

Joypad

N° 131 juin 2003

THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER

GameCube

LE GUIDE DE JEU (1^{re} partie)
Les quêtes annexes
Les interactions GBA



mem

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER (1^{re} Partie) (NINTENDO)

V

ous tenez entre les mains notre premier booklet consacré à cette fabuleuse aventure qu'est The Wind Waker. La suite et fin vous attendra sans faute dans notre prochain numéro. Nous n'avons pas hésité à mentionner d'ores et déjà les missions secondaires accessibles en cours de jeu. Comme il faut bien s'arrêter à un moment, cette soluce prend fin lorsque Link visite le Château Hyrule la première fois. Le mois prochain, on ne manquera pas de vous résumer tous les à-côtés de l'aventure, et de faire quelques rappels sur ce qui figure déjà dans ce booklet, histoire de ne rien rater. Un indispensable en deux parties ! Sur ce, bon vent !

Sommaire

SOLUCE THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER

Entrée en matière	p.3	Boss : Karle Demos	p.22
ÎLE DE L'AURORE	p.6	Retour à Mercantîle	p.23
Navire des pirates	p.7	- Le Chant du Soleil	p.23
FORTERESSE MAUDITE	p.7	- La luciole du photographe	p.23
MERCANTÎLE	p.8	- Le choc des photos	p.23
- Bataille navale	p.9	- La boutique de potions	p.24
- L'école des petites canailles	p.9	- Des pendentifs pour l'institutrice	p.24
- Poste de Tingle	p.9	- Les cochons	p.24
- Les photos	p.10	- Le serment de Naglagla l'eskimo	p.25
ÎLE DU DRAGON	p.11	Île du Poisson	p.25
- Le classement du courrier	p.12	Mercantîle et les pirates	p.25
Caverne du dragon	p.12	Retour à l'Île de l'Aurore	p.26
Boss : Gohma	p.15	- L'entraînement d'Orco	p.26
- La carte marine et ses secrets	p.16	Des Perles à déposer	p.27
ÎLE AUX FORÊTS	p.17	TOUR DES DIEUX	p.27
Les Bois Défendus	p.18	Boss : Gordon	p.30
- Combat : Mite volante	p.20	CHÂTEAU HYRULE	p.31



ENTRÉE EN MATIÈRE

NOTRE SOLUCE

- Dans cette aventure de Zelda, le joueur est libre la plupart du temps de visiter les lieux et de sillonner la carte maritime comme il l'entend. Cependant, les différentes quêtes secondaires que nous décrivons vous permettront de récupérer relativement tôt dans le jeu des items-clés, pour des conditions de progression optimales.
- Toutes les missions annexes présentées dans notre soluce ne sont pas indispensables pour finir l'aventure, mais elles participent vraiment à l'esprit du jeu et il serait sérieusement dommage de passer à côté (1). Le mois prochain, nous ferons un résumé de tout ce qui concerne les cartes au trésor, les quêtes secondaires, les items spéciaux, etc., y compris ce qui figure déjà dans ce booklet.

Note : Cette soluce a été réalisée à partir de la version américaine de Zelda ; des petits changements sont susceptibles d'être présents dans la version française.

LES INTERACTIONS

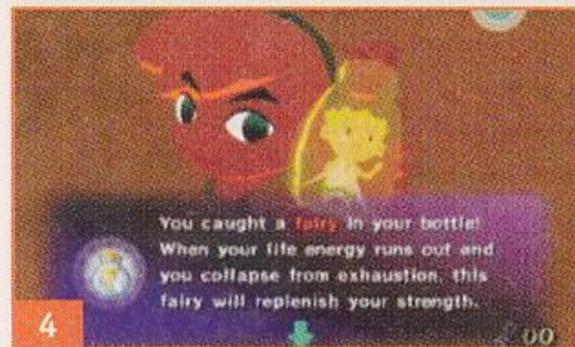
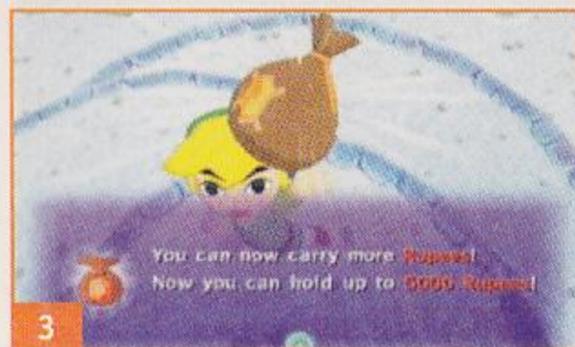
- Grâce aux touches contextuelles affichées à l'écran, vous saurez presque toujours quoi faire à quel moment : parler, frapper,

