LE VILLAGE GORON

Logée au pied du Mont du Péril, le village Goron abrite un peuple pacifique aussi drôle qu'attachant. Sans eux, Link ne peut pas trouver la Pierre de Feu.

La légende des plans se trouve en page 33

La salle au Trésor
La boutique
Les appartements de Darunia
Vers le cratère
Le Goron géant
Vers le Mont du Péril
La salle de la lave
Le Goron roulant
Vers les Bois Perdus

Objectifs

I RÉCUPÉRER LE BRACELET GORON

II DÉGAGER L'ENTRÉE DE LA BOUTIQUE

I Le bracelet Goron

Darunia attend le messager du roi et ne laissera personne d'autre franchir le seuil de sa porte. Heureusement, Link connaît la berceuse de Zelda. Une fois à l'intérieur des appartements de Darunia, jouez maintenant la chanson de Saria pour apaiser la fureur de votre hôte. En échange, celui-ci vous remet le bracelet Goron.

La cruche géante

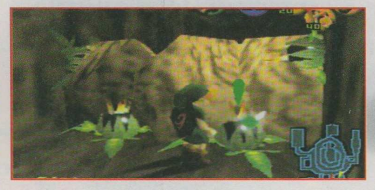
En allumant toutes les torches de cet étage, Link déclenche un mécanisme secret qui fait tourner la cruche géante devant les appartements de Darunia. En jetant des bombes dedans, à partir de l'étage supérieur, Link obtient, après plusieurs tentatives, un fragment de cœur.

Boutique

OBJETS	PRIX
Bombes (5)	25
Bombes (10)	50
Bombes (20)	80
Bombes (30)	120
Tunique Goron	200
Potion rouge	40
Cœur de vie	10

II La boutique Goron

Pour dégager l'entrée du magasin, le plus simple est d'allumer les Choux-Péteurs accrochés au mur à l'aide d'un bâton Mojo.



Les Bois Perdus

En faisant exploser les rochers dans un tunnel de la ville, Link ouvre un passage menant directement aux Bois Perdus. Ce raccourci vous permet, notamment, d'aller vous faire tous les passages secrets, sitôt après avoir récupéré le sac à bombes dans la caverne Dodongo.

La salle au trésor

Après avoir fait exploser tous les rochers de couleur marron clair, Link se fraie un passage jusqu'aux coffres contenant des rubis de haute valeur. N'y allez pas si vous n'avez pas besoin d'argent et gardez cette réserve pour plus tard quand Link disposera d'une grande bourse (maison des Skulltulas à Cocorico).

La salle de la lave

Adulte, Link revient au village Goron et joue la chanson du temps dans la salle de lave. Un bloc apparaît et permet à Link d'atteindre le fond de la pièce avec le super grappin. Là-bas, trois pestes Mojo l'attendent pour une petite séance de business.

Le Goron roulant

La grosse boule qui roule n'est autre que le fils de Darunia. En l'arrêtant pile au niveau de la pancarte avec une bombe (obtenue à la Caverne Dodongo), il vous remettra un sac de 30 bombes. Une fois adulte, Link le stoppe à nouveau pour obtenir la tunique des Gorons.

Le Goron géant

Des années plus tard, Link revient voir le Goron géant et accepte de lui acheter une épée pour la modique somme de 200 rubis... Un bon achat ?

LA CAVERNE DODONGO

Décidé à aider les Gorons et à récupérer la Pierre Ancestrale du Feu, Link s'aventure à l'intérieur de la caverne.

ÉTAGE 1

Roi Dodongo

FIN

DÉBUT

1 La salle centrale

En restant à distance de l'œil des Sentinelles, Link ne risque rien et n'a aucun mal à les détruire grâce aux Choux-Péteurs. Si vous tenez vraiment à vous débarrasser de celui du centre, bien que ce ne soit pas utile, prenez un explosif sur une rive, puis courez vers lui en prenant appui sur les mini-ascenseurs. Il faut avoir le bon timing pour que le projectile l'atteigne à temps. Après avoir récupéré la carte du donjon sur la rive gauche, dirigez-vous vers le point 2 à partir de la rive droite.

2 Les Dodongos Juniors

La meilleure façon d'affronter les Dodongos Juniors est de les viser à distance avec le lance-pierres. Link échappe ainsi à leurs sauts incontrôlables et à l'explosion qu'ils provoquent en mourant. N'oubliez pas de revenir ici avec des bombes pour débloquer le passage secret (patience, vous en possèderez bientôt...). Dans la pièce suivante, Link se sert du poids de la statue Armos pour enfoncer le bouton.

Ennemis

Les Saigneurs

Ces chauves-souris enflammées sont redoutables, car elles surgissent par surprise avant même que Link ait le temps de réagir. Le plus simple, pour les tuer, est de les viser manuellement avec le lance-pierres puis, dès qu'elles sont à portée (le triangle jaune apparaît au-dessus d'elles), d'appuyer sur la touche Z et de tirer. Si Link prend feu, ne restez surtout pas sur place.

3 Les Lizalfos

Pour faire sauter les barreaux de la porte, Link doit auparavant combattre les deux Lizalfos. Laissez-les venir à vous puis enchaînez les attaques à l'épée en vous protégeant avec le bouclier hylien entre chaque coup porté. Une autre technique efficace est d'utiliser des Noix Mojo, car elles gèlent les Lizalfos sur place, le temps de frapper un bon coup.

Objets

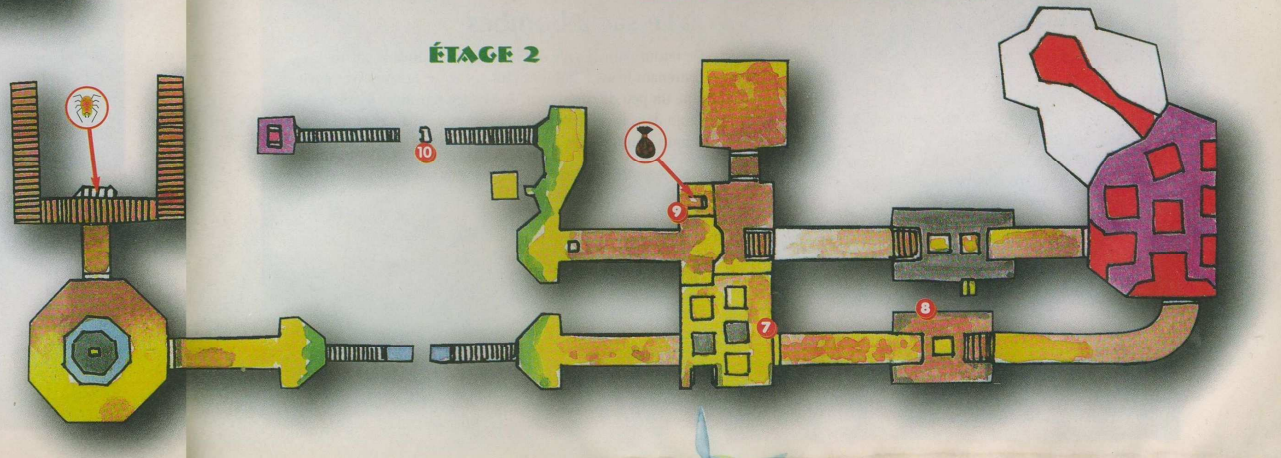
Le bouclier Hylien

Construit dans un métal résistant, le bouclier Hylien supporte les attaques de flamme. Équipez-le toujours par défaut. Le bouclier Mojo, quant à lui, brûle au moindre contact avec du feu ou de la lave, ne l'utilisez qu'en cas de nécessité. Si vous le perdez, vous pouvez toujours en racheter un auprès de la Peste Mojo dans le passage secret (A).

4 Dodongos

Le point faible de ces lézards géants est leur queue. Après les avoir éliminés, Link allume les trois torches d'affilée et accède au dernier couloir. Au bout, un bouton ouvre la porte à barreaux de la rive gauche.

ÉTAGE 2



5 La boussole

Link récupère la boussole, mais pour ressortir de la pièce, il doit éliminer la statue Armos. Lancez-lui un Choux-Péteur pendant qu'elle se déplace, ou immobilisez-la avec une Noix Mojo avant de la frapper à l'épée.

6 Vers l'étage

Link se retrouve devant un mur et se demande comment il va bien pouvoir monter à l'étage. En observant les Choux-Péteurs soigneusement alignés dans la pièce, il remarque un espace vide plutôt suspect. En plaçant un Choux-Péteur à cet endroit, Link déclenche une réaction en chaîne et voit apparaître un escalier.

7 La salle des lames

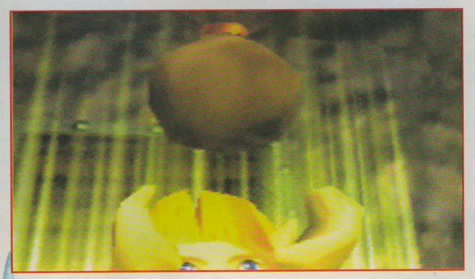
En haut d'un pylône au centre de la salle, Link récupère un Choux-Péteur et le lance sur le rebord d'en face pour faire écrouler le mur. Avant de quitter la pièce, Link déplace le bloc au pied de l'échelle et découvre une cachette dans le mur.

8 La salle de feu

En visant l'œil au-dessus de la porte avec son lance-pierres, Link éteint momentanément la flamme. Deux salles plus loin, il retrouve le même mécanisme avec deux blocs enflammés. Une fois sur le premier, Link doit se dépêcher de viser un autre œil sur sa gauche.

9 Le sac à bombes

De retour dans la salle des lames, Link trouve le coffre contenant le sac à bombes tant convoîté. Si vous avez envie de faire un peu de commerce, descendez retrouver les deux Pestes Mojo dans la pièce bloquée par un mur, mais elles ne vous proposeront que des munitions très classiques.



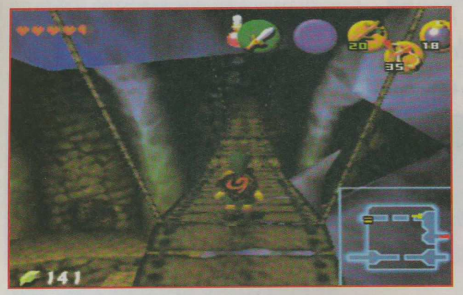
Ennemis

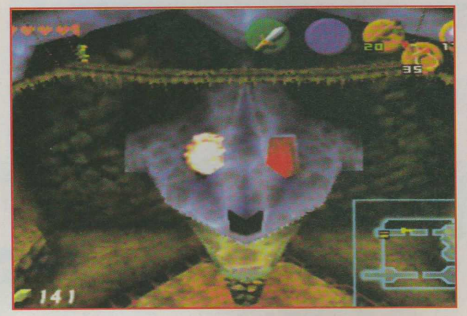
Les statues Armos

Certaines des statues Armos deviennent vivantes au contact de Link. Quand vous le pouvez, évitez toujours de les toucher. Mais si vous devez les neutraliser, lancez un Choux-Péteur sur elles pendant qu'elles se déplacent. Une autre solution est de les paralyser avec une Noix Mojo, puis de les frapper à coup d'épée.

10 Les yeux de Dodongo

Le seul moyen d'ouvrir la gueule béante du squelette est de jeter des bombes dans les cavités des yeux. Lancez-les à partir de la passerelle de bois, en profitant des deux trous placés exactement au-dessus des yeux du crâne.





