main de Link ou le centre de l'arc.

Au bout de deux flèches, le grand esprit est battu. Malheur à ceux qui n'avait préparé de bouteille vide dans leur inventaire, car dans ce cas, tout est à refaire !

L'OCARINA

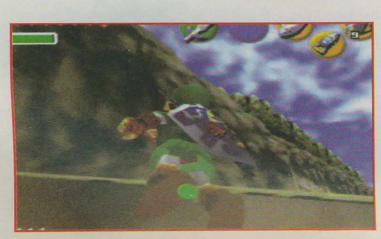
Sous ses airs d'instruments de musique classique, l'Ocarina est un objet magique puissant qui accompagnera Link tout au long de son aventure.

Quand utiliser l'Ocarina ?

Avec l'Ocarina des Fées et du Temps, Link apprendra au total douze mélodies différentes. Certaines, comme le chant de la Lumière ou le menuet des Bois, vous permettront de vous téléporter vers des endroits précis. Les autres mélodies sont souvent le moyen de résoudre des énigmes et d'avancer dans la quête principale : ouvrir une porte scellée, faire parler un personnage, etc. Pour savoir quand utiliser l'instrument, voici une petite astuce : si vous êtes coincé devant une énigme, ayez le réflexe de sortir votre Ocarina au moins une fois. Si vous entendez une courte musique avant même de jouer, c'est que l'Ocarina est bien l'objet à utiliser pour débloquer la situation. Reste à savoir quelle mélodie jouer, mais le choix se fait généralement en toute logique.

Le chant des Épouvantails

Non homologué dans les douze airs du jeu, le chant des Épouvantails est une mélodie de votre propre composition. Link la joue aux deux épouvantails du lac Hylia puis la note dans un coin (...sur la carte à détacher de ce magazine) pour s'en souvenir plus tard. Quand il revient une fois adulte, il ne trouve plus qu'un seul épouvantail près du lac, mais celui-ci est ravi d'entendre à nouveau la mélodie. L'épouvantail lui apprend que son ami Pierre se balade quelque part dans le royaume et peut être d'une aide très précieuse. Désormais, avec le chant, Link peut faire apparaître Pierre à certains endroits et utiliser son grappin pour se hisser à côté de lui. Ceci est pratique dans plusieurs situations : soit pour vous créer des raccourcis (ex : atteindre une plate-forme élevée sans faire tout le tour par l'escalier), soit pour accéder à des passages tout simplement inaccessibles (ex: plate-forme élevée sans escalier, ou plate-forme trop éloignée)... Repérer les endroits où Pierre peut être appelé n'est pas toujours évident, mais Navi vous les signalera en changeant de couleur (verte).

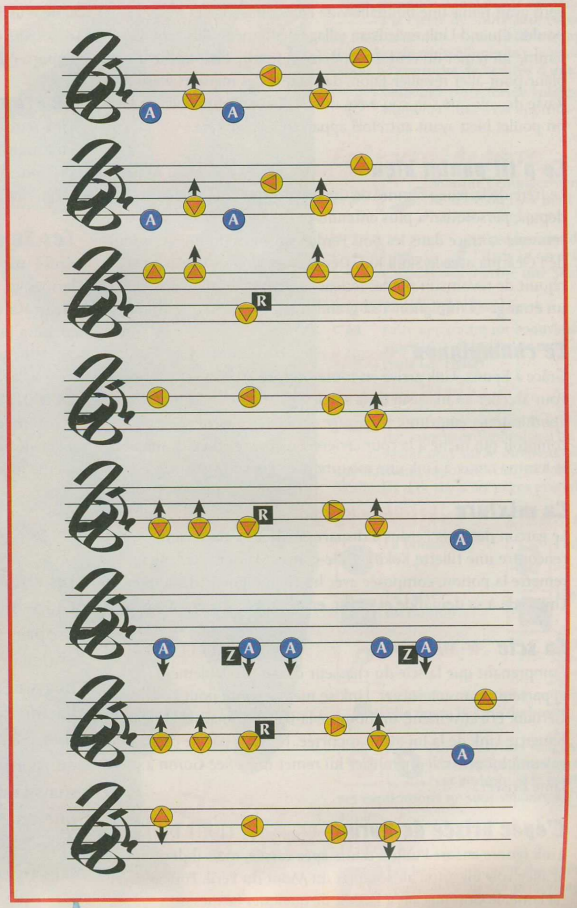


Le chant des Tempêtes

Link apprend cet air quand il est adulte au moulin du village Cocorico. Le chant des Tempêtes vous ouvrira la porte de nombreuses grottes secrètes, là où des bombes n'ont aucun effet. Mais bien souvent, il vous faut la Pierre de Souffrance pour repérer l'endroit où jouer. Il arrive également que Navi devienne verte sans raison apparente et que, dans ces cas-là, elle vous indique la présence d'une amie à elle. Jouez le chant des Tempêtes et vous pourrez faire apparaître une fée qui vous soignera.

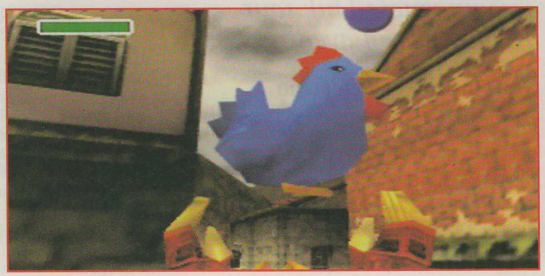
Êtes-vous un virtuose dans l'âme ?

Si le cœur vous en dit, vous pouvez essayer de jouer l'un des thèmes musicaux du jeu avec la partition suivante. Pour reproduire fidèlement la mélodie, respectez les flèches noires qui indiquent comment utiliser le pavé directionnel (Haut ou Bas). À vous de jouer !



LE POULET BLEU

Jamais Link n'aurait pu imaginer qu'un simple petit poulet bleu le mènerait si loin. Pourtant, en acceptant l'œuf au village Cocorico, il s'apprête à suivre l'une des sous-quêtes les plus longues et les plus amusantes de son aventure. Voici chacune des étapes !



L'œuf - la femme aux poules — VILLAGE COCORICO

Toute l'histoire commence avec la jeune femme de Cocorico qui vous avait remis une bouteille vide en échange de ses sept poules. Quand Link revient au village des années plus tard, la femme lui remet un œuf. Le lendemain matin, Link utilise le coq blanc pour aller réveiller Talon, dans l'une des maisons voisines. Ravie de voir que son coq a été utile, la jeune femme offre à Link un poulet bleu ayant autrefois appartenu à son frère.

Le p'tit poulet bleu - le frère — BOIS PERDUS

Le frère de la jeune femme de Cocorico a quitté le village et depuis, personne n'a plus entendu parler de lui. Mais Link retrouve sa trace dans les Bois Perdus, à l'endroit où il avait joué de l'Ocarina avec le Skull Kid. Déprimé et fatigué, le garçon se réjouit de revoir son poulet fétiche et demande à Link de livrer un étrange champignon à sa grand-mère.

Le champignon - la sorcière — VILLAGE COCORICO

Grâce à Epona, Link arrive en toute urgence au village Cocorico. Pour accéder au magasin de la sorcière, il entre chez le premier apothicaire et emprunte le passage, au fond à gauche du comptoir qui mène à la cour arrière. En échange du champignon, la femme remet à Link une mixture pour guérir le garçon.

La mixture - la fillette Kokiri — BOIS PERDUS

Le garçon des Bois Perdus a disparu, mais à sa place, Link rencontre une fillette Kokiri. Celle-ci insiste pour que Link lui remette la potion, composée avec les champignons de la forêt. Link cède à sa demande et reçoit, en échange, une étrange scie.

La scie - le menuisier — VALLÉE GERUDO

Comprenant que la scie du chasseur devait probablement appartenir à un menuisier, Link se met en route pour la vallée Gerudo. Effectivement, un homme là-bas reconnaît la lame et remercie Link de la lui avoir apportée. N'ayant pas de cadeau de valeur à lui offrir, le menuisier lui remet une épée Goron à la lame brisée.

L'épée brisée de Goron - Biggoron — MONT DU PÉRIL

Link ignore encore l'utilité d'une épée cassée, mais il décide d'aller voir Biggoron au sommet du Mont du Péril. Pour réparer la lame, le Goron géant a besoin de quelques larmes du roi Zora et, en conséquence, donne à Link une ordonnance spéciale.

L'ordonnance - le roi Zora — DOMAINE ZORA

Une fois au domaine Zora, Link remet l'ordonnance au roi, mais il ne réussit pas à obtenir les fameuses larmes. Devant l'air désespéré de Link, le roi lui donne en échange un crapaud à apporter au savant du lac Hylia.

Le crapaud - le savant — LAC HYLIA

Link remet le crapaud au vieil homme du laboratoire pour qu'il en extrait les larmes. Obtenant enfin son flacon, Link se précipite à nouveau au Mont du Péril avant que son étrange recette ne devienne périmée.