utiliser, pousser... (2) Pour discuter avec les personnages ou leur remettre un objet précis, il faut nécessairement qu'apparaisse la flèche jaune au-dessus de leur tête. Dans leurs paroles, repérez également ces parties-clés qui apparaissent en rouge.

- Si vous êtes bloqué ou indécis quant à la résolution d'une énigme ou pendant un affrontement majeur, n'hésitez pas à utiliser tout type d'objet en votre possession. Par exemple, une arme spéciale récemment récupérée fait souvent l'affaire contre un boss.

LES RUBIS

- Véritable monnaie d'échange, les rubis vous permettent d'acheter diverses marchandises, de participer à des mini-jeux, d'envoyer des lettres ou d'obtenir des informations tout au long de l'aventure. Sans oublier l'usage des objets de Tingle via la GBA, qui se révèle « payant » !
- Les rubis verts valent une unité. Un rubis bleu égale 5 rubis verts ; jaune = 10 rubis ; rouge = 20 rubis ; violet = 50 rubis ; orange = 100 rubis ; argent = 200 rubis.
- Les rubis se cachent le plus souvent dans des herbes et des vases, ou sur des ennemis.



Fouillez aussi les moindres recoins, passages, buissons, etc., pour en collecter un maximum. Les herbes et les vases réapparaissent dès que vous entrez et sortez d'une maison ; les rubis verts et bleus se renouvellent ainsi sans problème.

- Votre capacité maximale de stockage n'excède pas 200 rubis en début de jeu. Vous pourrez néanmoins trouver des upgrades (sur les différents Îlots des Fées) qui vous permettront de monter au total sa capacité à 5 000 rubis ! (3)

SANTÉ ET CAPACITÉS

- Les cœurs de vie qui vous remettent un peu de santé sont récupérables selon les mêmes règles que les rubis. À noter qu'une petite fée stockée dans un flacon dans votre inventaire s'utilise automatiquement en cas de santé défaillante (4).



- À mesure que vous récupérez des capacités ou upgrades, les items trouvés dans les herbes, les vases ou sur les ennemis se révéleront à la hauteur : flacons d'énergie magique, bombes, flèches...
- Le Fruit Miam Miam vous permet de contrôler les mouettes et d'attraper des rubis hors d'atteinte (5). Le boomerang vous permettra également de récupérer des items placés hors de portée lorsque vous êtes en intérieur. Les appâts universels, eux, peuvent être utilisés pour acheter le « silence » des rats... ou la parole des poissons volants ! (6)

LA GRANDE TRAVERSÉE

- En mode traversée maritime, la boussole qui peut s'afficher à droite indique la progression du jour et de la nuit (7). À noter que

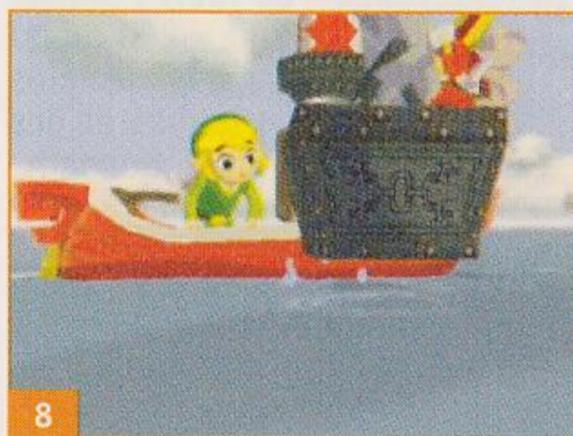


jour et nuit n'alternent que lorsque vous sillonnez les flots.