11 Le mécanisme central

Le trou, au centre de la pièce, semble taillé pour un bloc, mais le premier en vue n'est pas accessible. Pour l'atteindre et le pousser de son promontoire, Link est obligé de faire un détour par une grande salle avec des chauves-souris.

12 Le roi Dodongo

En faisant exploser le centre de la pièce, Link tombe dans la gueule du loup. Le roi Dodongo part à ses trousses dans une salle carrée sans issue. Pour éliminer rapidement ce boss, faites-lui face et lancez une bombe dans sa gueule béante. Dès qu'il devient rouge, jetez-vous sur lui pour lui asséner un coup d'épée. Il faudra quatre bombes pour venir à bout du lézard. Donc, quand il se relève, laissez-le passer en vous plaçant au bord de la lave, puis courez dans le sens inverse du sien jusqu'au prochain face-à-face. Link évite ainsi les roulades meurtières du roi.

LE FLEUVE ZORA

Sur les recommandations de Saria et Navi, Link se dirige vers le domaine Zora, à la recherche de la dernière pierre ancestrale et remonte une rivière agitée de forts courants.

Vers le domaine Zora

Vers les Bois Perdus

Grenouilles

Fontaine des Fées

Grotte secrète

Grotte secrète

Vers la plaine d'Hyrule

DÉBUT

Le marchand de haricots

Le trajet vers la cascade

Après avoir détruit les rochers bloquant l'entrée, Link se retrouve de nouveau coincé par une barrière. Pour atteindre la rive droite de la rivière, sautez avec une poule ou choisissez l'endroit où le sol est désherbé. Après un long trajet, Link atteint enfin la cascade.

Objectifs

I JOUER LA BERCEUSE DE ZELDA DEVANT LA CASCADE

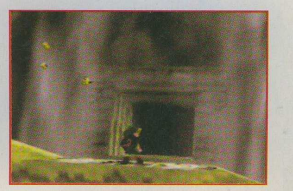
Ennemis

Les Octoroks

Le fleuve Zora est infesté de gros poulpes qui lancent des projectiles à la façon des Pestes Mojo. En se plaçant aussi loin d'eux que la touche Z le permet, Link parvient à renvoyer les tirs vers leurs propriétaires, juste au moment où ils ressortent le corps de l'eau.

I La cascade

Tout en haut, Link atteint la gigantesque cascade et se souvient des conseils du hibou. Il sort son Ocarina et joue la berceuse de Zelda en se plaçant sur l'inscription au sol. Les eaux s'écartent comme par magie, découvrant l'entrée du domaine Zora.



Le marchand de haricots

Voilà les fameux haricots à planter dans les carrés de terre (voir généralités). Mais le marchand n'est pas né de la dernière pluie et fait grimper les prix à une vitesse vertigineuse, car il en a une quantité limitée. Au début, la graine ne donne qu'une petite plante, mais quand Link revient des années plus tard, le carré de terre s'est transformé en plate-forme volante que Link utilise pour remonter rapidement le cours de la rivière.

La poule

Sans la poule, Link n'a aucune chance d'atteindre les fragments de cœur et les grottes secrètes sur les terrasses de la rivière. Remontez le cours d'eau avec elle, en veillant à ne pas la laisser tomber dans l'eau car elle rentrera immédiatement au point de départ. Quand Link doit la lâcher pour s'agripper à un rebord, lancez-la devant vous sur la terre ferme, puis dépêchez-vous de la récupérer. Une fois au point A, élancez-vous vers la petite rive en contrebas de la falaise pour monter à l'échelle.

Les grenouilles

Quand Link se place sur le rond clair du tronc d'arbre et qu'il brandit son Ocarina, cinq grenouilles sortent de l'eau comme par magie. Pour chacune des chansons que vous connaissez, elles vous donneront de très beaux rubis. Vu le cours du haricot, leur présence est une vraie aubaine pour Link. Avec le Chant des Tempêtes, Link reçoit même un fragment de coeur. Et ce n'est que le premier...

La caverne d'eau

Quelques jours plus tard, en rentrant du domaine Zora, Link est devenu un plongeur expérimenté grâce à l'Ecaille d'Argent gagnée au concours. Au fond de l'eau dans la caverne, il trouve un raccourci l'emmenant directement au plein cœur des Bois Perdus.

LE DOMAINE ZORA

Derrière la cascade, Link découvre un monde aquatique surprenant. Les habitants de ce paradis sont les Zoras, un peuple d'hybrides pacifiques dotés de pouvoirs étranges.

Objectifs

- I GAGNER LE CONCOURS DE PLONGÉE
- II TROUVER LA LETTRE DE RUTO AU LAC HYLIA
- III PARLER AU ROI ZORA
- IV ATTRAPER UN POISSON DANS UNE BOUTEILLE VIDE

Boutique

La tunique Zora, c'est pour plus tard ! Un peu de patience...

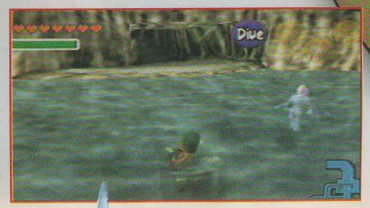
OBJETS	PRIX
Tunique Zora	300
Flèches (10)	20
Flèches (30)	60
Cœur (10)	10
Noix Mojo (5)	15
Poisson	200
Potion Rouge	50
Flèches (50)	90

I Le concours de plongée

Près des appartements du roi Zora, Link participe à un jeu pour augmenter ses performances sous l'eau. Après un magnifique plongeon du haut de la cascade, il cherche les rubis un par un au fond de l'eau. Pour ne pas perdre de temps, veillez à bien vous placer au-dessus de chaque joyau avant de plonger et n'essayez pas de vous déplacer sous l'eau. À votre retour en haut de la cascade, le Zora vous remet l'Écaille d'Argent.

II Le lac Hylia

La princesse Ruto a disparu, ce qui inquiète profondément le peuple Zora. Si Link pouvait trouver un indice, il obtiendrait sûrement les faveurs du roi. Grâce à l'Écaille d'Argent, Link trouve un passage au fond de l'eau qui l'emmène directement au lac Hylia.



III L'entrevue avec le roi

Ayant trouvé ce qu'il cherchait au lac Hylia, Link apporte le message de la princesse Ruto au roi Zora. Celui-ci lui est très reconnaissant et lui laisse la bouteille vide en gage de remerciement. Link peut maintenant accéder à la Fontaine Zora où vit Lord Jabu-Jabu, afin de sauver la princesse et de récupérer la dernière pierre du temple du Temps.

IV Le poisson

Sous l'influence néfaste de Ganondorf, le Grand Jabu-Jabu s'est retourné contre le peuple Zora et retient la princesse prisonnière. Le seul moyen pour Link d'entrer dans le ventre de la bête est de l'appâter avec un poisson. À la boutique, ils sont hors de prix alors que vous en trouverez des gratuits et des tout frais dans le petit bassin du domaine. Muni d'une bouteille vide, Link n'a qu'à marcher dans l'eau et attraper le premier poisson sur son chemin.

Fontaine des Fées

Vers le fleuve Zora

Vers le lac Hylia

Vers la Fontaine Zora

Boutique Zora

Les torches

En utilisant la torche de la salle d'audience du roi Zora, Link en allume une autre de façon permanente en bas des marches. Celle-ci constitue un point de départ idéal pour allumer les quatre autres aux endroits suivants : une à côté de la boutique, une dans l'eau du petit bassin, et deux dernières derrière la grande cascade. Pour déclencher le mécanisme secret, vous devez les allumer d'une traite sans faire de pause. Votre bâton Mojo tiendra le coup jusqu'au bout.

LE LAC HYLIA

Logé au sud-ouest de la plaine d'Hyrule, le lac Hylia est le point de rencontre de nombreux cours d'eau. Grâce à ses nouvelles capacités de plongée, Link entend bien explorer le fond pour trouver un indice sur la disparition de la princesse Ruto.

Objectifs

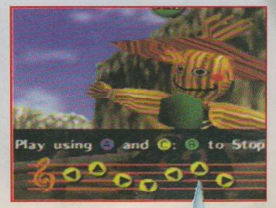
1 **RÉCUPÉRER LA BOUTEILLE AVEC LE MESSAGE**

1 La bouteille de Ruto

Un Zora accueille Link à son arrivée dans le lac Hylia par le passage sous-marin. Très près de là, vous apercevrez une bouteille sous l'eau. En l'ouvrant, Link trouve un message de la princesse Ruto, retenue prisonnière dans le ventre du Grand Jabu-Jabu. Le roi Zora sera certainement reconnaissant d'apprendre cette nouvelle.

Les épouvantails

Ces deux épouvantails ont l'air bien tranquille, mais quand Link sort son Ocarina, ils deviennent enthousiastes à l'idée d'entendre une mélodie. Jouez-leur une chanson de votre composition, mais n'oubliez pas de la noter sur un coin de papier. Une fois adulte, Link revient ici pour jouer le même air. L'un des deux épouvantails le reconnaît et lui propose de l'aider au cours de sa quête. À certains endroits, vous pouvez désormais faire apparaître Pierre en jouant la chanson. Le corps de paille est parfait pour utiliser le grappin (trouvé à Cocorico) et hisser Link sur une plate-forme éloignée. C'est un bon moyen de vous créer des raccourcis ou d'accéder à des plate-formes secrètes. (voir aussi «Ocarina» dans les généralités)



Stand de pêche

Les épouvantails

Vers le domaine Zora

Grotte secrète

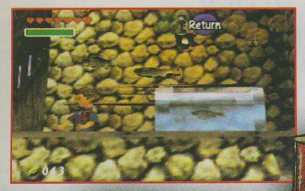
Le laboratoire

Vers Gerudo

Vers la Plaine d'Hyrule

La partie de pêche

Au bord du lac Hylia, Link découvre un stand de pêche avec la possibilité de gagner de nombreux prix. Le plus intéressant est, bien entendu, un fragment de cœur. Les plus gros poissons sont souvent près du tronc d'arbre. Link peut soit pêcher de là (nagez jusqu'au tronc), soit s'arranger pour que l'hameçon passe à côté de l'arbre quand il remonte la ligne. Vous n'avez pas besoin d'utiliser la visée Z. Au moment où un poisson mord, n'oubliez pas de le ferrer en donnant un petit coup avec la touche Bas et la touche bleue. Si vous voulez mouliner rapidement, appuyez sur les touches R et bleue. Les gros poissons sont attirés par les hameçons qui bougent beaucoup. C'est donc en donnant de grands coups à gauche et à droite que Link attire leur attention. Après avoir gagné, le fragment de coeur, vous pouvez essayer de trouver un appât encore plus puissant en vous baladant dans les herbes autour du bassin, dans l'eau près de la pierre blanche ou encore près du tronc d'arbre. Son emplacement est aléatoire.



La partie de pêche adulte

Quelques années plus tard, Link a gagné de l'expérience en pêche et sait qu'il peut maintenant attraper des poissons plus gros. Après quelques tentatives, il gagne l'Écaille d'Or lui permettant de plonger à des profondeurs que seuls les Zoras peuvent atteindre. Si vous voulez vous amuser, essayez aussi d'attraper la casquette du pêcheur, c'est difficile mais possible. Si vous refusez de lui rendre et que vous l'utilisez comme appât pour pêcher, il vous en voudra !