Les Super Gouttes - Biggoron — MONT DU PÉRIL

Après une course effrénée contre la montre, Link apporte les larmes au Goron qui les utilise immédiatement pour retrouver la vue. La réparation de la lame peut commencer, mais elle prendra un peu de temps. Le Goron remet à Link un certificat et lui demande de repasser quelques jours plus tard.

Le certificat - Biggoron — MONT DU PÉRIL

D'habitude, Link est patient, mais au bout de trois jours, il cède à l'envie de retourner voir le Goron. Celui-ci a bien avancé et a même réussi à réparer la lame en un temps record.

L'épée de Biggoron

Les efforts de Link sont largement récompensés. Grâce à un simple petit poulet bleu, il se retrouve propriétaire d'une lame légendaire, plus grande et deux fois plus puissante que son épée. Le poids de l'arme ne lui permet pas d'utiliser un bouclier en même temps, mais Link sait que cette épée lui sera très utile au cours de son aventure.

LÉGENDE DES PLANS

Les plans en 3D décrivent les contrées du royaume d'Hyrule en détail. Voici quelques indications pour vous repérer dans les annotations...

La quête principale

Quand vous visitez un nouvel endroit, les chiffres vous indiquent tout ce que Link doit impérativement réaliser pour avancer dans la quête principale.

Attention, les chiffres et les textes écrits en bleu concerne la quête de Link une fois adulte. Ne les lisez qu'en temps voulu !

Les endroits secrets

Link a besoin d'une bombe pour ouvrir l'entrée de la grotte secrète.

En jouant le Chant des Tempêtes à cet endroit, Link dégagera l'entrée de la grotte secrète.

Rien dans le décor ne semble signaler la présence d'une grotte secrète. Mais grâce à la Pierre de Souffrance (obtenue contre 20 Skulltulas d'or et compatible uniquement avec le kit de vibration Nintendo), le paddle se met à vibrer à l'approche de l'entrée d'une grotte.

Seule une plate-forme volante peut emmener Link à cet endroit.

Les carrés de terre

Marque l'emplacement des carrés de terre où Link peut planter des haricots magiques.

En déposant des insectes dans ce carré de terre, Link attire une Skulltula d'or.

Les épouvantails

Faire apparaître un épouvantail ici peut aider Link d'une façon ou d'une autre (voir Lac Hylia).

Les Skulltulas d'or

Les araignées désignent l'emplacement des fameuses Skulltulas d'or. Pour en savoir plus sur le moment où elles apparaissent, reportez-vous au tableau des Skulltulas d'or dans les pages précédentes.

Les donjons

La boussole

La carte du donjon

Les petites clés

La clé d'or. Il n'y en a qu'une par donjon. Elle ouvre la salle du boss.

Un petit rond rouge vous indique des explications concernant cet endroit. Si le rond est bleu, ces explications ne sont valables qu'une fois Link adulte.

L'âge de Link

Link enfant

Link adolescent

Divers

Les lettres indiquent des quêtes secondaires ou des personnages à rencontrer.

LA FORÊT KOKIRI

L'aventure démarre au cœur du village Kokiri où habitent Link et les siens. Le Très Vénérable Arbre Mojo, gardien de la forêt, envoie la fée Navi réveiller le jeune héros pour lui confier une mission de la plus haute importance. Finies les grasses mat' !

Grotte secrète

Boutique Kokiri

Corniche secrète

Cabane de Mido

Vers les Bois Perdus

Vers Hyrule

Vers l'Arbre Mojo

Cabane des Jumelles

Cabane des frères Je-sais-tout

Cabane de Link

Cabane de Saria

Objectifs

I PARLER À SARIA

II TROUVER L'ÉPÉE DES KOKIRIS

III ACHETER LE BOUCLIER MOJO

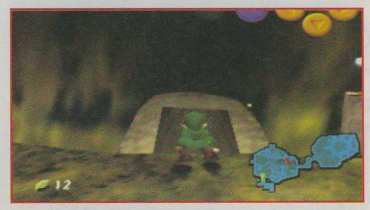
La légende des plans se trouve en page 33

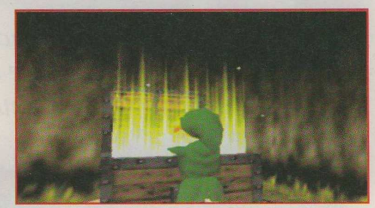
I Saria

Saria attend Link en bas de sa hutte. Cette jolie Kokiri est une alliée en or pour avancer dans la quête. Revenez souvent la voir !

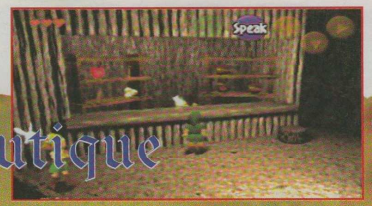
II L'épée des Kokiris

Un trou dans la roche amène Link dans une partie secrète de la forêt. En maintenant la touche Z enfoncée, vous apprendrez à faire des pas chassés pour repérer le terrain en toute sécurité. Laissez passer la boule puis suivez-la jusqu'au coffre.





Boutique



OBJETS	PRIX
Noix Mojo (10)	30
Noix Mojo (5)	15
Bâton Mojo	10
Bouclier Mojo	40
Graines Mojo (30)	30
Flèches (10)	20
Flèches (30)	60
Cœur de vie	10

Excepté pour le bouclier Mojo, ne dépensez pas inutilement votre argent dans ces objets que vous trouverez en grande quantité dans la forêt.

III Le bouclier Mojo

Ce bouclier est indispensable pour l'entrevue avec l'Arbre Mojo. Link n'a aucun mal à récupérer les 40 rubis nécessaires en fouillant le village Kokiri (voir généralités).

L'ARBRE MOJO

Muni d'une épée et d'un bouclier, Link est prêt à sauver l'Arbre Mojo de sa terrible malédiction. Le creux de l'Arbre mène au premier donjon de l'aventure, comportant cinq étages au total.

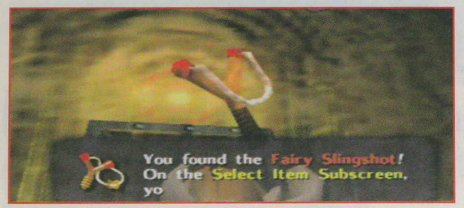
Ennemis

Les araignées géantes

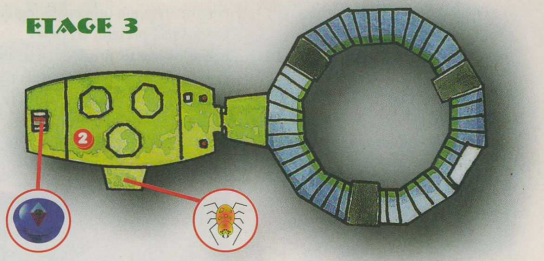
Le ventre est le point faible de ces araignées, mais ce n'est qu'en vous approchant doucement qu'elles se retourneront. Si vous souhaitez économiser des munitions de lance-pierres (Link trouve l'arme au deuxième étage), vous pouvez les attaquer à l'épée. N'hésitez pas à vous placer très près d'elles, puis bondissez pointe en avant dès que le ventre apparaît.

❶ Le lance-pierres des fées

Le coffre contient le lance-pierres indispensable pour avancer dans le donjon. Vous trouverez régulièrement des munitions sur les ennemis ou dans les plantes, mais veillez à ne pas les gaspiller inutilement. En attendant de disposer d'un sac plus grand, Link est limité à un maximum de trente graines Mojo. Pour viser, utilisez la touche Z (cibles proches) ou prenez comme point de repère le centre de la corde (cibles éloignées). En tirant sur l'échelle du mur d'en face, Link trouve le moyen de quitter la pièce.

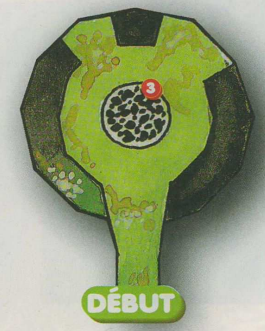


La légende des plans se trouve en page 33



❷ La torche

En se débarrassant des araignées grimpantes à l'aide du lance-pierres, Link escalade la vigne jusqu'au troisième étage. Après avoir récupéré la boussole au point 2, utilisez un bâton Mojo pour amener une flamme sur la torche éteinte... et les barreaux de la porte disparaîtront, comme par magie.

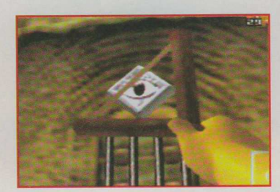


❸ Vers le sous-sol

Seul le poids de Link pourra venir à bout de la grande toile d'araignée, à l'entrée du donjon. Laissez-vous tomber du troisième étage en veillant à ne pas courir ou vous risquez de rater le centre de la toile.