- Link ne peut rien contre certains dangers de la mer au début de l'aventure : requins, cyclones, poulpes géants, etc. À mesure qu'il récupérera des armes, ces dangers pourront être contrés ou battus.

LES TRÉSORS DE LA MER

- Récupérer les trésors cachés au fond de la mer nécessite quatre choses : la carte marine (donnée à Mercantile), une carte au trésor quelconque (le jeu en compte 41), la localisation précise d'une île (donnée par un poisson volant) et le grappin-griffe (récupéré sur l'Île du Dragon) qui vous permet de ramener les coffres à la surface... (8)
- Rencontrer les poissons volants, à attirer avec des appâts universels, est indispensable pour ces recherches car ils préciseront la géographie d'une île donnée (9). Vous les trouverez aux abords des îles principales de chaque case de la carte marine. Dès que vous rencontrez le poisson volant d'un secteur qui n'est pas encore affiché sur votre carte, n'hésitez pas ! Plus d'explications vous attendent à la page 16.



- Concernant les trésors sur « terre », ils sont repérables lorsque vous avez déniché à la fois la carte d'un lieu et la boussole associée.

LES FORCES DU MAL

- Pendant les affrontements, l'usage du « lock » avec L est primordial pour contrer et attaquer avec efficacité. Cette technique peut être utilisée pour d'autres « armes » que l'épée, comme le grappin-griffe ou l'arc (10). À noter l'utilisation contextuelle de la touche A pour une contre-attaque dans certains cas.
- Link peut ramasser n'importe quelle arme abandonnée par l'ennemi, même la plus imposante !
- Certains ennemis abandonneront un item typique à chaque fois que vous les éliminerez : Graine de Bokobaba pour les plantes carnivores, Plume d'or pour les Peahats, Pendentif pour certains Bokoblins, Blason d'épéiste pour les chevaliers Darknuts, etc. Ces items auront toujours une utilité, que nous détaillerons en temps voulu (11). Notez que le grappin-griffe vous permet de récupérer directement ces items à distance, en ciblant l'ennemi (L), sans nécessité de le tuer. Pratique, car





il arrive que les ennemis n'en abandonnent pas à coup sûr une fois éliminés.

LE COURRIER

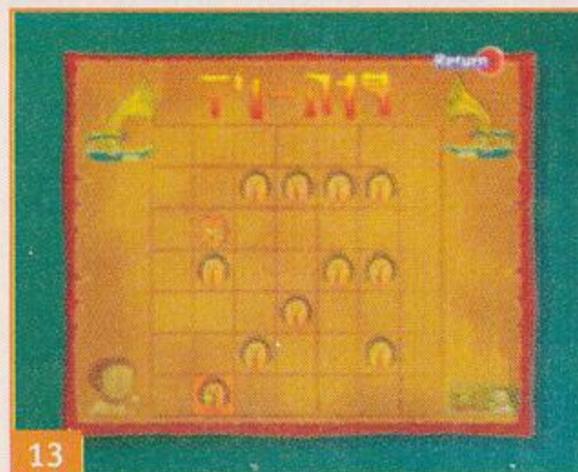
Poster ou recevoir des lettres seront monnaie courante tout au long de l'aventure (12). Une boîte qui contient une missive à votre attention est animée. Notez que vous pouvez trouver une même lettre à plusieurs endroits différents, en clair choisir la boîte aux lettres où vous la récupérerez. En général, seules les vraies lettres rentrent dans les boîtes, mais vous pouvez toujours essayer d'y glisser autre chose, pour voir...

COMMERCE

Les boutiques Terry vous proposeront différents items à la vente, variant suivant la localisation du bateau (13). Votre carte de fidélité vous permettra, pour 30 achats distincts, d'obtenir le titre de Membre d'argent (d'or pour 60 achats)... et quelques petits privilèges vous attendront.