Le laboratoire

Le scientifique est l'un des personnages clés de la quête du P'tit Poulet bleu (voir généralités). En outre, quand Link, adulte, gagne l'Écaille d'Or au concours de pêche, il vient ici pour toucher le fond de la cuve et gagner un fragment de cœur.

LA FONTAINE ZORA

Link emprunte le tunnel derrière le roi Zora et pénètre en plein cœur de la fontaine Zora. Le gigantesque poisson, amarré à quai, n'est autre que Grand Jabu-Jabu, mais celui-ci semble bien indifférent à la vue de Link.

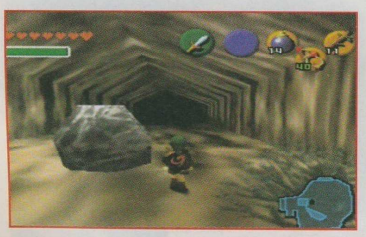
Objectifs

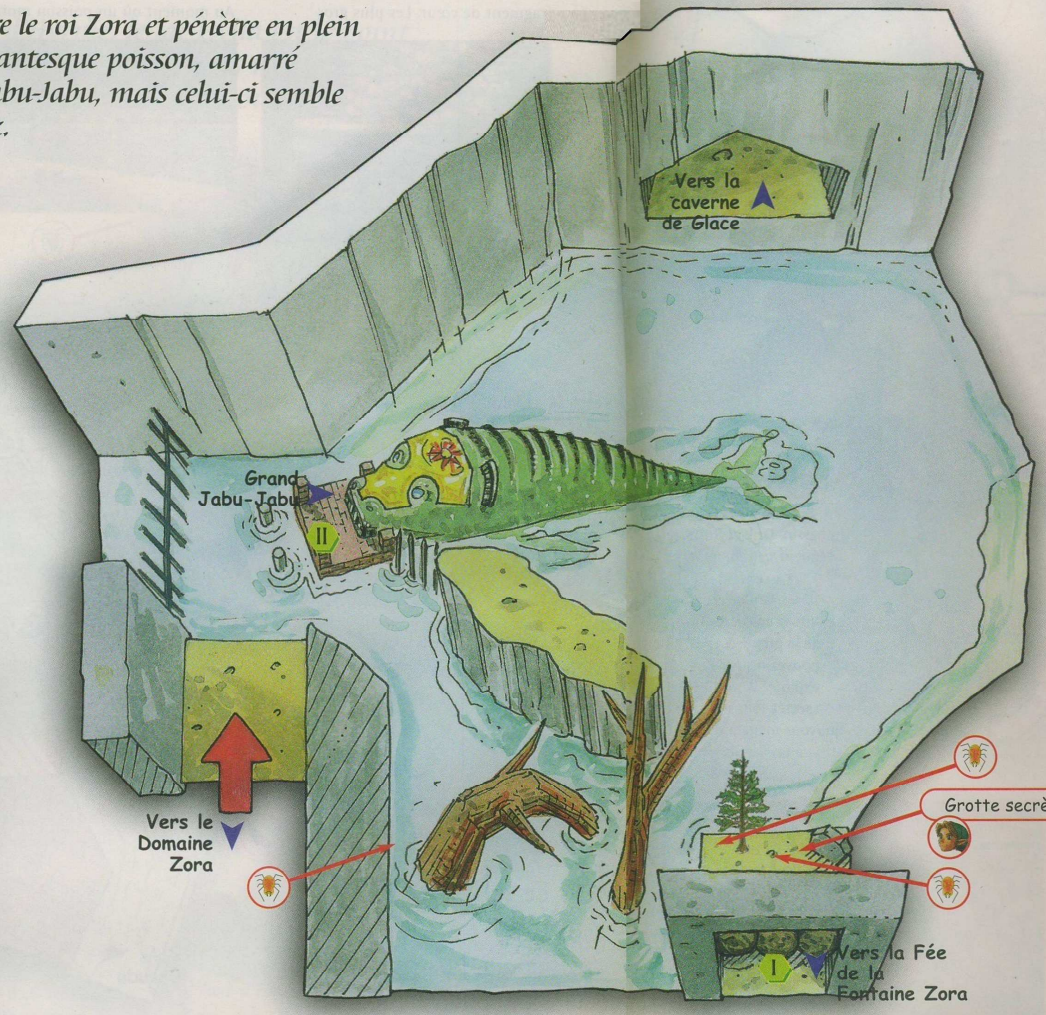
I RENCONTRER LA FÉE DE LA FONTAINE

II DONNER UN POISSON AU GRAND JABU-JABU

I La fée de la Fontaine

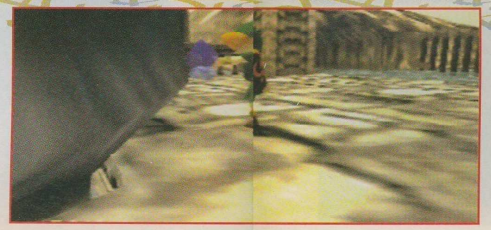
En faisant écrouler les rochers, Link découvre une caverne secrète menant à une fée. Après l'avoir appelée avec la berceuse de Zelda, Link obtient le Vent de Farore, un nouveau pouvoir magique qui lui permet de se téléporter d'un point à un autre mais uniquement à l'intérieur d'un donjon. Malheureusement, ce pouvoir n'a aucun effet dans les pièces des big boss.





II Le poisson du Grand Jabu-Jabu

Link a trouvé un stratagème astucieux pour pénétrer à l'intérieur du ventre de Jabu-Jabu. En déposant un poisson tout frais sous son nez, la gueule béante du géant s'ouvre pour déguster ce repas tombé du ciel. Aspiré, Link est projeté à l'intérieur du monstre. La gueule se referme, mais s'ouvrira à nouveau si vous avez besoin de sortir.

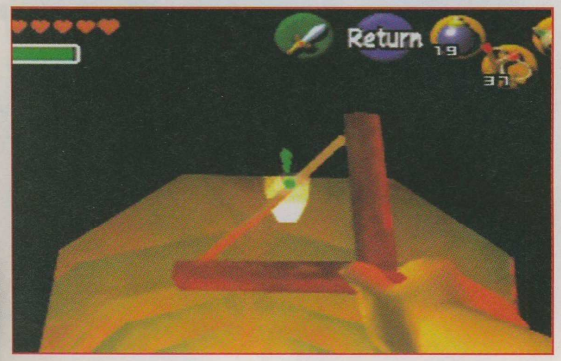


DANS LE VENTRE DE JABU-JABU

• Les plans se trouvent page suivante •

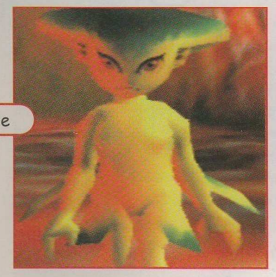
1 Dans la gueule du loup

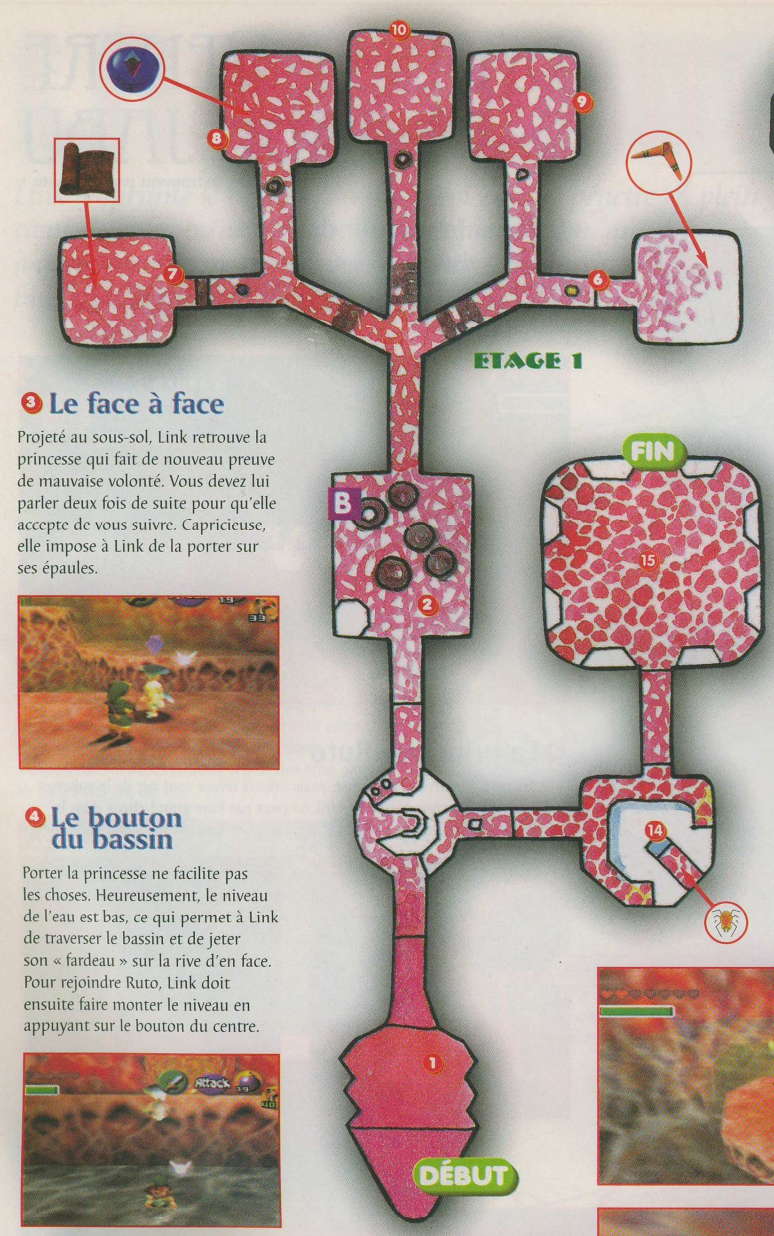
Propulsé à l'intérieur du ventre du Grand Jabu-Jabu, Link est rapidement bloqué par une membrane qui refuse de s'ouvrir. Avec son lance-pierres, il réussit à chatouiller la petite glotte au plafond et déclenche immédiatement l'ouverture du passage.