4 La toile en feu

Une toile d'araignée bloque à nouveau le passage. C'est en y mettant le feu que Link réussit à accéder à la porte. Encore faut-il speeder pour apporter le bâton Mojo depuis l'autre rive. Cette énigme manque un peu de logique car, jusqu'à présent, les toiles n'avaient jamais pris feu... Rassurez-vous, ce genre de petits incidents ne se produit que rarement. Dans la pièce suivante, tirez sur l'œil de métal au-dessus de la porte pour ouvrir le passage.



5 L'interrupteur sous l'eau

Le tronc empêche Link de traverser le bassin. Un interrupteur sous l'eau vous permettra de faire baisser le niveau durant l'utilisation de la plate-forme flottante.

6 Les yeux au plafond

Au nombre de trois, les larves de Gohma sont plutôt coriaces. Voilà une bonne occasion de vous entraîner au combat à plusieurs avec la touche Z. Mais si vous voulez n'y laisser aucune plume, la meilleure technique consiste à leur tirer dessus de l'entrée, avant qu'elles ne tombent du plafond, ou tout simplement de contourner la pièce en évitant toujours son centre.

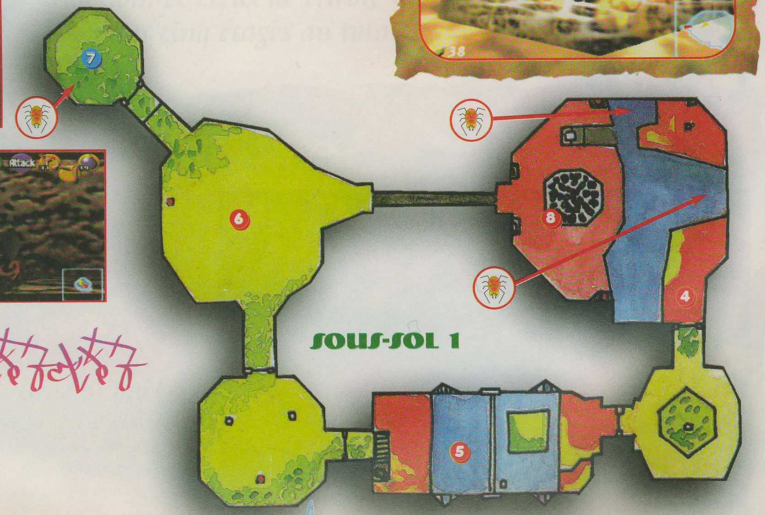
7 Le passage secret

Plus tard dans le jeu, Link pourra revenir ici et faire écrouler le mur à l'aide d'une bombe. Il découvrira une araignée Skulltula, mais pour récupérer le symbole en hauteur, il lui faudra également une arme de jet appropriée.

Objets

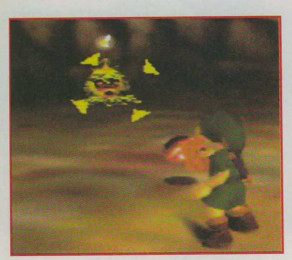
Le Bâton Mojo

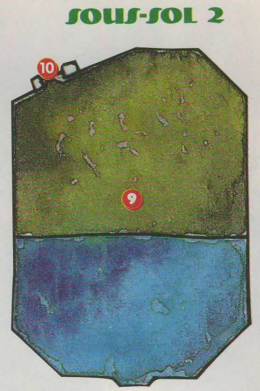
Même s'ils se brisent d'un coup, les bâtons récupérés sur les plantes carnivores sont de bonnes armes, surtout quand Link les utilise avec une attaque sautée. Ils sont également très utiles pour transporter le feu d'une torche vers un autre endroit, mais ils se consument rapidement. Une fois utilisé, un bâton n'est pas perdu si vous appuyez sur la touche A pour le ranger avant qu'il ne s'éteigne.



8 Vers le second sous-sol

Link est de retour dans la pièce principale du premier sous-sol, sur une nouvelle rive. Une grande toile d'araignée bloque le passage d'un puits, mais il n'y a pas moyen cette fois de se laisser tomber de haut pour la détruire. Link pousse le bloc à l'eau et part chercher du feu sur la rive d'en face.





9 Les trois Pestes Mojo

Conformément aux indications de leur congénère, Link doit abattre les trois Pestes Mojo dans l'ordre suivant : 2, 3, 1, soit milieu, droite, gauche. Utilisez votre bouclier et la touche Z pour en venir à bout l'une après l'autre.

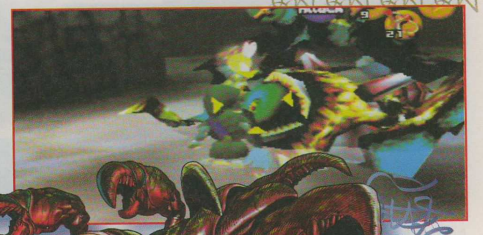
Ennemis

Les Pestes Mojo

Quand Link approche des Pestes, elles disparaissent sournoisement dans leur trou. Avec elles, la technique est très simple. Visez-les avec la touche Z, puis, en vous protégeant de votre bouclier, attendez tranquillement qu'une noix Mojo ricoche contre le bouclier. Une fois les Pestes assommées, partez vite à leur poursuite pour leur parler. Elles vous donneront des indices ou parfois essaieront de vous vendre des objets. Méfiez-vous des prix !...

10 La reine Gohma

Le big boss de ce donjon est une gigantesque araignée-scorpion. Pour l'affronter, Link doit d'abord l'étourdir avec le lance-pierres, puis lui donner un violent coup d'épée, en attaque sautée par exemple. La reine Gohma part alors en retraite au plafond. L'idéal est de la toucher là-haut pour la faire tomber et l'empêcher ainsi de pondre. Si c'est trop tard, ayez le réflexe de tuer les œufs avant qu'ils n'éclosent ou bien Link devra combattre trois larves. La reine redescend ensuite pour un nouveau face à face. Quelques coups supplémentaires contre elle vous permettront d'en finir rapidement.



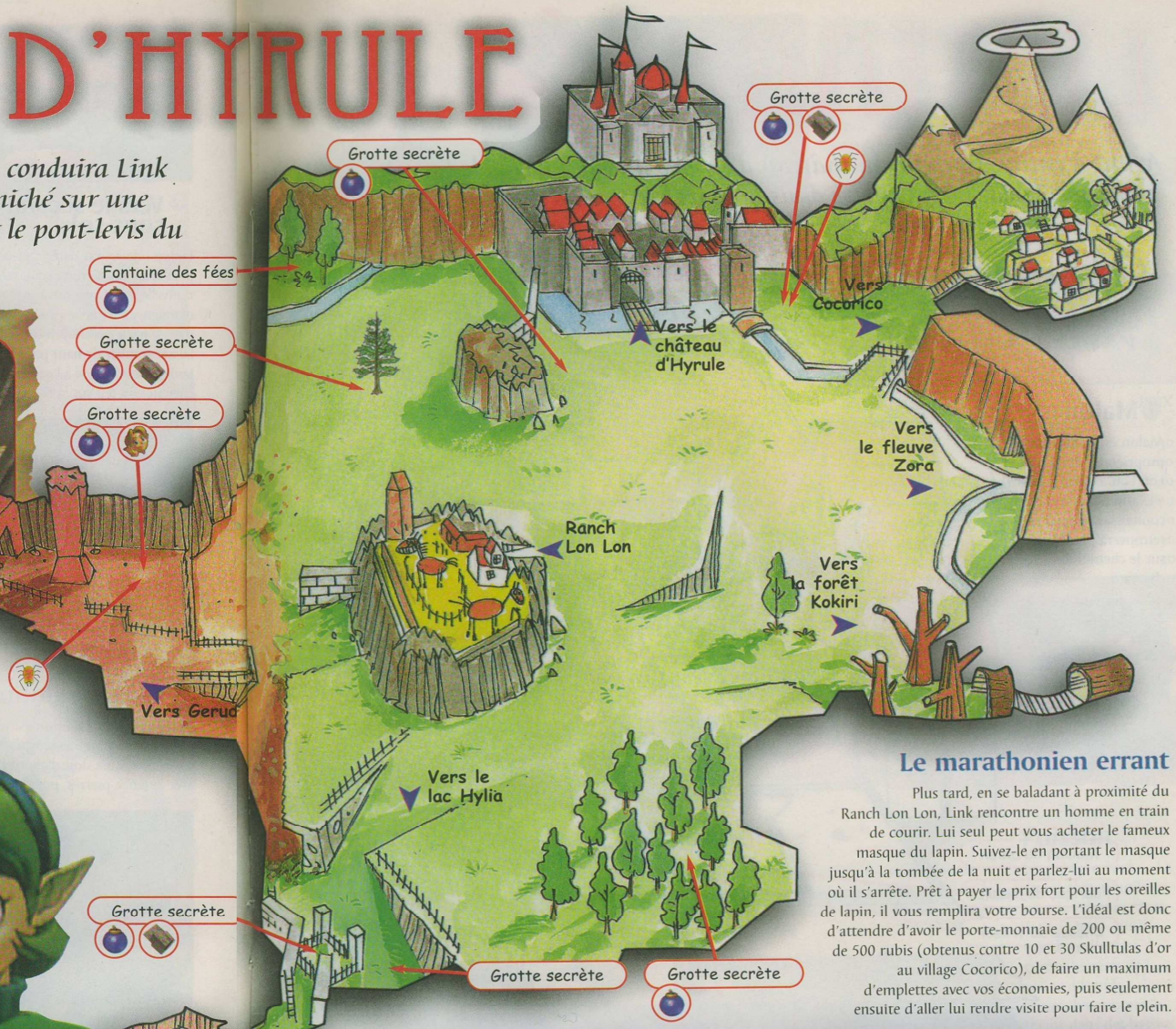
LA PLAINE D'HYRULE

Vaste campagne au centre du royaume, la plaine d'Hyrule conduira Link vers les différents mondes du jeu, dont le Ranch Lon Lon niché sur une colline. Mais attention, le soleil se couche rapidement... et le pont-levis du château d'Hyrule pourrait bien se fermer sous votre nez.