TINGLE ET LA GBA

La connexion GBA n'est pas indispensable pour finir l'aventure, mais ô combien géniale et complémen-



taire ! Récupérée lors de votre première visite de Mercantile, elle pourra vous accompagner tout au long de l'aventure (14). Tingle vous enverra des messages, vous délivrera des indices, des informations sur des îles ou des ennemis, et ce aussi bien sur terre qu'en mer. En clair, cette option apporte vraiment un plus au jeu.

- Tâchez d'inspecter chaque salle visitée ou secteur affiché sur l'écran GBA avec le curseur Tingle, à la recherche d'un point d'exclamation qui pourra signaler la présence d'un trésor ou d'un item (15). De même en mode traversée maritime. Nous ne l'avons pas mentionné à chaque fois, notamment lorsqu'il n'y a qu'un simple rubis vert à récupérer par exemple, mais ne vous abstenez pas de le faire. Nous avons en revanche signalé les objets les plus importants à récolter.
- Certaines fonctions seront exclusives à l'utilisation de Tingle, d'autres vous permettront de découvrir certaines choses tôt dans le jeu (par exemple avec l'usage des bombes). Consultez la partie inventaire de la console portable pour avoir le détail des fonctions de Tingle.



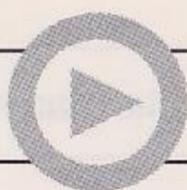
- La principale quête associée à cette option GBA est la collecte des statues Tingle, au nombre de 5 (16). Seules les bombes déposées via la GBA permettront de découvrir les coffres qui contiennent ces statues. Leur destination est l'île officielle de Tingle, localisable avec la carte qu'il vous a donnée. Ramener toutes les statues sur cette île vous permettra de récolter une somme de rubis non négligeable.

Note : Les principales actions à faire avec la GBA sont indiquées en italique dans notre soluce.

POUR FINIR...

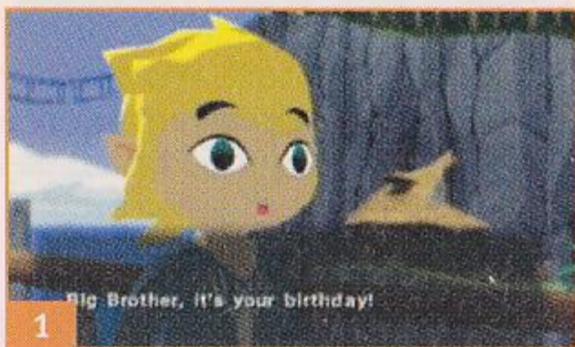
- Sauvegardez à volonté, avant une tâche qui s'annonce compliquée, un mini-jeu payant, etc.
- Pour réinitialiser la place des objets dans une salle (pour une énigme par exemple), il suffit de passer une porte ou de donner lieu à un petit temps de chargement. À noter que ce principe n'est pas systématiquement valable pour la place des ennemis, une fois éliminés.
- Dernier point : contrairement aux idées reçues, le câble servant à relier GameCube et GBA n'est pas un câble Link !

NOTE IMPORTANTE : Les 49 cases de votre carte marine ne sont pas numérotées concrètement dans le jeu mais nous leur avons donné des coordonnées « virtuelles », indiquées dans notre texte, pour nous repérer plus facilement : de A à G pour l'axe horizontal, de 1 à 7 pour l'axe vertical. Par exemple, le milieu de la carte correspond aux coordonnées D4, le coin en haut à droite à G1, etc.