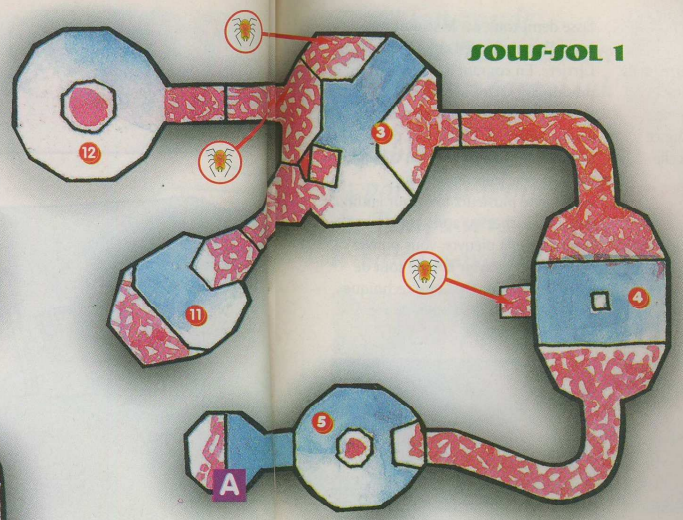


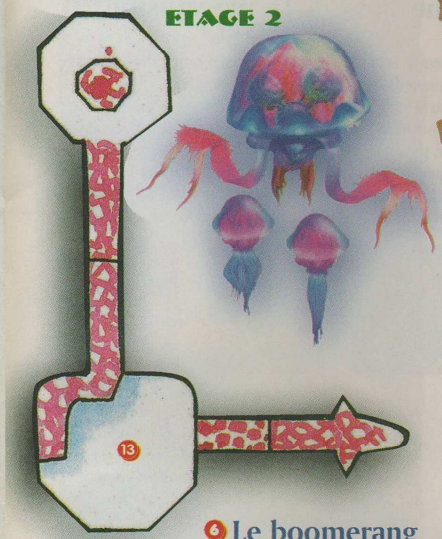
2 La princesse Ruto

Link trouve facilement la princesse, mais celle-ci refuse tout net de le suivre et disparaît dans un trou. Sans elle, Link ne peut pas faire grand-chose dans le donjon. Il décide donc de partir à sa poursuite en sautant dans la même cavité.







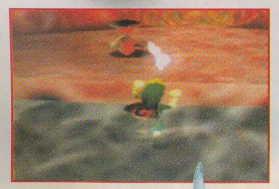


3 Le face à face

Projeté au sous-sol, Link retrouve la princesse qui fait de nouveau preuve de mauvaise volonté. Vous devez lui parler deux fois de suite pour qu'elle accepte de vous suivre. Capricieuse, elle impose à Link de la porter sur ses épaules.

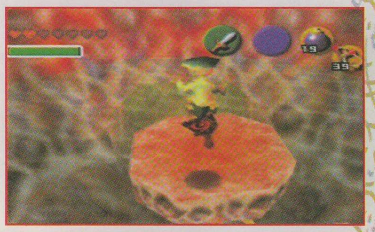
4 Le bouton du bassin

Porter la princesse ne facilite pas les choses. Heureusement, le niveau de l'eau est bas, ce qui permet à Link de traverser le bassin et de jeter son « fardeau » sur la rive d'en face. Pour rejoindre Ruto, Link doit ensuite faire monter le niveau en appuyant sur le bouton du centre.



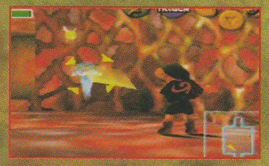
5 L'ascenseur

À nouveau devant un bassin, Link et Ruto attendent patiemment l'ascenseur qui les ramènera au premier étage. Avant de le prendre, vous pouvez néanmoins explorer le passage secret sous-marin qui vous mènera droit à un vendeur de Noix Mojo.



Ennemis

Le ventre du Grand Jabu-Jabu regorge d'ennemis chargés d'électricité : Bulls d'O, Biris, Tailpasaran...etc. Au début, Link a tout intérêt à les éviter car son lance-pierres n'est pas assez puissant. Mais très vite, il trouve une arme efficace qui lui permet d'engager les combats en toute sécurité. Précis et d'utilisation illimitée, le boomerang vous sera indispensable pour tuer les ennemis ou pour récupérer des objets hors d'atteinte, tels que les symboles des araignées Skulltulas.

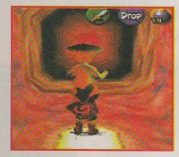


6 Le boomerang

Pour actionner le bouton qui commande la porte, il faut être deux. Toujours avec la princesse Ruto sur les épaules, Link marche sur le bouton et constate que leur poids est suffisant pour ouvrir la membrane. La salle semble vide, à l'exception de quelques poissons à l'allure étrange. En s'approchant d'eux avec la touche Z, Link les fait s'envoler. Sortant immédiatement son lance-pierres, il réussit sans mal à tous les éliminer et provoque ainsi l'apparition d'un coffre. Plus puissant que le lance-pierres et d'utilisation illimitée, le boomerang est une arme très efficace qui vous permet maintenant de détruire tous les ennemis électriques du donjon.

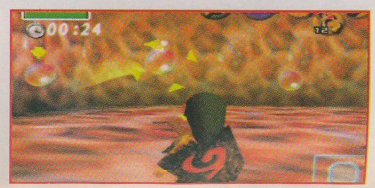
7 Le tentacule rouge

Link dépose Ruto sur le bouton pour le maintenir enfoncé et entre dans une salle avec un tentacule géant. Avec la touche Z et le boomerang, Link vise la partie étroite du corps gluant. Quand le tentacule se rétracte, avancez doucement vers le centre pour l'attirer. Dès qu'il redescend, lancez le boomerang et reculez immédiatement à l'abri sans attendre le retour du boomerang. Après plusieurs coups portés, l'étrange tentacule disparaît, laissant place à un coffre.



8 Le compte à rebours

En éliminant le tentacule rouge, Link a fait disparaître le liquide gluant qui bloquait l'entrée de cette salle. À l'intérieur, grâce à la touche Z à manier avec rapidité, tirez les bulls d'O les unes après les autres avant la fin du chrono et vous obtiendrez la boussole.

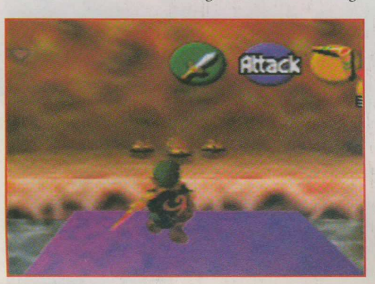


⑨ ⑩ La fin de la zone

Link affronte deux derniers tentacules avec la même technique que précédemment.
En les détruisant, il supprime définitivement le liquide acide qui bloquait le trou au point B.

⑪ Le bloc rouge

En sautant par le trou (B), Link se retrouve à nouveau au sous-sol, mais sur la plate-forme surélevée. Si, avant de continuer, vous voulez gagner quelques rubis, allez briser les jarres dans la salle au point 11. Pour atteindre l'autre rive, il suffit de tirer sur le bloc rouge avec le boomerang.



⑫ Bigocto

Link emmène Ruto voir la pierre, mais quelques instants plus tard, il se trouve nez à nez avec une pieuvre géante. Lancez-lui le boomerang et éloignez-vous un peu pour qu'elle

fasse demi-tour, car le seul moyen de la combattre est de l'attaquer par l'arrière. En courant à la corde tout près des pics, Link réussit peu à peu à rattraper la bête et lance à nouveau son boomerang. Une fois la pieuvre immobilisée, donnez-lui un violent coup d'épée, puis répétez la manœuvre plusieurs fois pour en finir avec elle. Sachez qu'après un choc frontal avec la pieuvre, vous pouvez vous relever et avoir la bête tout de suite à portée de tir. Cette technique vous fait perdre des cœurs de vie, mais elle est rapide.

⑬ Au deuxième étage

Après le combat avec la pieuvre, Link se retrouve à un étage ne figurant pas sur la carte. Il utilise à nouveau le boomerang pour immobiliser les blocs rouges chargés d'électricité, puis continue son chemin jusqu'aux plates-formes au-dessus du vide. L'une d'entre elles le descend au premier étage.

⑭ Le mécanisme secret

Pour entrer dans cette salle, Link a eu la bonne idée de déposer une caisse sur le bouton commandant la porte. Une fois à l'intérieur, Il se retrouve de nouveau coincé. Tout en haut du pylône, en faisant face à la toile d'araignée, lancez votre boomerang pour toucher la glotte au plafond.

⑮ Barinade

Le big boss est une gigantesque anémone aussi puissante que vicieuse. Le secret est de tourner autour d'elle avec la touche Z pour éviter ses éclairs. Une fois ses tentacules touchés par le boomerang, l'anémone sort des méduses pour se protéger. Eliminez-les pour pouvoir atteindre le corps du monstre avec le boomerang. En fait de corps, il s'agit de son cerveau, et c'est là le point faible de votre adversaire. Dès que le cerveau est touché par un lancer, approchez rapidement pour lui donner de violents coups d'épée. En répétant la manœuvre plusieurs fois sans laisser aucun répit à l'anémone, Link triomphe et récupère enfin la dernière pierre.

LE TEMPLE DU TEMPS

Avec l'Émeraude Kokiri, le Rubis Goron et le Saphir Zora, Link est maintenant capable d'ouvrir la porte du temple du Temps vers le Saint Royaume.

Objets
L'Ocarina du Temps

À l'approche du château d'Hyrule, Link tombe nez à nez avec Zelda et le puissant Ganondorf. Dans sa fuite, la princesse lance un objet dans les douves du château. Il s'agit du fameux Ocarina que seul un héros du Temps peut utiliser. Link s'empresse d'aller le chercher avant que l'objet magique ne tombe entre des mains malfaisantes.

Le temple du Temps

À l'intérieur du temple, devant le piédestal, Link joue le Chant du Temps que Zelda lui a appris par télépathie et ouvre ainsi les portes du Saint Royaume. Dans la pièce suivante, il sort l'Épée de Légende de son socle, libérant sans le vouloir des forces magiques puissantes.

Sept ans plus tard

Quelle surprise de se réveiller sept ans plus tard et de découvrir les nouveaux traits de Link. Le jeune Kokiri est devenu un adulte et porte maintenant le bouclier Hylien devant lui. Rauru, le sage du temple de la Lumière, lui demande de retrouver tous les médaillons du symbole de la Triforce, volés par Ganondorf.

La prochaine étape

En quittant le temple, Sheik révèle à Link qu'il n'est pas encore suffisamment équipé pour affronter le prochain combat. Avant de vous rendre au temple de la Forêt, allez donc chercher ce qu'il vous faut au village Cocorico. Le monde d'Hyrule a bien changé...

Voyage dans le temps

En revenant ici après le temple de la Forêt, Link apprend le Chant de la Lumière et obtient la possibilité de retourner dans le passé. Vous pourrez le faire autant de fois que nécessaire, ce qui est bien pratique pour achever toutes les sous-quêtes en cours. Il est même parfois indispensable de le faire pour la quête principale.

LE BOSQUET SACRÉ

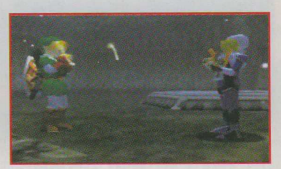
Après avoir récupéré le grappin au village Cocorico, Link prend le chemin de la forêt jusqu'au temple où Saria avait coutume de l'attendre. Autrefois gardés par des Pestes Mojo, les Bois Perdus regorgent maintenant de créatures terrifiantes.

Mido

Le chef du village Kokiri ne reconnaît pas Link adulte et lui barre le passage des Bois Perdus. Heureusement, la chanson de Saria est un excellent laisser-passer.

Le Menuet des Bois

Saria n'est pas au rendez-vous sur son tronc d'arbre habituel. À la place, Link rencontre Sheik qui lui enseigne le Menuet des Bois. À tout moment, vous pouvez maintenant vous téléporter ici.