Objets

L'Ocarina des Fées

En quittant la forêt, Saria remet à Link le fameux Ocarina des Fées. Muni de l'instrument magique et de l'émeraude des Kokiris confiée par l'Arbre Mojo, vous devez maintenant vous rendre au château d'Hyrule pour y rencontrer la princesse Zelda.



Le jour et la nuit

Cette campagne est aussi sûre la journée que dangereuse la nuit. Le soleil se couche en quelques minutes à peine, laissant place à des morts vivants. Avec eux, les combats sont faciles, mais évitez d'attaquer de nuit les grandes créatures étoilées qui lanceront des parasites volants à votre rencontre. De jour, elles le font rarement et sont donc plus facilement attaquables. La visée Z vous aidera à toucher la membrane au cœur de leurs tentacules.

La légende des plans se trouve en page 33

Le marathonien errant

Plus tard, en se baladant à proximité du Ranch Lon Lon, Link rencontre un homme en train de courir. Lui seul peut vous acheter le fameux masque du lapin. Suivez-le en portant le masque jusqu'à la tombée de la nuit et parlez-lui au moment où il s'arrête. Prêt à payer le prix fort pour les oreilles de lapin, il vous remplira votre bourse. L'idéal est donc d'attendre d'avoir le porte-monnaie de 200 ou même de 500 rubis (obtenus contre 10 et 30 Skulltulas d'or au village Cocorico), de faire un maximum d'emplettes avec vos économies, puis seulement ensuite d'aller lui rendre visite pour faire le plein.

LE MARCHÉ

Avant d'entrer au cœur du château d'Hyrule à la recherche de la princesse Zelda, Link pénètre dans la place du marché.

Objectifs

1 PARLER À MALON

1 Malon

Malon est la fille du propriétaire du Ranch Lon Lon. Discutez avec elle afin de faire sa connaissance. Link la retrouvera plus tard sur le chemin du château.

Jeu d'adresse
Habitant
Boutique aux masques joyeux
Temple du Temps
Vers le château d'Hyrule
Bowling teigneux
Apothicaire
Bazar
Maison du chien
Fabrique de missiles
Chasse au trésor
Poste de garde
Vers la Plaine d'Hyrule

Le poste de garde

Situé à l'entrée du marché, le poste de garde est bien pratique pour se renflouer gratuitement les poches. Une fois adulte, Link pourra revenir ici pour vendre des grands esprits à un bon prix. De couleur jaune, ne les confondez pas avec les esprits classiques, mauves, en vente un peu partout. Vous en trouverez dans la plaine d'Hyrule, mais ils sont difficiles à attraper. Montez à cheval et avancez au petit trot avec l'arc brandi. Soyez prêt à tirer car les grands esprits n'apparaissent que pendant un court laps de temps. Après dix de capturés, le garde vous remettra une bouteille vide.

Boutique
L'apothicaire

OBJETS	PRIX
Noix Mojo (5)	15
Esprits	30
Poisson	200
Insecte en bouteille	50
Flamme bleue	300
Potion verte	30
Potion rouge	30
Fée	50

Bouteille vide

Les biens communs sont souvent les plus rares sur Hyrule. Posséder des bouteilles vides est d'une importance capitale, mais Link n'en trouve aucune dans les magasins... Il doit les gagner par d'autres moyens. Vous en trouverez quatre au total dans le jeu.

Esprits

Link peut capturer des esprits lui-même dans le cimetière de Cocorico. Mais, contrairement aux grands esprits (voir poste de garde), ceux-ci n'ont qu'un faible intérêt.

Poisson

Les poissons vous seront surtout utiles pour le Domaine Zora. Mais là-bas — ainsi que dans d'autres grottes secrètes de la plaine d'Hyrule —, Link pourra les attraper lui-même dans des bassins avec une bouteille vide.

La légende des plans se trouve en page 33

Boutique
Le bazar

OBJETS	PRIX
Flèches (50)	90
Flèches (30)	60
Flèches (10)	20
Bâton Mojo (1)	10
Bouclier Hylien	80
Noix Mojo (5)	15
Cœur de vie	10
Bombes (5)	35

Fée

La fée ranime Link s'il succombe au cours d'un combat... C'est bien pratique ! Mais les fontaines des fées ne manquent pas dans le jeu. Ne dépensez donc pas votre argent inutilement.

Flamme bleue

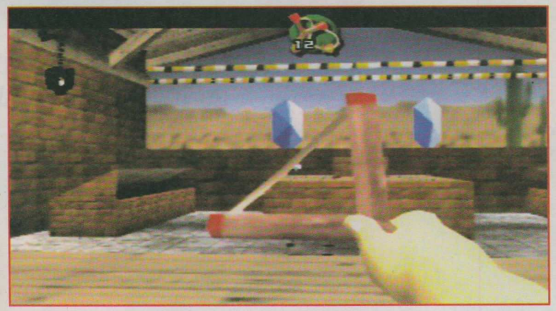
La flamme bleue vous permet de faire fondre la glace dans des régions tout particulièrement hostiles. Elle ne vous sera utile qu'une fois Link devenu adulte.

Objets
Le bouclier Hylien

Le bouclier sera bien utile pour se protéger des flammes du Mont du Péril. Mais avant de se rendre au volcan, Link en découvre un au cimetière de Cocorico. Il n'est donc pas nécessaire de l'acheter.

Jeu d'adresse

Rien de tel qu'un petit stand de tir pour s'entraîner avec le lance-pierres ! Mais, ici, la visée Z n'est pas autorisée, ce qui complique sensiblement l'épreuve. À vous de jouer !

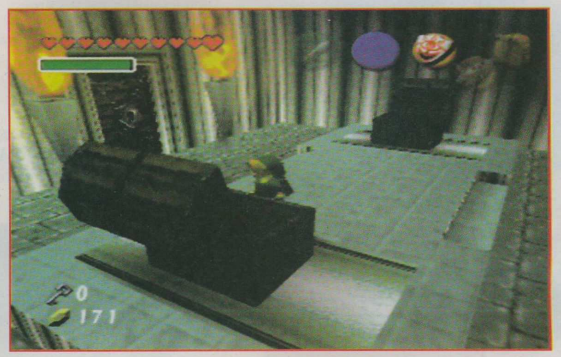


Bowling teigneux

Revenez ici après avoir trouvé la deuxième pierre ancestrale. L'objectif est de faire glisser les missiles vers le centre de la cible en évitant les obstacles. Parmi les lots, vous pouvez espérer obtenir un fragment de cœur et un sac de bombes.

Chasse au trésor

Ouvert la nuit uniquement, la chasse au trésor est un jeu de hasard. Chaque pièce renferme deux coffres, dont l'un contient la clé vers la pièce suivante. À vous d'ouvrir le bon ! Au bout de cinq pièces, Link gagne un fragment de cœur. Cette chasse au trésor peut être considérablement facilitée si vous y revenez plus tard, après avoir récupéré un certain objet...



Insecte en bouteille

En plaçant des insectes dans de la terre fraîchement retournée, Link a des chances d'attirer une araignée Skulltula. La cachette favorite des insectes sont les pierres et les plantes que Link a l'habitude de déplacer ou de couper.

Boutique
La Fabrique de missiles

Ouvert la nuit uniquement, Link pourra accéder à cette boutique en rentrant du Mont du Péril. Les missiles sont des projectiles efficaces, mais ils n'existent pas de quantité illimitée. Pour vous entraîner à les lancer, vous pouvez toujours faire un tour au bowling teigneux.

OBJETS	PRIX
Missiles (10)	100
Missiles (20)	180

La boutique aux masques joyeux

Masque du Renard

Masque du Lapin

Masque de Mort

Masque d'Effroi

Après avoir parlé au garde à la porte du Mont du Péril dans Cocorico, Link peut enfin accéder au magasin. Le principe est simple : pour chaque masque, Link doit trouver un acheteur. S'il réussit à en vendre quatre, le propriétaire lui offre le masque de Vérité.