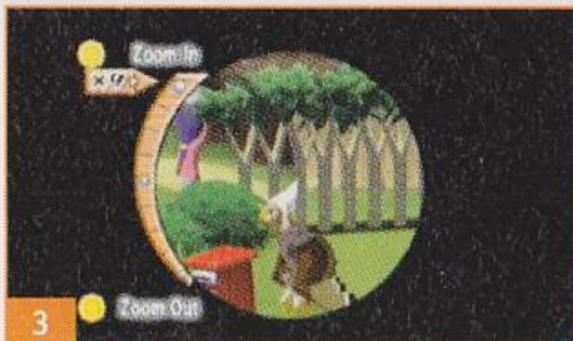


ÎLE DE L'AURORE

Après une introduction à la légende de Zelda, l'histoire de The Wind Waker débute par le réveil de Link, à l'aube de sa douzième année. Sa petite sœur, Arielle, a l'honneur de lui souhaiter son anniversaire après l'avoir retrouvé en haut du mirador (1). Douze ans : un âge symbolique puisqu'il s'agit de celui du héros dont tout le monde parle dans la légende... La destinée de Link semble tracée à cet instant précis. Arielle vous indique d'aller voir Mémé, mais vous pouvez commencer par explorer les lieux. Entrez dans la première maison et passez sous le lit en vous accroupissant (R) : vous atteindrez un coffre contenant un Rubis rouge. Ressortez et parlez aux divers personnages locaux, par exemple cet homme à son balcon (touche L). La maison de Mémé est la dernière au fond. Montez l'échelle pour trouver votre grand-mère : elle vous remet votre costume vert, la **Tenue du héros** ! (2) À présent, allez retrouver Arielle, en haut du mirador : elle a aussi une petite surprise pour vous, la **Longue-vue** ! Assignez dès maintenant cet objet à la touche de votre choix en



SOLUCE



passant par l'inventaire : sélectionnez-le et appuyez sur X, Y ou Z. Faites-en usage immédiatement : zoomez en direction de la boîte aux lettres près de la maison de Mémé, où l'oiseau facteur, Taf, est affairé (3). Vous le verrez soudain observer le ciel, et pour cause, un rapace s'y trouve, tenant une jeune fille entre ses serres... mais pas pour longtemps.

Allez ensuite à l'étage de la maison à côté de chez Mémé. Le sage barbu, le vieil Adhoc, vous donnera ses préceptes à travers quelques notes disposées au mur, détaillant les commandes du jeu : un indispensable en 10 leçons ! À l'étage inférieur, son frère Orco fait des siennes ; allez le rejoindre de ce pas.

Une séance d'entraînement s'engage. Faites très exactement ce qu'Orco vous indiquera. Pour commencer, exécutez une roulade en direction d'un mur de façon à ébranler les étagères... Vient le moment d'utiliser votre future arme : exécutez une première frappe simple (sans avancer). Frapper plusieurs fois rapidement sur B vous permet ensuite de réaliser des combos, et ainsi de suite (4). Au



terme de cette séance d'entraînement, Orco vous remettra l'**Épée du Héros** ! Avant de ressortir, remarquez ce Blason d'épéiste posé sur une étagère ; il faudra revenir lorsque vous posséderez 10 unités de cet objet.

Désormais équipé d'une arme, vous pouvez quasiment tout fendre : potiches, arbres, herbes hautes, fleurs, etc., pour récupérer des rubis. Mais il y a encore d'autres moyens d'en récupérer : soulever les petits rochers pour les relancer et les casser, explorer les moindres recoins... Les rubis verts et bleus cachés réapparaissent à loisir. Ces divers rubis vous permettent d'acheter les marchandises disponibles à la boutique Terry, sur cet esquif près de chez Mémé : **Sac à Appâts** (un seul disponible), Appât Universel et Fruit Miam Miam sont proposés à la vente. Le sac est à acheter absolument : il vous permet de stocker ces deux types de marchandises et vous servira tout au long de l'aventure (5). Le fruit vous permet par exemple de prendre le contrôle des mouettes, cela afin d'atteindre des rubis placés hors de portée sur l'île ! Quant aux appâts, ils vous serviront à attirer des rats ou des poissons volants. Sachez que vous pourrez trouver ce type de marchand ambulant aux abords des autres îles principales du jeu, et que chaque achat vous gratifie d'1 point sur votre carte de fidélité.

Une petite mission annexe vous permet encore de récupérer des





rubis. Derrière la maison d'Orco, vous trouverez un enclos avec une fermière. Parlez-lui pour apprendre qu'elle vous récompensera si vous lui ramenez des cochons. Il y en a trois en tout sur l'île : un au début de l'île, tacheté, un second tout noir près de l'homme à quatre pattes, et un troisième tout rose vadrouillant à proximité de l'enclos. Pour attraper ces porcelets, rampez doucement dans leur dos (R) et saisissez-les rapidement avec A une fois que vous êtes relevé. La fermière vous remettra un Rubis rouge à chaque fois ; parlez-lui à chaque porc déposé dans l'enclos pour récolter cette récompense (6).