La clé à l'extérieur du temple

Après avoir rencontré Sheik, Link utilise son grappin sur la branche d'arbre au-dessus de la plate-forme de pierre et se hisse ainsi tout en haut. Une fois devant l'entrée du temple, il décide d'explorer la végétation environnante et grimpe sur la vigne de droite. Du tronc d'arbre, il vise directement le coffre avec le grappin et réussit ainsi à l'atteindre pour récupérer la première clé du donjon.

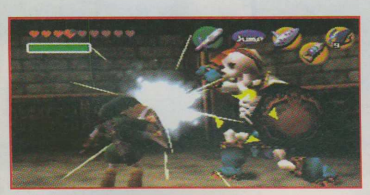
Ennemis

Les Gardes géants

De taille impressionnante, les Gardes sont capables de charger avec puissance, ne laissant aucune chance à Link de s'en sortir. L'astuce, pour se débarrasser d'eux, est de leur envoyer un coup de grappin de face ou de côté quand ils ne chargent pas. Pour cela, l'idéal est de se cacher dans les recoins et de les tirer au moment où ils passent devant Link. Si vous voulez les suivre silencieusement, n'approchez jamais trop près d'eux. Pour éviter le chef des Gardes dans le couloir étroit menant au temple, avancez simplement en slalomant de gauche à droite afin d'éviter le souffle de sa massue.

LE TEMPLE DE LA FORÊT

Après avoir récupéré la petite clé à l'extérieur du temple, Link entre dans le gigantesque bâtiment à la recherche du premier sage retenu prisonnier par Ganondorf.



❶ Les Stalfos

Une autre clé attend Link dans cette salle, mais il lui faut d'abord combattre deux squelettes armés jusqu'aux dents. Le seul moyen de les toucher est de frapper au moment où ils baissent leur attaque. Entre chaque coup porté, brandissez le bouclier pour vous protéger de leurs épées, puis frappez à nouveau.

Ennemis

Les Tetdoss

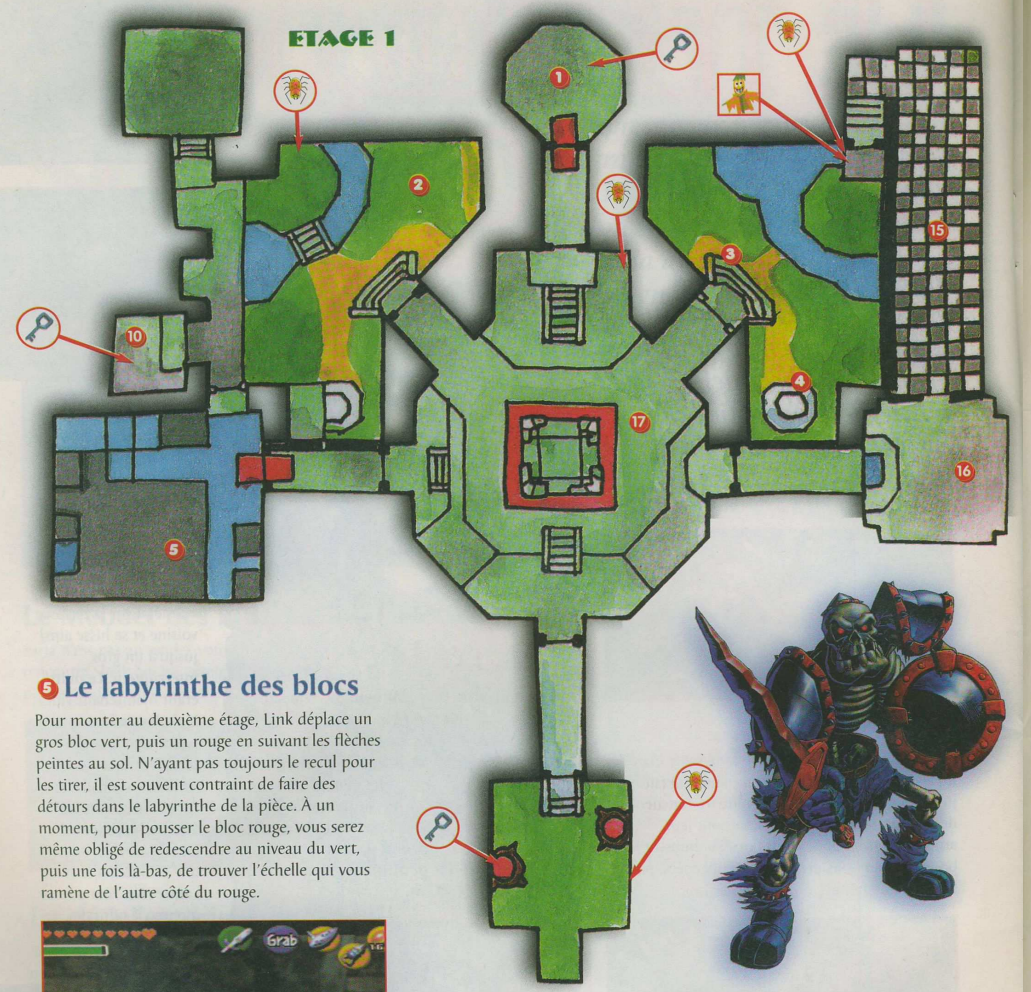
Link rencontre fréquemment des squelettes entourés d'un nuage blanc. Une bonne technique consiste à les toucher une première fois avec le grappin pour supprimer leur protection, puis à donner rapidement un coup d'épée en attaque sautée. À la place du grappin, vous pouvez également brandir le bouclier. En se cognant simplement contre lui, les squelettes perdront également leur nuage de protection.

❷ La cour intérieure

Un gros bloc coince l'entrée vers la cour intérieure. Link remarque le symbole gravé sur la pierre et joue le Chant du Temps afin de déclencher l'ouverture du passage.
À l'intérieur de la cour, il escalade la vigne sur le mur de droite, après avoir éliminé deux araignées et évité une dernière hors d'atteinte de son grappin. Une fois en haut, Link découvre la carte du donjon.

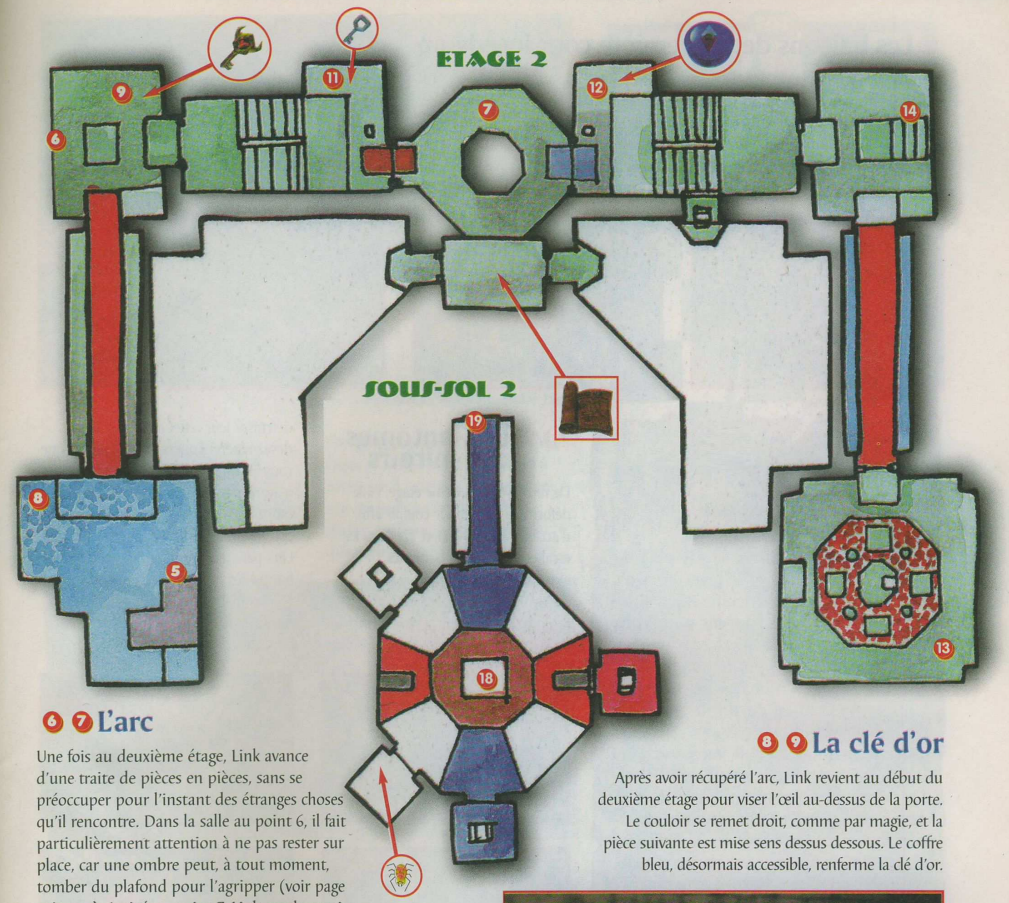
❸ ❹ Les balcons et le puits

En quittant la salle de la carte du donjon, Link débouche au balcon de la deuxième cour intérieure. Avec le grappin, il vise la cible en métal sur la terrasse voisine et se hisse ainsi jusqu'à un gros interrupteur. Le puits étant maintenant vide, Link descend au premier sous-sol récupérer une troisième clé d'argent. Dans la deuxième cour intérieure, Link avait remarqué un coffre et une Skulltula d'or sur l'autre rive. Pour y monter, il suffit de viser le coffre avec le grappin.



5 Le labyrinthe des blocs

Pour monter au deuxième étage, Link déplace un gros bloc vert, puis un rouge en suivant les flèches peintes au sol. N'ayant pas toujours le recul pour les tirer, il est souvent contraint de faire des détours dans le labyrinthe de la pièce. À un moment, pour pousser le bloc rouge, vous serez même obligé de redescendre au niveau du vert, puis une fois là-bas, de trouver l'échelle qui vous ramène de l'autre côté du rouge.

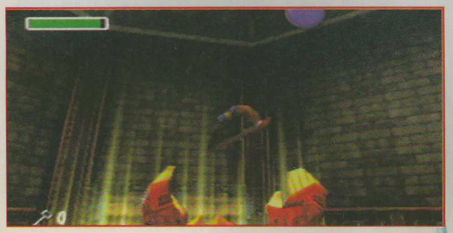


6 7 L'arc

Une fois au deuxième étage, Link avance d'une traite de pièces en pièces, sans se préoccuper pour l'instant des étranges choses qu'il rencontre. Dans la salle au point 6, il fait particulièrement attention à ne pas rester sur place, car une ombre peut, à tout moment, tomber du plafond pour l'agripper (voir page suivante). Arrivé au point 7, Link combat trois nouveaux Stalfos et obtient l'arc des Fées.

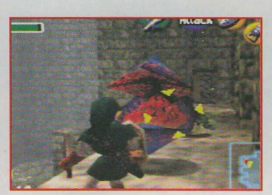
8 9 La clé d'or

Après avoir récupéré l'arc, Link revient au début du deuxième étage pour viser l'œil au-dessus de la porte. Le couloir se remet droit, comme par magie, et la pièce suivante est mise sens dessus dessous. Le coffre bleu, désormais accessible, renferme la clé d'or.