MASQUES	ACHETEURS
Renard	Garde à la porte du Mont du Péril
Mort	Skull kid des Bois Perdus
Effroi	Enfant du cimetière de Cocorico
Lapin	Marathonien autour du ranch Lon Lon

Le masque de Vérité

Ce masque a des pouvoirs étranges, notamment celui de déchiffrer les messages des statues qui donnent l'heure ou de lire dans l'esprit de certaines personnes...

Les autres masques

À tout moment, Link peut échanger le masque de Vérité contre d'autres masques. Leur importance est loin d'être capitale, mais c'est amusant de les porter pour voir la réaction de certaines personnes (peuples Goron, Zora, Gerudo).

Maison du chien

Une femme du village a perdu son chien blanc. Elle offre un fragment de cœur de récompense pour toute personne qui le retrouvera. Pour attirer un chien, approchez-vous simplement de lui et vérifiez ensuite qu'il vous suit. Attention, il ne le fera que si d'autres chiens ne vous accompagnent pas déjà. De retour dans la maison, la femme vous dira immédiatement si c'est son « Kiki » ou non !

Bon marché

L'homme, à genoux sous l'escalier, est prêt à acheter les poissons et les insectes que Link trouve dans la nature. Voilà une bonne méthode pour se faire un peu d'argent de poche.

LE CHÂTEAU D'HYRULE

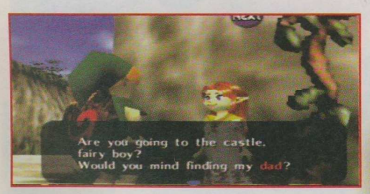
Link pénètre dans l'enceinte du château à la recherche de la princesse Zelda, mais celle-ci est bien gardée...

Objectifs

- I RÉCUPÉRER L'ŒUF AUPRÈS DE MALON
- II RÉVEILLER TALON AVEC LE COQ
- III PARLER À ZELDA ET IMPA POUR OBTENIR LA LETTRE ET LA CHANSON ROYALE
- IV PLUS TARD : SE RENDRE À LA FONTAINE MAGIQUE

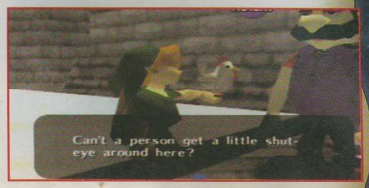
I L'œuf de Malon

Malon apparaît au pied de la vigne si vous quittez le château et que vous revenez immédiatement, ou bien si des gardes vous jettent dehors. Inquiète d'être sans nouvelles de son père, Malon donne un œuf à Link. Équipez-le sur les touches C pour le faire éclore au petit matin.



II Cocorico

Seul un cri de coq peut rompre le sommeil lourd de Talon. Malgré un réveil brutal, il vous est reconnaissant d'être passé par là. Il faudra donc penser faire un petit tour à son Ranch pour obtenir une juste récompense...



III Zelda et Impa

Après une partie de cache-cache sans fin avec les gardes, Link trouve enfin la princesse Zelda. L'émeraude des Kokiris est la première des trois pierres nécessaires à l'ouverture du temple du Temps. La princesse remet à Link une lettre royale et Impa lui enseigne la berceuse de Zelda.

Les gardes

Si Link s'approche de trop près d'eux, ils n'hésiteront pas un instant à le jeter dehors. Suivez le tracé du plan pour contourner leurs postes de garde. En poussant les blocs dans l'eau près de Talon, Link pourra entrer à l'intérieur du château. Mais ne le faites que de jour, ou vous serez bloqué dès votre arrivée dans l'enceinte.

IV Plus tard : la Fontaine magique

Après avoir récupéré le sac à bombes et rencontré la fée du Mont du Péril, revenez au château d'Hyrule pour débloquer le passage de la Fontaine magique. Une fée vous donnera le Feu de Din, un pouvoir magique qui enveloppe Link d'un rideau de flammes très efficace contre des ennemis nombreux.

La légende des plans se trouve en page 33

RANCH LON LON

Situé au cœur de la plaine d'Hyrule, le Ranch Lon Lon appartient à Talon et sa fille Malon, tous les deux rencontrés au château. En passant par là, Link décide de leur rappeler le service rendu.

Objectifs

I APPRENDRE LA CHANSON D'EPONA

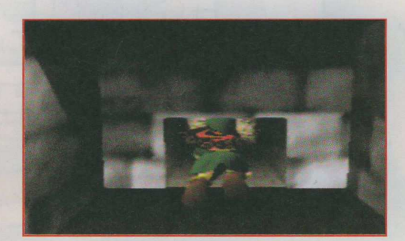
II ADULTE : EMMENER EPONA

I La chanson d'Epona

Malon remercie Link pour l'aide précieuse qu'il lui a fournie au château. Si vous sortez votre Ocarina, elle vous apprendra l'air d'Epona, sa jument préférée.

Cherche-la-Super-Cocotte

Encore un jeu de chance ou presque... Pour augmenter la probabilité de trouver les trois poules favorites de Talon, il faut en soulever le plus grand nombre possible en trente secondes, et donc faire preuve d'un minimum d'adresse. Relâchez-les aussi vite que vous les avez soulevées, Talon vous arrêtera si vous avez pioché l'une des bonnes. En récompense, Link obtient une bouteille de lait qui, une fois vide, lui sera d'une grande utilité.

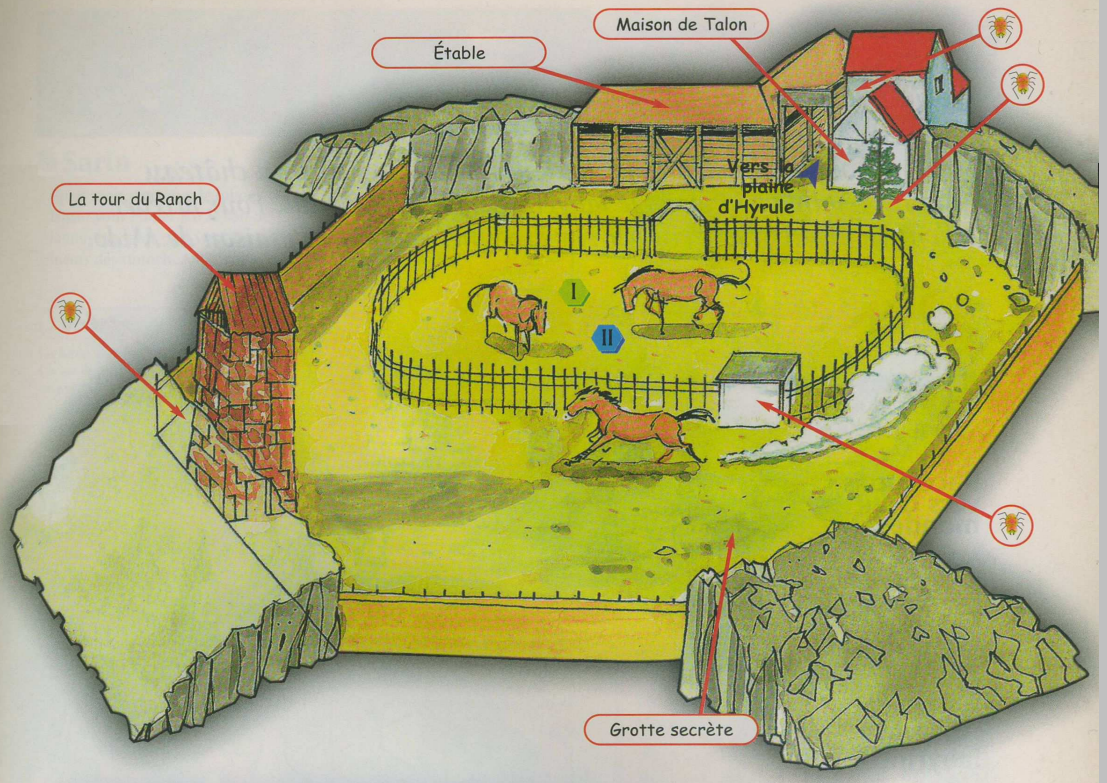


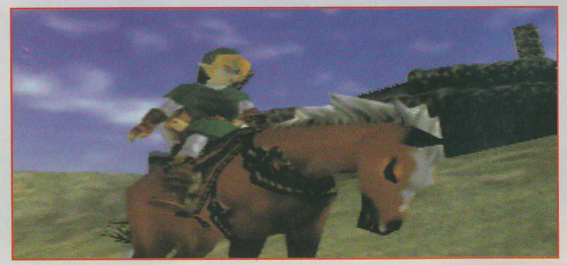
La tour du Ranch

En poussant les blocs dans la tour du ranch, Link dégage un passage secret vers un fragment de cœur.

Les vaches

Très sensibles à l'air d'Epona, les vaches vous fourniront du lait aussi souvent que vous disposez d'une bouteille vide.





Un nouveau défi

Link s'est échappé du Ranch avec Epona et revient ensuite voir Malon. Celle-ci lui est très reconnaissante d'avoir sauvé son cheval et lui propose une course d'obstacles. Le trophée est une vache que Link trouve chez lui, en rentrant au village Kokiri !