Prenez à présent le chemin de la Forêt des Fées, en face du mirador. Coupez les arbres et progressez jusqu'à l'entrée de la forêt (Link saute automatiquement le pont). C'est dans cette contrée de l'ex-Fontaine des fées que vous rencontrez votre premier ennemi, facile à battre à l'épée. Examinez également un tronc d'arbre creux pour trouver un Rubis rouge. Lorsque vous aurez vaincu les deux Bokoblins suivants, lâchés du ciel, la jeune fille, la dénommée Tetra, remettra les pieds sur terre... (7) Ce n'est hélas pas le cas d'Arielle, à son tour victime de l'oiseau de proie. Pas d'autre choix



que de prendre la route avec les pirates récemment rencontrés. À vrai dire, c'est aussi un peu de leur faute... Mais avant de prendre la mer, récupérer un bouclier s'annonce indispensable. Vous aviez pu en remarquer un chez Mémé tout à l'heure. Retournez-y et montez à l'étage... Le bouclier a disparu. En redescendant, elle vous remettra finalement ce **Bouclier du héros**. Assurez-vous d'avoir fait le plein d'items auprès du marchand Beetle et livré tous vos adieux, et retournez voir les pirates pour accepter le voyage... (8)

Navire des pirates :

Parlez aux pirates puis franchissez la porte et descendez pour retrouver Niko. Il vous confie une petite épreuve de plate-forme ; suivez bien ses instructions. Vous accrochez automatiquement les lanternes après un saut (9). Pour vous remettre dans l'axe au besoin, maintenez R appuyé et tournez. Arrivé de l'autre côté, vous aurez accès à un coffre contenant un **Sac à Butin**, un objet indispensable capable de stocker les divers items abandonnés par les ennemis. La Forteresse Maudite n'est plus très loin à présent. Ressortez et montez au sommet du mât pour écouter la proposition de Miss Tetra...



FORTERESSE MAUDITE

Ce vol plané a atteint son but. Vous n'avez plus votre épée, mais Tetra vous a remis un substitut, une **Amulette Pirate**, qui vous permet de recevoir ses messages (surveillez les apparitions contextuelles du « A » et la vibration de la manette). Repérez également ces tonneaux : vous pouvez vous cacher à l'intérieur ! Phase furtive au programme : il s'agit d'échapper à la vigilance de la lumière des projecteurs qui ratissent la zone (10). Montez les escaliers successifs, puis prenez la porte à gauche. Récoltez ainsi la **Boussole** dans un coffre. Ressortez dans le corridor et prenez la porte d'en face. Suspendez-vous à la lanterne pour atteindre un nouveau coffre : il recèle la **Carte du donjon** (11). Désormais, carte et boussole combinées vous permettent de faire apparaître les coffres présents dans le donjon. Justement, sautez en contrebas et inspectez le recoin derrière des tonneaux pour dénicher un interrupteur. Actionnez-le pour avoir accès à un coffre qui recèle un **Quart de cœur** ! À noter que vous pouvez « soudoyer » les rats en déposant des appâts devant leur nid ! Quant au second coffre à l'opposé du donjon, il contient un