⑩ Les balcons de la première cour intérieure

Après avoir récupéré la clé d'or, Link saute dans le trou au fond de la pièce (9) et débouche un peu plus tard sur les balcons de la première cour intérieure. Là-bas, dans l'une des pièces, il affronte Grossbaffe, une grande main particulièrement dangereuse. En mourant, elle se divise en trois morceaux qu'il est primordial de tuer rapidement. Zappez de l'un à l'autre avec la touche Z pour ne pas leur laisser le temps de se reconstituer. À la fin du combat, Link obtient une autre clé.

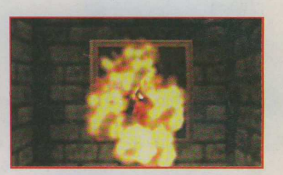


Ennemis
Les mains géantes

De grandes mains surgissent du plafond pour agripper Link et le jeter hors du temple, ce qui est particulièrement agaçant. Voici quelques conseils pour vous en débarrasser. Placez-vous face à une surface dégagée où vous pourrez courir sans être bloqué par un mur, puis attendez que l'ombre de la main descende sur Link. Quand le cercle d'ombre s'agrandit dangereusement autour de vous, avancez. Dès que Link quitte le cercle, retournez-vous immédiatement pour viser la créature avec la touche Z et tirer avant qu'elle ne remonte au plafond. Si vous possédez le Vent de Farore (pouvoir magique de la Fée de la Fontaine Zora), n'oubliez pas de créer un point de téléportation près de ces salles au cas où le combat tourne mal.

⑪ ⑫ Les fantômes des miroirs

De retour au deuxième étage, Link déforme à nouveau le couloir afin d'accéder au point 11 et 12. Dans les escaliers, d'étranges fantômes apparaissent sur les miroirs et disparaissent, sitôt que Link s'approche. Ce sont les esprits de la pièce principale du temple. En restant à bonne distance, détruisez leur reflet avec l'arc. Vous devez répéter l'opération jusqu'à ce que tous les miroirs soient détruits, l'ordre n'ayant pas d'importance. À la fin, les esprits se matérialisent et engagent le combat. Le bouclier brandi devant lui, Link pare leurs attaques invisibles et frappe dès que leur corps prend forme. En éliminant ces deux premiers esprits sœurs, Link obtient une petite clé et la boussole du donjon.



⑬ ⑭ L'œil de glace

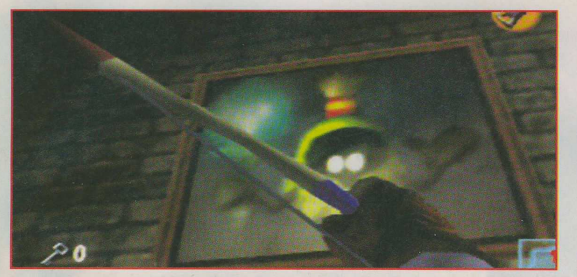
Pour faire fondre la glace, Link se place sur l'un des piliers rotatifs et vise la torche avec son arc. Quand celle-ci arrive dans l'alignement de l'œil, Link fait partir une flèche qui s'enflamme en chemin avant de se planter dans le bloc de glace. Si vous possédez le Feu de Din (pouvoir magique de la Fée du château d'Hyrule), vous n'avez pas besoin de procéder à toute cette manœuvre. Une fois dégivré, l'œil permet à Link de déformer le couloir et de faire apparaître un trou au point 14.

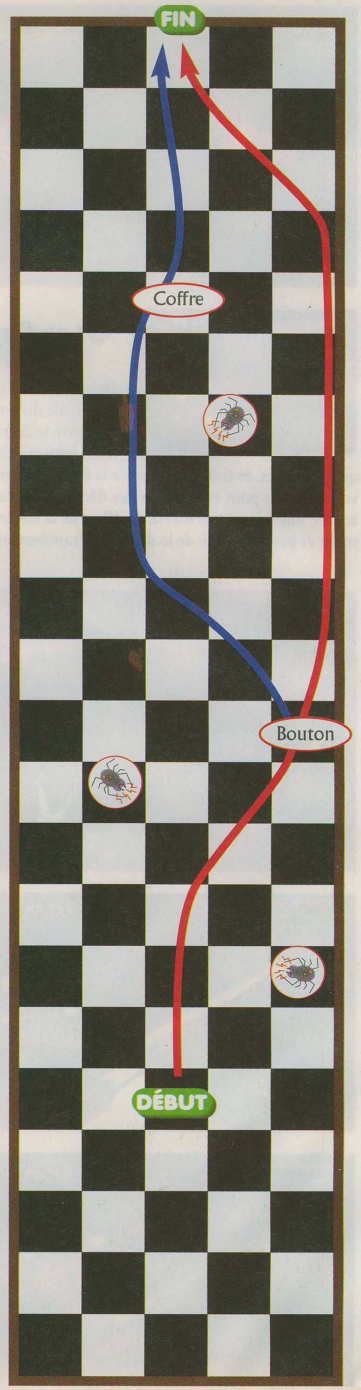
⑮ Le damier

Link peut traverser le damier en faisant une seule pause à l'endroit du bouton, à condition de passer le plus loin possible des araignées (itinéraire rouge). Si vous souhaitez vous arrêter au coffre et récupérer quelques flèches, choisissez l'itinéraire bleu.

⑯ Le puzzle

Le troisième esprit attend Link dans cette salle. En tirant sur le reflet dans le miroir, des blocs de puzzle tombent du plafond, obligeant Link à reconstituer l'image du fantôme dans un temps limité. L'un des cinq blocs ne sert à rien, mais il se repère facilement grâce à sa couleur foncée. Quand Link réussit, il affronte le fantôme de la même façon que ses sœurs.





17 Les fantômes dédoublés

De retour dans la pièce principale du temple, Link découvre le dernier esprit. Mais celui-ci se dédouble en quatre images, et Link doit toucher la bonne. De préférence avec votre grappin pour économiser des flèches, visez l'esprit qui tourne une fois sur lui-même au début de la ronde. Ce détail le trahit et permet à Link de le débusquer rapidement.

18 La salle des piliers

Après avoir combattu l'ensemble des esprits, Link descend au deuxième sous-sol par l'ascenseur de bois. En poussant les piliers d'un cran dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, Link découvre l'entrée d'une pièce avec un interrupteur. Il recommence l'opération trois fois et trouve au total deux autres interrupteurs et un coffre.

19 Le fantôme de Ganondorf

Le big boss n'est autre que Ganondorf, ou plutôt son fantôme (sinon le combat ne serait pas aussi facile !). La meilleure technique pour le combattre est la suivante : placez-vous sur l'une des petites flèches entre les tableaux et visez le centre de la pièce car Ganondorf utilise toujours le même trajet. Cela ne sert à rien de bouger l'arc si vous avez bien repéré le point exact de son passage. Comme il est rapide, vous devez anticiper le lancer de la flèche et tirer dès que vous entendez le bruit caractéristique indiquant qu'il sort d'un tableau. Au bout de quelques flèches, Ganondorf est désarçonné, mais il vole et reste hors d'atteinte. Le seul moyen de le battre est de lui renvoyer ses boules d'énergie avec votre épée. Quand il entâme un mouvement circulaire avec sa lance, c'est le moment de vous préparer. N'utilisez pas trop tôt votre épée et attendez de voir la boule d'énergie. Si lui-même réussit à vous la renvoyer (ce qui arrive quasiment à tous les coups quand il est trop loin de Link), il vaut mieux vous protéger avec le bouclier car Ganondorf est très fort au ping-pong. Dès qu'il est touché, ruez-vous sur lui en profitant de sa faiblesse. Au bout de plusieurs attaques réussies, Link triomphe enfin du fantôme de Ganondorf.

La suite de l'aventure dans le prochain numéro de *64Player* fin janvier

ZELDA

Comme promis, voici le second et dernier volume consacré à la solution intégrale de Zelda, l'Ocarina du Temps. Le guide que vous tenez entre les mains est plus qu'une simple solution car, en plus d'un cheminement richement illustré de photos et de plans, vous trouverez une quantité d'appendices répertoriant la totalité des secrets et multiples sous-quêtes qui constituent ce jeu. Nous reprendrons le fil de cette solution à l'endroit même où nous nous étions arrêtés dans le précédent volume, à savoir après la mort du fantôme de Ganondorf. Nous reviendrons également sur quelques aspects importants déjà abordés le mois dernier, mais avec de nombreux enrichissements et précisions. Enfin, nous ne saurions trop vous rappeler que Zelda 64 est un chef-d'œuvre qu'il est préférable de découvrir par soi-même. Aussi, n'utilisez ce guide qu'en dernier recours. Sur ce, bonne aventure.

Un dossier préparé par Wolfen, illustré par Emmanuel Vegliona, assisté de MC Yas.

LINK ayant atteint l'âge de 14 ans, il lui est désormais possible d'effectuer certaines actions ou d'accéder à des lieux qui lui étaient interdits pendant l'enfance. Passons en revue quelques-uns de ces endroits décisifs.

EPONA

SI CE N'EST déjà fait, rendez-vous au Ranch Lon Lon si vous avez au minimum 60 rubis. Pour 10 rubis, vous avez le droit à une séance d'équitation. Jouez le Chant d'Epona afin d'attirer la pouliche. Vous pouvez maintenant la monter. Après vous être un peu entraîné, parlez au nouveau propriétaire des lieux qui vous mettra au défi de le battre à la course. Après deux victoires, il vous donnera Epona mais vous enfermera dans le ranch. Il vous suffit alors de galoper en direction du mur d'enceinte que la pouliche franchira d'un simple saut. Votre monture vous permettra de vous déplacer beaucoup plus rapidement d'un point à l'autre du royaume d'Hyrule. S'il vous arrivait d'en être séparé, jouez le Chant d'Epona pour la faire venir.

LES HARICOTS MAGIQUES

Grâce aux Haricots Magiques que vous aurez eu soin de planter quand vous étiez petit, vous pourrez, une fois devenu adolescent, atteindre de nouveaux secteurs de jeu. Ce sera notamment l'occasion de récupérer un bon nombre de Skulltulas d'or et de fragments de cœur.

Dès que vous voyez ce symbole sur un plan, vous devez planter ce légume magique. Pour plus d'informations, reportez-vous au tableau de légende, page 23.

L'Écaille d'or

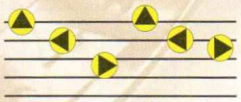
Un Haricot Magique vous permet de retourner à la pêche dans le secteur du Lac Hylia. À l'âge adulte, vous pouvez maintenant pêcher des poissons bien plus gros que sept ans auparavant. En prenant un poisson d'au moins 14 ou 15 livres, le gérant du site vous offrira l'Écaille d'or. Cet objet vous permet de plonger jusqu'à 9 mètres de profondeur.

ZELDA LES MÉLODIES

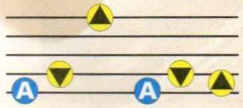
La Berceuse de Zelda

Le Chant du Temps

Le Chant d'Epona

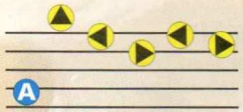


Le Chant des Tempêtes



Le Chant de Saria

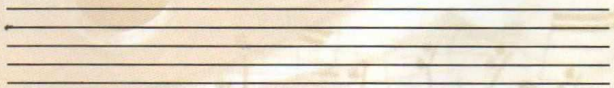
Le Menuet des Bois



Le Chant du Soleil

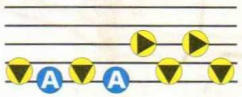
Le Prélude de la Lumière

L'épouvantail

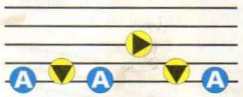


C'est à vous de choisir l'air de l'Épouvantail. Ne choisissez pas quelque chose de trop compliqué, ni de trop simple.