II Emmener Epona

Adulte, Link revient au Ranch et découvre que les choses ont bien changé. Ingo s'est emparé du domaine et travaille, maintenant, pour le compte de Ganondorf. Pour le battre à la course, ne montez pas sur le premier cheval à votre portée et utilisez l'Ocarina pour appeler Epona. La jument de Malon est beaucoup plus rapide. Au bout de deux victoires, Ingo vous cède Epona à contrecœur, mais enferme Link dans le Ranch. Galopez à fond vers l'enceinte du Ranch en prenant le moins d'angle possible. La jument bondira au-dessus des barrières vers Hyrule. Link dispose désormais d'un moyen de transport très efficace.

LES BOIS PERDUS

Saria est impatiente de revoir Link après son aventure au château. Allez lui rendre visite dans le labyrinthe des Bois Perdus. Pour accéder à l'entrée, il suffit de grimper sur la vigne, derrière la maison de Mido.

Objectifs

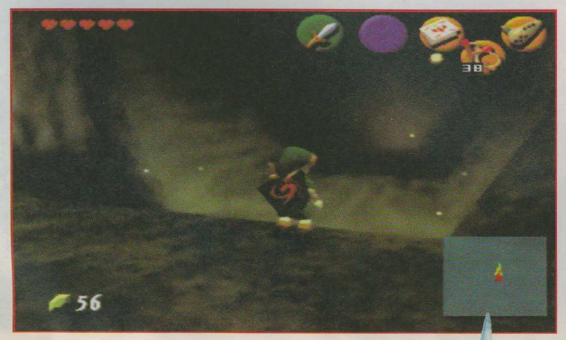
1 APPRENDRE LE CHANT DE SARIA

Raccourcis vers d'autres mondes

Au fil de l'aventure, Link ouvrira des passages entre les Bois Perdus et les autres mondes du jeu. Aucun n'est disponible pour l'instant.

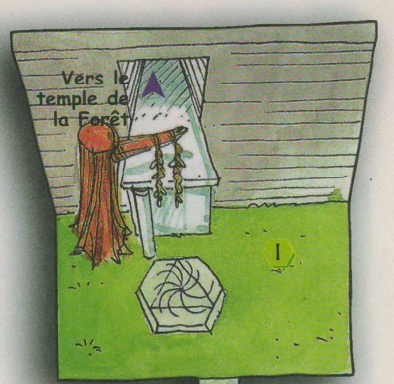
Un vrai labyrinthe

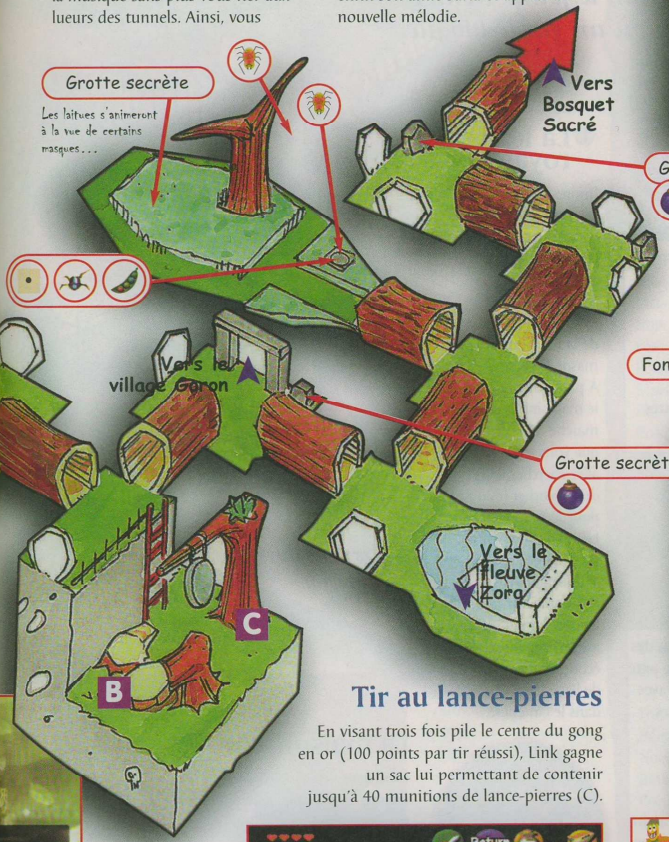
Avant d'entrer dans un tunnel, observez le fond. Si vous voyez une lueur, le tunnel vous ramènera automatiquement au village. Dans le cas contraire, Link continue d'avancer dans le labyrinthe. Cette astuce est valable jusqu'au moment où vous rencontrez le hibou.

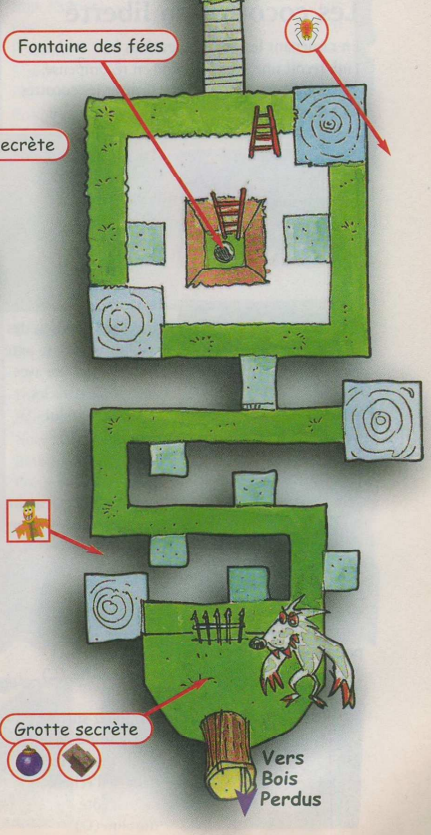


1 Saria

Après avoir rencontré le hibou, laissez-vous guider par le son de la musique sans plus vous fier aux lueurs des tunnels. Ainsi, vous arriverez bientôt dans une nouvelle partie des Bois Perdus, le Bosquet Sacré. Après avoir éliminé les ennemis sur son chemin, Link trouve enfin son amie Saria et apprend une nouvelle mélodie.







Skull Kids

Avec ce petit lutin au visage noir, il suffit de jouer l'air de Saria pour obtenir un fragment de cœur (A). Revenez le voir plus tard en portant le masque de Mort et il vous l'achètera volontiers. Deux autres Skull Kids habitent la fosse près de l'épreuve de tir, mais ils n'apparaîtront qu'au moment où Link monte sur le tronc d'arbre (B). Répétez plusieurs fois leurs mélodies et vous gagnerez un nouveau fragment de cœur.

Tir au lance-pierres

En visant trois fois pile le centre du gong en or (100 points par tir réussi), Link gagne un sac lui permettant de contenir jusqu'à 40 munitions de lance-pierres (C).

Commerce local

En bas des passerelles menant à Hyrule, Link trouve une Peste Mojo prête à lui vendre un sac avec une contenance de 20 bâtons (D).

LE VILLAGE COCORICO

Lors de son entrevue au château, Link avait entendu dire que la Pierre de Feu se trouvait au Mont du Péril. En chemin, le jeune Kokiri traverse le village Cocorico où un garde bloque le passage vers le volcan.

Objectifs

1 MONTRER LA LETTRE ROYALE AU GARDE

1 La lettre royale

Impressionné par la lettre de Zelda, le garde consent à ouvrir la grille, libérant ainsi la voie vers le Mont du Péril. L'homme parle à Link de la Boutique aux masques joyeux. À partir de maintenant, le magasin est ouvert au marché d'Hyrule. Dès que vous le souhaitez, allez chercher le masque du Renard et revenez ici pour le vendre au garde. Le rabais qu'il vous propose pour le bouclier Hylien est inutile, car Link trouvera un moyen encore plus économique de l'acquérir dans le cimetière...