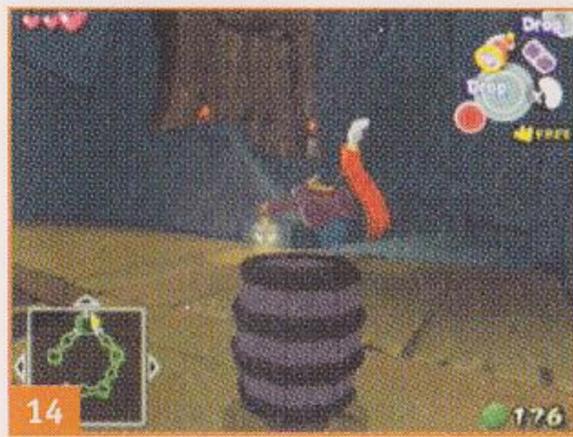




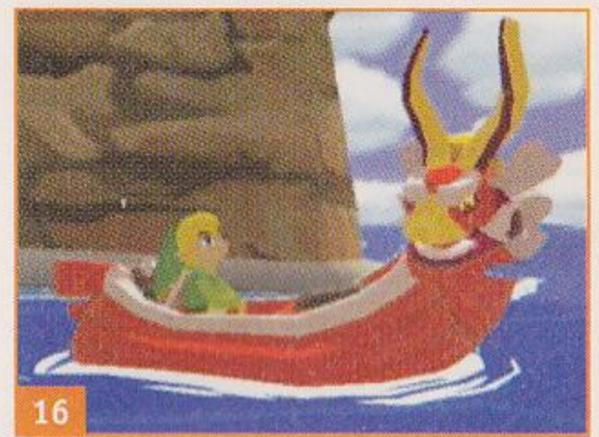
Rubis jaune. Il faudra déjouer la vigilance des gardes en vous planquant dans des tonneaux pour l'atteindre...

• **Note** : Si vous êtes découvert et emprisonné, écoutez le message de Tetra. Montez sur la table puis sur l'étagère : derrière le vase se trouve un passage secret vous permettant de fuir et de retrouver l'endroit où se trouve (se trouvait) la carte (12).

Revenez dans la salle de la carte, à l'étage, et passez la porte située à l'ouest. À l'extérieur, placez-vous sur le balcon pour entendre un message de Tetra. Montez alors à l'échelle. Vous vous retrouvez face à un Bokoblin en vigie : parez ses attaques avec votre bouclier jusqu'à ce qu'il perde son arme, ou bien récupérez-en une dans le vase, et réglez-lui son compte (13). Cela nous fait donc un projecteur de moins... Redescendez et repassez par la salle où se trouvait la carte pour retrouver le niveau de la cour. Prenez la rampe qui monte sur la gauche jusqu'à l'échelle. Elle mène à une seconde tour de surveillance. Procédez comme précédemment pour éliminer le garde. Redescendez encore et retrouvez la salle où vous avez



déniché la boussole. Utilisez la lanterne pour atteindre la porte d'en face, puis empruntez une nouvelle pente ascendante pour trouver une échelle. À son sommet, une troisième tour de guet avec un ennemi à éliminer. Le compte y est. Redescendez et prenez cette fois la porte qui vous attend en face. Utilisez la lanterne et passez la porte suivante, puis la porte au fond du corridor (s'y trouve d'ailleurs une caisse, à pousser en contrebas pour pouvoir utiliser l'échelle au besoin). Dans ce secteur où des gardes Moblins patrouillent, empressez-vous de trouver refuge dans le premier tonneau disponible, et passez dans le dos du premier garde pour atteindre la porte située en haut des marches (14). Montez les escaliers successifs, et déjouez une nouvelle fois la vigilance d'un Moblin en vous planquant dans un tonneau. Suivez la voie. Tetra ne tarde pas à vous envoyer un nouveau message, lorsque vous êtes devant une brèche. Repérez cette mince corniche contre la paroi et placez-vous de façon à faire apparaître la commande « Se plaquer » sur la touche A. Utilisez-la donc pour progresser contre le mur, le temps d'atteindre l'autre côté (15). Procédez de même pour la corniche

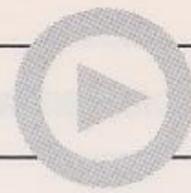


suivante, puis montez les escaliers. Vous retrouvez enfin votre valeureuse épée ! L'occasion de faire tâter votre lame à l'ennemi tout proche (récupérez bien le Pendentif du bonheur qu'il abandonnera). Passez enfin la porte pour retrouver l'endroit où est enfermée Arielle. Hélas, cette première grande mission se termine en queue de poisson...

Lorsque vous émergez, vous faites la connaissance du **Lion rouge**, en fait votre bateau qui vous servira de transport tout au long de l'aventure (16). Légitime est votre tâche de secourir votre sœur, mais vous avez impérativement besoin d'une voile. Une petite visite au village s'impose...