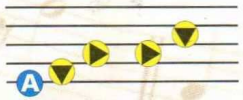
Le Boléro de Feu



Le Requiem des Esprits



La Sérénade de l'Eau



Le Nocturne de l'Ombre

LA MALÉDICTION DES SKULLTULAS D'OR

Pour lever la malédiction pesant sur une famille de Cocorico, vous devrez tuer 100 Skulltulas d'or éparpillées un peu partout dans le monde d'Hyrule. Voici un tableau précis situant les 56 Skulltulas d'or disséminées dans la nature. Les 44 autres sont dans des donjons et leur emplacement est indiqué sur les plans correspondants.

LES CADEAUX

La collecte de plusieurs séries de dix Skulltulas vous permet d'ôter la malédiction qui pèse sur l'un des cinq fils de la famille. Reconnaissants, ceux-ci vous remettent des objets très utiles. Pour délivrer le père, vous devez recueillir les 100 Skulltulas pour une récompense bien ingrate.

Cadeaux	Nombre de Skulltulas d'or trouvées
Bourse d'une capacité de 200 rubis	10
Pierre de Souffrance	20
Bourse d'une capacité de 500 rubis	30
Missiles Teigneux	40
Fragment de cœur	50
200 rubis	100

Les Skulltulas d'or n'aiment pas la lumière. Vous les trouverez donc le plus souvent de nuit.

Après avoir tué la Skulltula, n'oubliez pas de prendre le jeton justifiant votre victoire.

TOTAL DE SKULLTULAS DANS LA NATURE 56				Objet nécessaire
Forêt Kokiri 3				
Derrière la cabane des Frères-je-sais-tout	●		●*	
Sur le toit de la cabane des sœurs jumelles		●	●	Super-Grappin
Dans le carré de terre près de la boutique Kokiri	●			Insecte
Plaine d'Hyrule 2				
Dans une grotte secrète près du pont menant à Cocorico	●			Bombe-Boomerang
Dans le cercle de pierres à l'entrée de la vallée de Gerudo	●			Bombe-Boomerang
Château d'Hyrule 4				
Dans une caisse du poste de garde, près du pont-levis	●			
Dans une grotte secrète située près des douves du château	●			Chant des Tempêtes +Boomerang
Dans l'arbre devant les grilles du château	●			
Derrière la voûte en pierre à droite du château de Ganondorf		●	●	Grappin
Ranch Lon Lon 4				
Dans l'arbre entre le ranch et l'enclos	●			
Sur le mur de l'abri le long l'enclos	●		●	
Sur la falaise à droite de la tour du ranch	●		●	Boomerang
Sur le volet d'une fenêtre du ranch (Skulltula silencieuse)	●		●	Boomerang
Village Cocorico 6				
Dans l'arbre au centre du village	●		●	
Sur le mur de la maison tombée sous le coup de la malédiction des Skulltulas	●		●	
Sur l'un des murs de la maison en construction	●		●	
Sur l'un des murs du bazar	●		●	
Sur l'échelle de la tour du village	●		●	
Sur le toit de la maison d'Impa		●	●	Grappin
Cimetière 2				
Sur la falaise à droite au niveau de la dernière rangée de tombes	●		●	Boomerang
Dans le carré de terre fraîchement retourné près de la tombe d'Igor	●			Insecte
Bois Perdus 4				
Dans un carré de terre fraîchement retourné à l'écran suivant celui du joueur de flûte	●			Insecte
Dans un carré de terre près de la grotte secrète des laitues	●		●	Insecte
Sur une corniche en hauteur près de la grotte secrète des laitues		●	●	Haricot
Sur la falaise du jardin à la française dans le Bosquet Sacré		●	●	Grappin
Mont du Péril 4				
Dans la première grotte secrète après l'entrée	●			Bombe
Derrière un rocher sur la terrasse où pousse le Chou-Péteur		●	●	Masse des Titans
Au pied du mur menant au cratère du Péril, après avoir tué Volcania		●	●	Super-Grappin
Dans le carré de terre fraîchement retourné à l'entrée de la caverne Dodongo	●			Insecte

				Objet nécessaire
Village Goron 2				
Dans une caisse de la salle au trésor	●			
Derrière la pierre, sur la plate-forme suspendue		●	●	Grappin
Fleuve Zora 4				
Sur l'échelle près de la cascade	●		●	
Dans l'arbre à l'entrée de la rivière	●			
Sur la paroi de gauche, après la passerelle de bois (Skulltula silencieuse)		●	●	Super-Grappin
Sur le mur près de la Fontaine des Fées		●	●	Grappin
Domaine Zora 1				
En haut de la cascade gelée		●	●	Grappin
Fontaine Zora 3				
Dans un arbre à l'entrée de la Fontaine Royale	●			
Sur la falaise près de l'arbre mort	●		●	Boomerang
Sous le gros rocher à l'entrée de la Fontaine Royale		●	●	Gant d'Argent
Lac Hylia 5				
Sur l'île des deux petits pylônes	●		●	
Dans une caisse au fond du bassin du laboratoire		●		Bottes de Plomb
Sur le mur à l'extérieur du laboratoire	●		●	
Sur une branche de l'arbre mort sur l'île		●	●	Super-Grappin
Le carré de terre près du laboratoire	●			Insecte
Cratère du Mont du Péril 2				
Dans un carré de terre fraîchement retourné, près du symbole de la Triforce.	●			Boléro de Feu +Insecte
Dans une caisse à l'entrée du Cratère	●			
Vallée Gerudo 4				
Sur le mur à droite de la planche faisant office de pont	●		●	Boomerang
Sur le mur, derrière la tente des charpentiers		●	●	
Sous la voûte en pierre en face de la tente des charpentiers		●	●	Grappin
Dans un carré de terre fraîchement retourné, sur une corniche sous le pont cassé	●			Cocotte +Insecte
Forteresse Gerudo 2				
Sur le mur d'une des terrasses supérieures de la forteresse		●	●	Super-Grappin
Sur le poteau de la cible à l'opposé du stand de tir à l'arc		●	●	Grappin
Terres hantées 1				
A l'intérieur du tumulus de pierres		●		
Colosse du désert 3				
Dans l'un des palmiers de l'oasis.		●	●	
Un carré de terre fraîchement retourné près de l'entrée du Temple de l'Esprit	●			Requiem de l'Esprit+Insecte
Sur un pilier de roche		●	●	Haricot Mag

✱ Exemple : l'araignée, que le jeune Link trouve derrière la cabane des Frères-je-sais-tout, n'est visible que de nuit. Celle sur la cabane des sœurs jumelles ne peut être découverte que lorsqu'il est adulte, en utilisant le Super-Grappin pour récupérer le token.

Link enfant Link adulte Par temps de nuit

Lorsque vous avez trouvé toutes les Skulltulas d'un donjon, un petit symbole à leur effigie s'affiche à côté du nom sur l'écran carte.

Consultez régulièrement l'écran de statuts pour savoir si vous pouvez prétendre à une nouvelle récompense.

Le père est le dernier membre de la famille à recouvrer son état normal.

TOTAL DE 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

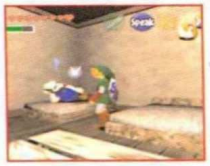
Tout ce mal pour 200 malheureux rubis dont on ne sait pas quoi faire !

LA QUÊTE DE L'ÉPÉE BIGORRON

Parmi les nombreuses sous-quêtes du jeu, l'une d'elles est particulièrement intéressante et amusante à accomplir. Il s'agit de la quête de l'Epée Biggoron. Pour l'acquérir, vous devez effectuer une série d'échanges et rendre de menus services à différentes personnes.

L'Œuf

Lorsque vous vous réveillez à l'âge adulte, allez rendre visite à la jeune femme qui élève des poulets. Celle-ci vous remettra un œuf qui éclora le lendemain. Dans l'une des maisons de Cocorico, Talon fait une sieste digne de la Belle au Bois-Dormant. Utilisez le petit poulet afin de réveiller ce dormeur invétéré.



Le Poulet Bleu

Retournez voir la jeune femme aux poulets. Satisfaite de votre comportement vis-à-vis des gallinacés, elle vous remettra un Poulet Bleu ayant appartenu à son frère porté disparu dans les Bois Perdus. Partez à sa recherche pour le trouver adossé à un arbre près de l'entrée de la forêt. Donnez-lui le poulet en échange de quoi il vous demandera de porter un champignon à sa grand-mère habitant à Cocorico.

Le Champignon

Retournez à Cocorico et entrez chez l'apothicaire. Prenez l'ouverture à gauche du comptoir pour atteindre la partie clôturée du village. Un escalier permet de vous rendre chez un second apothicaire. Cette fois la boutique est tenue par la grand-mère de la jeune femme aux poulets. Avec le Champignon que vous lui remettez, elle concoctera une Mixture Suspecte censée guérir son petit-fils.

La Mixture Suspecte

En retournant à l'endroit où vous avez laissé le jeune malade, vous aurez la surprise d'y découvrir à la place une jeune fille de la tribu Kokiri. Devant son insistance, échangez la Mixture contre une Scie Étrange.

La Scie Étrange

Après avoir achevé la construction du stand de tir de Cocorico, les charpentiers ont émigré dans la Vallée Gerudo. Malgré le pont cassé, vous pouvez vous y rendre grâce au Super-Grappin ou, à défaut, à cheval. Remettez la Scie au maître charpentier qui vous donnera en retour une Lame Goron brisée.

La Lame Brisée

Seul un forgeron Goron peut réparer une telle épée. Refaites l'ascension du Mont du Péril pour y trouver Biggoron. Il se fera un plaisir de réparer l'épée, mais il souffre actuellement de troubles oculaires. Il vous demandera de lui ramener des larmes du roi Zora, réputées pour leurs vertus curatives. Il vous remettra alors l'Ordonnance que lui a prescrite son médecin.

L'Ordonnance

Rendez-vous au Domaine Zora et présentez l'Ordonnance au roi. Celui-ci se trouve actuellement à cours de larmes et vous remet à la place un Crapaud qui louche. Ce batracien très rare constitue l'un des ingrédients principaux de ces larmes.

Le Crapaud qui louche

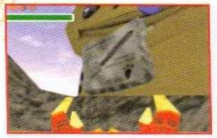
Cette quête prend une tournure incongrue et se corse singulièrement. Vous disposez de trois minutes, montre en main, pour porter le Crapaud au savant, habitant sur les berges du Lac Hylia. Comble de malchance, vous ne pouvez pas vous téléporter. Ruez-vous vers la Plaine d'Hyrule et appelez Epona à l'aide de votre Ocarina et foncez vers le lac.

Les Gouttes pour les yeux

Remettez le crapaud au savant et dissuadez-le de le manger. Il extraira des larmes de ses yeux et composera des super-gouttes pour les yeux. Ces gouttes ne sont efficaces que quatre petites minutes ; vous allez devoir livrer un nouveau sprint effréné (sans téléportation possible) jusqu'au sommet du Mont du Péril. Pour y accéder dans les temps, vous devrez chevaucher Epona, utiliser un Haricot Magique puis remettre les Gouttes à Biggoron avant que le chrono n'arrive à zéro.