Les cocottes en liberté

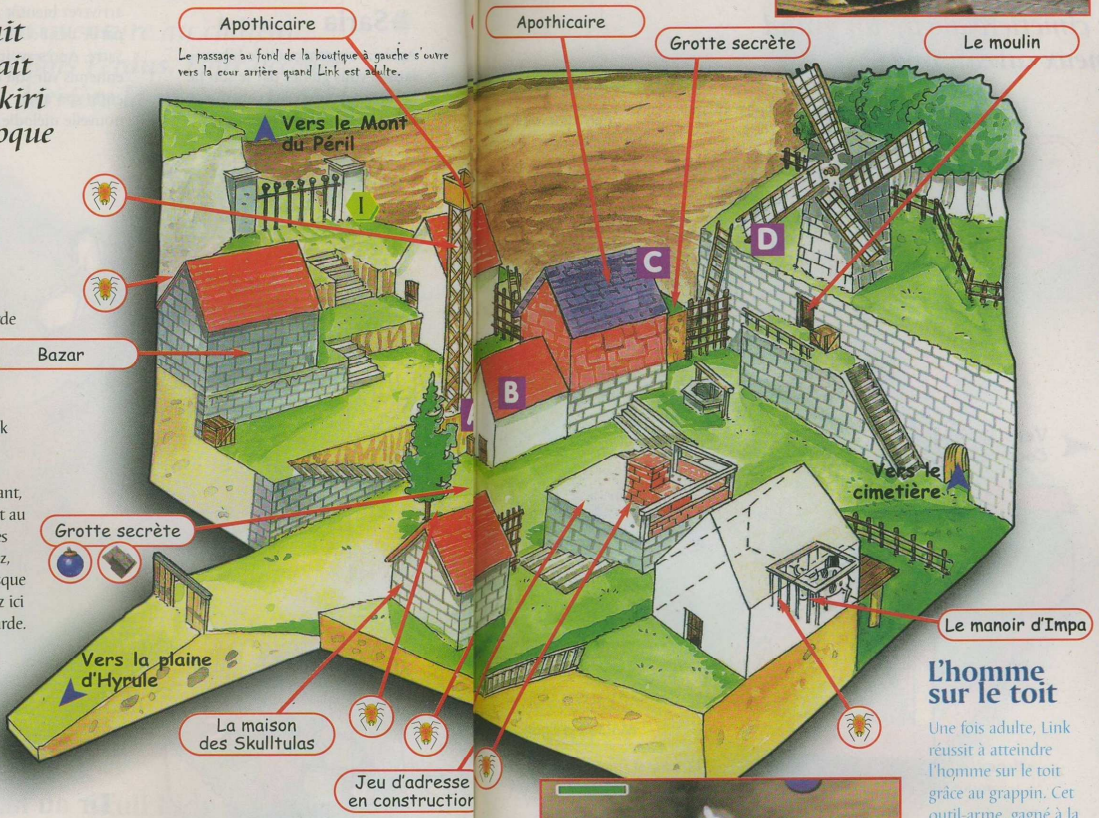
En ramenant les sept poules dans leur enclos, Link reçoit une bouteille vide en récompense. Voici quelques conseils pour trouver les cocottes les plus coriaces :

En passant à côté de cette caisse, Navi localise sans problème la poule qui se cache à l'intérieur. (A)

Pour accéder à l'enclos derrière la maison des Skulltulas, Link se jette du toit d'en face avec une poule dans les mains, ce qui lui permet de voler sur une courte distance. (B)

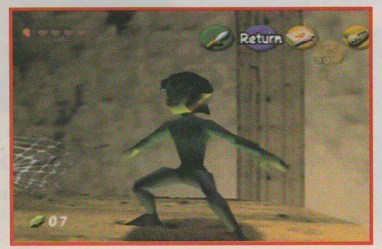
Voler avec une cocotte est également une bonne idée pour atteindre cet enclos, mais il faut impérativement appuyer sur la touche bleue dès que Link atteint la barrière, pour lui permettre de s'agripper. Vous pouvez également voler en biais pour arriver directement sur la plate-forme de gauche. (C)

N'oubliez surtout pas la toute dernière poule installée en haut de l'échelle, juste à côté du moulin. (D)



La maison des Skulltulas

C'est dans cette maison que Link se rend régulièrement pour faire le point sur les araignées trouvées. Grâce aux dix premières, Link a rompu la malédiction de l'un des enfants. En récompense, celui-ci lui offre une bourse pouvant contenir 200 rubis.



Le poulet bleu

Adulte, Link revient voir la jeune femme des cocottes. Celle-ci lui remet un œuf qui sert à réveiller Talon, endormi dans l'une des maisons du village. La femme vous offre ensuite un coq bleu... Si vous ne savez pas quoi en faire, allez jeter un coup d'œil dans les généralités, au début de la soluce, et vous verrez jusqu'où de simples plumes bleues peuvent vous mener !

L'homme sur le toit

Une fois adulte, Link réussit à atteindre l'homme sur le toit grâce au grappin. Cet outil-arme, gagné à la course avec le fantôme d'Igor, peut être utilisé sur les toits des maisons. Montez sur la petite palissade en face de l'entrée du moulin et visez directement le toit où l'homme se repose. Ravi d'avoir de la compagnie, il vous remettra un fragment de cœur.

Le moulin

Jeune, Link était allé faire un tour dans le moulin, mais cela n'avait rien donné. Pourtant, le meunier se souvient très bien de lui, sept ans plus tard. Sortez votre Ocarina et il vous apprendra le chant des Tempêtes.

Boutiques

Des années plus tard, Link revient au village Cocorico et constate que les choses ont bien changé. Désormais, les apothicaires et le bazar sont ouverts, et le bâtiment en construction a donné un superbe stand de tir pour les archers expérimentés.

L'apothicaire

OBJETS	PRIX
Flamme bleue	300
Insecte en bouteille	50
Noix Mojo (5)	15
Fée	50
Poisson	200
Esprits	30
Potion verte	30
Potion rouge	30

Le bazar

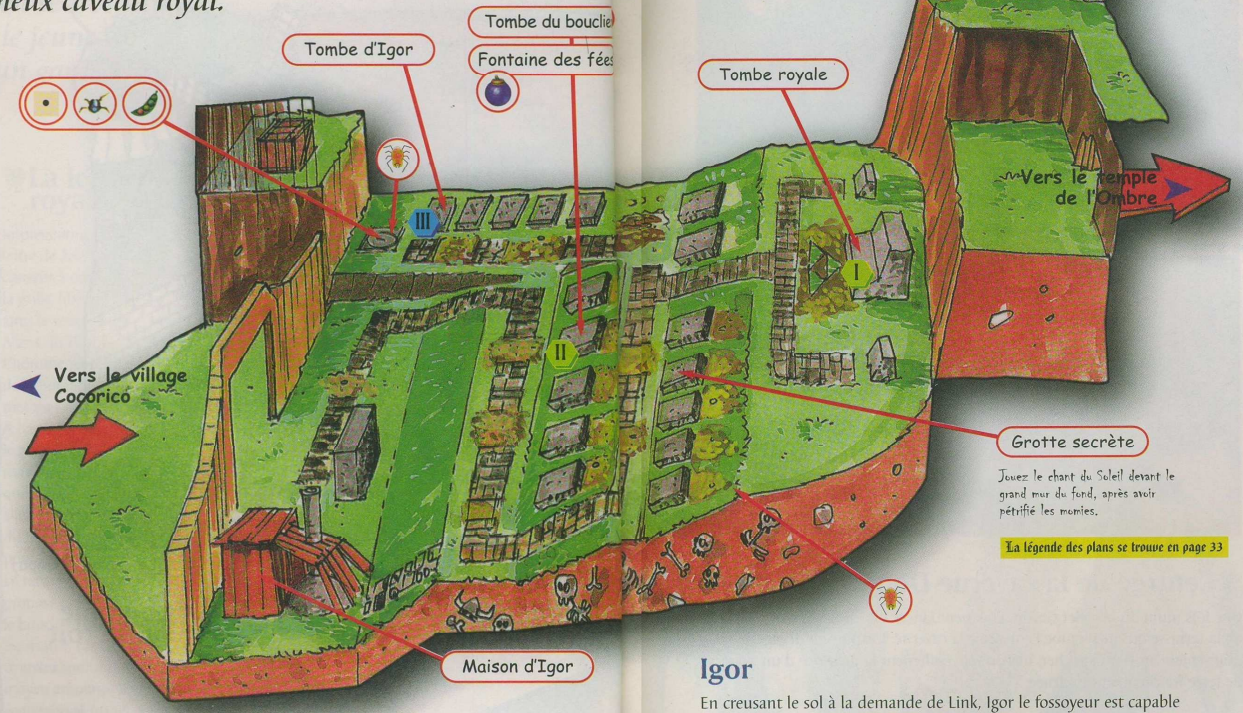
OBJETS	PRIX
Flèches (10)	20
Flèches (30)	60
Flèches (50)	90
Bombes (5)	35
Noix Mojo (5)	15
Bâton Mojo	10
Cœur de vie	10
Bouclier Hylien	80

LE CIMETIÈRE

Au fond du village Cocorico, le cimetière abrite un grand nombre de tombes, dont le fameux caveau royal.

Objectifs

- I TROUVER LE CHANT DU SOLEIL DANS LA TOMBE ROYALE
- II RÉCUPÉRER LE BOUCLIER HYLIEN
- III ADULTE : FAIRE LA COURSE AVEC IGOR

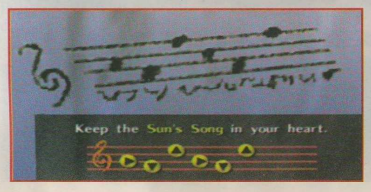


Jouez le chant du Soleil devant le grand mur du fond, après avoir pétrifié les momies.