Le Certificat

Maintenant guéri, Biggoron accepte de réparer votre épée mais il a besoin de trois jours. Biggoron est très pointilleux, aussi vous remettra-t-il un Certificat en guise de reçu. Jouez donc le Chant du Soleil afin de faire s'écouler rapidement les jours puis reparlez à Bigorron. En échange du Certificat, il vous remet l'arme ultime : l'Epée Biggoron.



L'Épée Biggoron

Cette grande épée se manie à deux mains et se révèle deux fois plus puissante que l'Epée de Légende, c'est tout dire. En contrepartie, vous ne pouvez pas utiliser de bouclier pour parer. Que cela ne vous empêche pas de la porter ; la plupart des monstres succomberont avant d'avoir pu esquisser la moindre attaque.

LES FONTAINES ROYALES

Les Fontaines Royales sont au nombre de six. La Fée n'apparaîtra qu'au son de la Berceuse de Zelda que vous devrez jouer à l'emplacement du symbole de la Triforce.

La Fontaine Royale du Mont du Péril

Une fée a élu domicile dans une grotte au sommet du Mont du Péril. Vous ne pouvez y accéder que lorsque vous êtes en mesure d'utiliser les bombes. Placez un explosif contre le mur à gauche de l'entrée du Cratère pour qu'apparaisse l'ouverture. Outre guérir vos blessures, la fée vous enseignera l'art de l'attaque cyclone.

La Fontaine Royale d'Hyrule

À l'instar de la fontaine précédente, celle d'Hyrule sera accessible dès lors que vous aurez la possibilité d'utiliser les bombes. Cette rencontre ne peut avoir lieu que durant l'enfance de Link. L'entrée se trouve dans un cul-de-sac peu après les grilles du château. Faites sauter le rocher pour voir une chatière menant à la Fontaine. La Fée vous donnera le sort du Feu de Din.

La Fontaine Royale de la Fontaine Zora

La Fontaine Royale est située sur la berge sud-est de ce lac. Vous pouvez y accéder dès l'enfance. Comme les autres fontaines, son accès est protégé par d'énormes rochers que vous devrez faire exploser. La Fée vous donnera un deuxième sort de téléportation particulièrement utile dans les donjons : le Vent de Farore.

La Fontaine royale du Cratère du Péril

La Masse des Titans est requise pour pouvoir mettre à jour l'accès menant à la Fontaine. Celle-ci se trouve sur la corniche située à gauche de l'accès au village Goron. La fée qui y vit ne confère rien de spectaculaire puisqu'elle se contente d'augmenter votre potentiel de magie. Cela se révélera pourtant très utile, en particulier pour utiliser le Monocle de Vérité.

La Fontaine Royale du Colosse du désert

À l'issue de la traversée des Terres Hantées, vous pourrez accéder à la Fontaine Royale du désert. Son entrée est facilement repérable grâce à une lézarde dans le mur entre deux palmiers. Une simple bombe vous révélera l'entrée. Cette Fée vous offrira le dernier sort de votre panoplie : l'Amour de Nayru. Ce sort permet d'invoquer un champ de force magique qui protège le héros des attaques ennemies. Très utile en particulier contre le hache-viande.

La Fontaine Royale des ruines d'Hyrule

Cette dernière fontaine ne devient accessible que lorsque vous vous serez approprié les Gantelets d'or dans le palais de Ganondorf. Allez-y dès que possible car le cadeau de la Fée est primordial pour la confrontation finale. Elle confère à Link une protection magique permanente réduisant de moitié les dommages subits ! Autrement dit, vous doublez votre nombre de cœurs.

LES CŒURS

Au départ de la quête, vous disposez de trois cœurs de vie. Vous en obtiendrez un supplémentaire après chaque boss vaincu à l'exception de Ganondorf.
Après huit donjons, donc huit boss vaincus, vous devriez posséder au moins onze cœurs avant de vous aventurer dans le palais du souverain maléfique. Au cours de votre périple, vous aurez également l'occasion de collecter des fragments de cœur vous conférant une unité de vie supplémentaire dès que vous en aurez réuni quatre. Voici leur emplacement.

1- Ranch Lon Lon (Enfant/Adulte)
Un fragment est caché derrière une chatière dans la tour du Ranch.

2- Plaine d'Hyrule (Enfant/Adulte)
En vente contre 10 rubis dans une grotte secrète dans l'enclos sur le chemin du Lac Hylia.

3- Plaine d'Hyrule (Adulte)
Dans une grotte secrète près du Ranch. Plongez au fond du plan d'eau.

4- Mont du Péril (Adulte)
Au-dessus du porche d'entrée de la caverne Dodongo. Accessible grâce à un Haricot Magique.

5- Cocorico (Enfant/Adulte)
Dans l'étable de la maison d'Impa. Accessible par la plate-forme dominant l'enclos aux poulets lorsque le hibou vous ramène du Cratère du Péril. Ou à l'âge adulte avec le grappin.

6- Cocorico (Adulte)
À l'aide du Super-Grappin, hissez-vous sur le toit de la boutique de l'apothicaire. L'homme qui s'y repose vous donnera un fragment.

7- Cocorico (Enfant)
Avec le grappin, sur une corniche dans le moulin à vent.

8- Cocorico (Enfant/Adulte)
Dans la maison de la famille maudite, lorsque vous avez collecté 50 Skulltulas d'or.

9- Cimetière (Enfant)
Le fragment se trouve dans une tombe aléatoire. Demandez à Igor de creuser.

10- Cimetière (Adulte)
Dans la tombe d'Igor. Battez son fantôme à la course puis faites moins d'une minute en time attack.

11- Cimetière (Adulte)
Un Haricot Magique vous permettra de collecter un fragment sur une petite corniche.

12- Cimetière (Enfant/Adulte)
Soulevez une tombe, descendez dans le caveau et jouez le Chant du Soleil.

13- Fleuve Zora (Adulte)
Jouez le Chant des Tempêtes à l'attention des grenouilles.

14- Fleuve Zora (Adulte)
Aidez les grenouilles à gober des insectes en jouant la mélodie imposée.

15 et 16- Fleuve Zora (Enfant)
Deux fragments de cœur peuvent être collectés sur des plates-formes à l'aide la cocotte.

17- Marché d'Hyrule (Enfant)
En trouvant les cinq clés successives dans la baraque de la chasse au trésor. Avec le Monocle de Vérité, vous ne rencontrerez aucune difficulté.

18- Marché d'Hyrule (Enfant)
Récompense décernée aléatoirement lors des concours de Missiles Teigneux.

19- Marché d'Hyrule (Enfant)
Retrouvez le chien-chien (blanc) à sa mémère.

20- Bois Perdus (Enfant)
Jouez le Chant de Saria au Skullkid solitaire.

21- Bois perdus (Enfant)
Accompagnez à l'Ocarina le thème musical proposé par les deux Skullkids.

22- Domaine Zora (Enfant)
Dans une cache secrète derrière la cascade. Accessible lorsque vous avez allumé toutes les torches en un temps limité.

23- Fontaine Zora (Adulte)
Sur l'un des icebergs à l'opposé de l'entrée de la Caverne de Glace.

24- Fontaine Zora (Adulte)
Au fond du lac grâce aux Bottes de Plomb et à la Tunique Zora.

25- Caverne de Glace (Adulte)
Dans un bloc de glace magique que vous ferez fondre à l'aide d'une Flamme Bleue.

26- Village Goron (Enfant)
Allumez toutes les torchères et lancez une bombe dans l'urne géante tournoyante.

27- Cratère du Péril (Adulte)
Un Haricot Magique vous permet d'atteindre le sommet d'un pique rocheux.

28- Cratère du Péril (Enfant/Adulte)
Dans une alcôve dominant le lac de lave accessible à l'aide d'un mur d'escalade.

29- Lac Hylia (Enfant/Adulte)
Pêchez un poisson supérieur à 12 livres.

30- Lac Hylia (Enfant/Adulte)
Après avoir récupéré l'Écaille d'or, plongez au fond du bassin du laboratoire. Le savant récompensera cette prouesse d'un fragment de cœur.

31- Lac Hylia (Adulte)
Sur une plate-forme perchée sur le toit du laboratoire. Accessible à l'aide d'un Haricot Magique.

32- Vallée Gerudo (Enfant/Adulte)
À gauche du pont se trouve une plate-forme avec une caisse. Accessible, enfant, avec un cocotte ; adulte, avec le Super-Grappin.

33- Vallée Gerudo (Adulte)
Dans une niche dissimulée par une chute d'eau. Accessible grâce à un Haricot Magique planté sur une corniche sous le pont.

34- Forteresse Gerudo (Adulte)
Dans un coffre sur le toit de la forteresse, près de votre cellule. Le grappin est indispensable.

35- Forteresse Gerudo (Adulte)
En réalisant un score de 1000 points au concours de tir à l'arc à cheval.

36- Colosse du Désert (Adulte)
Sur le fronton dominant le Temple de l'Esprit. Accessible à l'aide d'un Haricot Magique.

Récapitulatif des objets, armes et autres

Voici un tableau vous indiquant à quelle page vous référer pour trouver un objet particulier.

Arc ..... première partie, page 79
Boomerang ..... première partie, page 73
Bottes de Plomb ..... seconde partie, page 30
Bottes des Airs ..... seconde partie, page 41
Bouclier Mojo ..... première partie, page 35
Bouclier hylien ..... première partie, pages 44 et 54
Bouclier Miroir ..... seconde partie, page 58
Bouteilles vides ..... Première partie, page 30
Bracelet Goron ..... première partie, pages 56 et 58
Carte Gerudo ..... seconde partie, page 45
Carquois ..... première partie, page 79
Écaille d'Argent ..... première partie, page 66
Écaille d'Or ..... 1ère partie, page 69 et 2e partie page 41
Épée Kokiri : ..... première partie, page 35
Épée de Légende ..... première partie, page 75
Épée Biggoron ..... seconde partie, pages 18 et 19
Flèche de Feu ..... seconde partie, page 37
Flèche de Glace ..... seconde partie, page 30
Flèche de Lumière ..... seconde partie, page 60
Gantelets d'argent ..... seconde partie, page 56
Gantelets d'or ..... seconde partie, page 62
Grappin ..... première partie, page 55
Haricots Magiques ..... première partie, page 65
Lance-pierres ..... première partie, page 37
Lettre Royale ..... première partie, page 46
Masse des Titans ..... seconde partie, page 29
Monocle de Vérité ..... seconde partie, page 38
Ocarina des Fées ..... 1ère partie, pages 31 et 40 et 2e partie page 15
Ocarina du Temps ..... 1ère partie, pages 31 et 75 et 2e partie page 15
Pierre de Souffrance ..... première partie page 27
Sac de Bombes ..... première partie, page 62
Super-Grappin ..... seconde partie, page 32
Tunique Goron ..... seconde partie, page 24
Tunique Zora ..... seconde partie, page 31

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.

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, première partie).

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.

Le petit rond rouge fait référence à des explications concernant cet endroit.

L'âge de Link

Link enfant

Link adolescent

Divers

Les tourbillons indiquent les endroits pour passer d'un étage à l'autre dans les donjons.

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