La légende des plans se trouve en page 33

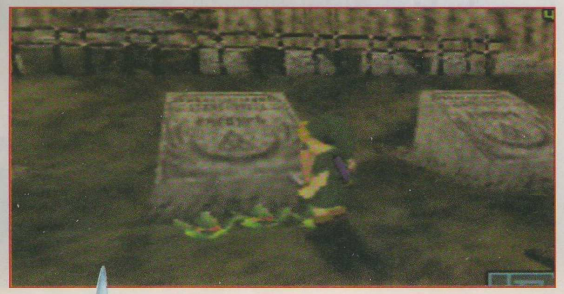
I La tombe royale

En jouant la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce, Link ouvre le tombeau. La première pièce est fermée par une porte murée, mais il suffit de tuer toutes les chauves-souris pour dégager le passage, comme par magie. Après avoir évité les momies en frôlant les murs, Link apprend la chant du Soleil qui lui permet de commander le jour et la nuit. Cette mélodie lui sert également à neutraliser les momies pendant un court laps de temps.



II Le bouclier Hylien

Link a bien fait de ne pas l'acheter à Hyrule, car il en trouve un dans le cimetière, sous la tombe fleurie. Il suffit de tirer la stèle par l'arrière pour découvrir la grotte secrète. Pour l'instant, le bouclier est trop grand, c'est pourquoi Link le porte sur le dos.



Igor

En creusant le sol à la demande de Link, Igor le fossoyeur est capable de trouver des objets, pour la plupart sans intérêt, à l'exception d'un fragment de cœur.

L'enfant

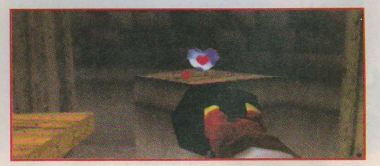
Le petit gamin qui joue dans le cimetière tombera sous le charme du masque d'Effroi, le troisième de la liste à la Boutique aux masques joyeux d'Hyrule.

Les tombes

Il n'y a pas que les plantes vertes qui indiquent la présence de passages secrets. Toutes les stèles peuvent être tirées mais, la plupart du temps, Link réveille des esprits plutôt agressifs.

III La course avec Igor

Quand Link revient au cimetière, des années plus tard, il découvre la tombe d'Igor. En bas, l'ancien fossoyeur lui propose une petite course au bout de laquelle Link remporte le grappin. Pour sortir de la tombe, Link joue la chanson du Temps et ouvre ainsi un passage vers le moulin. Là-bas, le grappin lui sert pour la première fois car Link avait repéré un fragment de cœur sur une plate-forme surélevée.



LE MONT DU PÉRIL

Le Mont du Péril est loin d'être un endroit convivial et Link se doute que pour récupérer la Pierre de Feu il devra affronter un grand nombre d'épreuves.

Objectifs

I ALLER AU VILLAGE GORON

II ENTRER DANS LA CAVERNE DODONGO

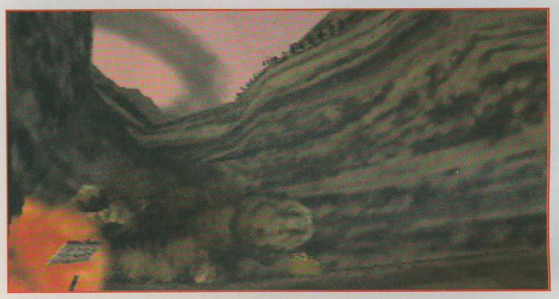
III RENCONTRER LA FÉE AU SOMMET DE LA MONTAGNE

Araknons rouges

Aussi agiles qu'hostiles, les Araknons rouges attendent Link dès l'entrée du Chemin du Péril. Elles sont faciles à combattre si vous les frappez au moment où elles sont en l'air. De cette façon, Link ne subit aucun dommage.

I Aller au village Goron

Pour débloquer l'entrée de la Caverne Dodongo, Link a besoin de soulever des Choux-Péteurs. Mais seul le bracelet Goron lui fournira la force nécessaire. Le chef Darunia détient l'objet magique, allez donc d'abord lui rendre visite au village Goron.

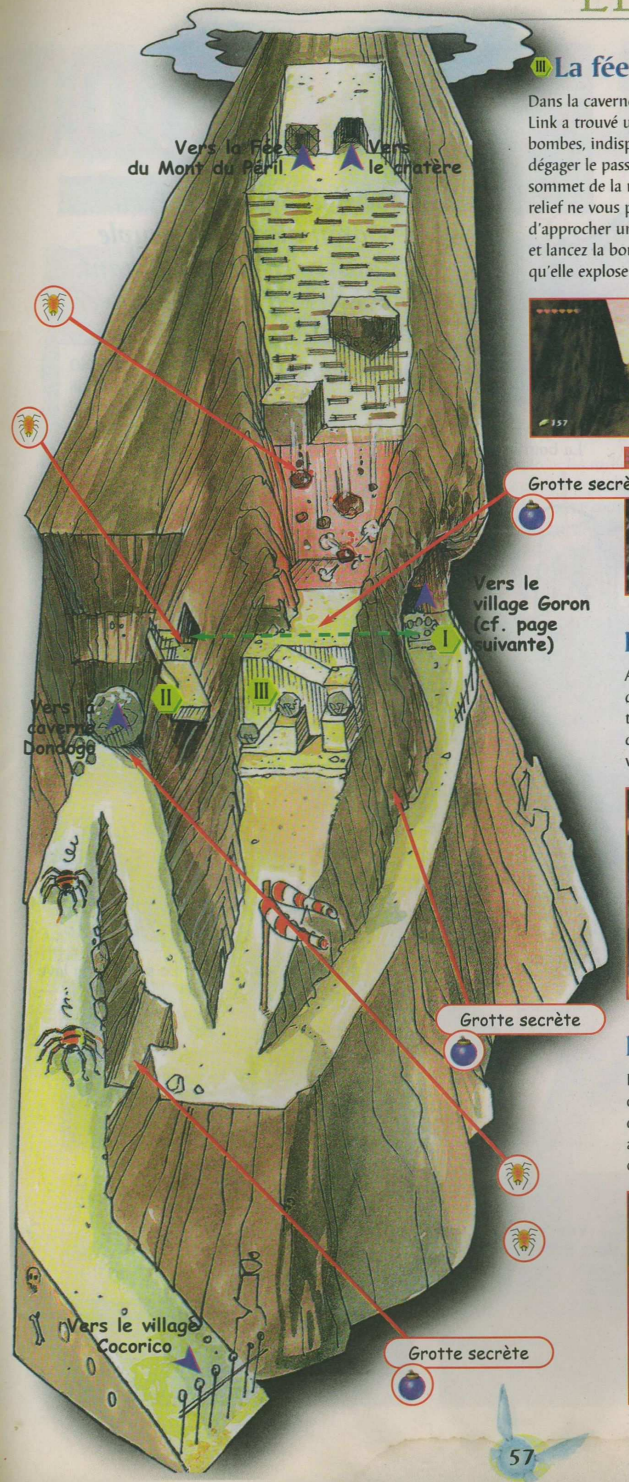


II L'entrée de la caverne Dodongo

Une fois muni du bracelet Goron, Link peut lancer un Choux-Péteur de la terrasse qui surplombe l'entrée de la caverne. L'explosion dégage non seulement le gros rocher, mais révèle également la présence d'un carré de terre fraîchement retournée.

Les Choux-Péteurs

Quand Link cueille un Choux-Péteur grâce au bracelet Goron, un autre repousse automatiquement au cœur de la fleur. Mais le cueillir revient à le dégoupiller comme une grenade. Pour l'utiliser, il suffit de courir pour le lancer, ou d'être arrêté pour le déposer.

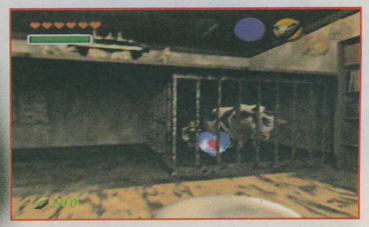


III La fée du Mont du Péril

Dans la caverne Dodongo, Link a trouvé un sac à bombes, indispensable pour dégager le passage vers le sommet de la montagne. Si le relief ne vous permet pas d'approcher un rocher, courez et lancez la bombe de sorte qu'elle explose au moment où elle atteint le rocher. Tout est une question de timing... Tout en haut, Link fait exploser l'entrée de la Fontaine Royale, puis une fois à l'intérieur, appelle la Fée avec la berceuse de Zelda. Celle-ci lui remettra l'Attaque Cyclone.

La vache de Cocorico

Après l'épisode de la fée, le hibou ramène Link dans le village Cocorico et le dépose sur l'un des toits. De là, vous pouvez atteindre la petite terrasse de bois de la maison d'Impa et entrer retrouver la vache avec le fameux fragment de cœur.



Le cratère

Ne dépensez pas trop d'énergie à explorer ce cratère, vous y reviendrez dans la deuxième partie du jeu. Avant la fin du compte à rebours, vous avez néanmoins le temps d'atteindre la première caverne sous le gros rocher et d'ouvrir un coffre.