MERCANTÏLE

Mercantîle : ses échoppes, ses habitants de tout bord... Dans le village, inutile de tenter d'attraper les cochons pour l'instant. Écoutez attentivement les histoires et doléances des habitants pour récolter des informations (la plupart du temps, acceptez leurs missions), et visitez les diverses échoppes et maisons. La Poudrerie propose des prix pour l'instant prohibitifs pour ses bombes. Si vous faites le tour de la boutique (saut ou « plaquage » contre le mur), vous pourrez trouver des vases à rubis, mais aussi escalader le lierre et entrer à l'intérieur par une voie secondaire... (17) La boutique de potions, la Pharmacie Chuchu, propose une Gelée rouge, qui vous remet à plein votre énergie, mais nécessite de posséder un flacon (des rubis peuvent y être récupérés en faisant



des roulades vers les murs). N'entrez pas dans la maison d'à côté, vous pourriez être tenté de casser quelques vases... à moins qu'ils ne contiennent des rubis rouges (pour cela, allez parler au propriétaire en empruntant les grands escaliers en bois). Un peu plus loin, une sorte d'esquimo, un dénommé Naglagla, vous propose de lui acheter une boîte mystérieuse pour 80 rubis (18). N'hésitez pas : vous récupérerez ainsi la **Voile de bateau** ! (S'il vous manque des rubis, coupez des fleurs et cassez un maximum de vases, souvent planqués derrière des arbres ou des buissons.)

Vous pouvez maintenant revenir directement à votre bateau (cf. page 11), mais il y a encore de sérieuses petites choses à faire sur cette île...

Bataille navale

Une boutique de jeu vous propose une bataille navale, en échange de 10 rubis. Vous avez 24 bombes à disposition et devez détruire trois navires de dimensions différentes : l'un occupe deux cases en longueur, l'autre trois, et le dernier quatre (19) ; aucun ne sera placé en diagonale. Le jeu reposant essen-

tiellement sur le hasard, je n'ai qu'à vous souhaiter bonne chance ou vous conseiller de bien répartir vos shoots au départ. Parmi les récompenses les plus importantes, en figurent trois majeures : un **Quart de cœur**, la **Carte au Trésor n°7** et la **Carte au Trésor n°23**. Puis un Rubis violet à chaque victoire, et un orange si vous battez le record de 20 bombes utilisées.



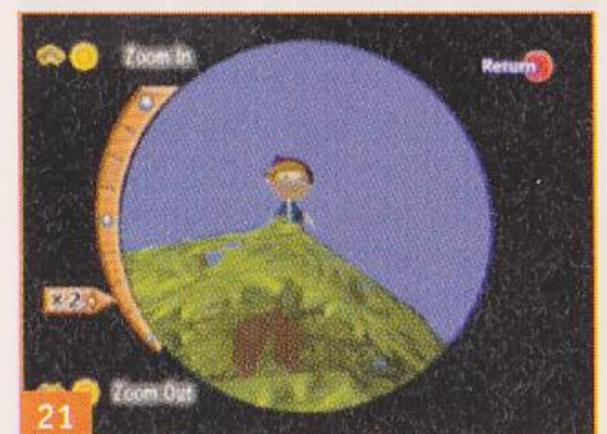
L'école des petites canailles

Entrez dans l'école et parlez à l'institutrice, Mrs Mary, puis écoutez son histoire et ses plaintes à propos de quelques garnements. Acceptez sa requête. Ressortez et parlez à ce gamin au béret, Yvan, chef des Abeilles tueuses. Il vous propose une petite partie de cache-cache. Il s'agit de retrouver les 4 membres de sa bande à travers le village. Un premier est caché derrière un buisson, après la porte en arcade à gauche lorsque vous êtes face à l'école (20). Après l'avoir déniché, poursuivez-le à travers le village pour l'attraper (faites des roulades pour aller plus vite...). Un second se trouve derrière la stèle où danse Johnny. Un troisième est planqué à l'arrière de la poudrerie. Enfin, le quatrième, Yvan, se cache au sommet du grand



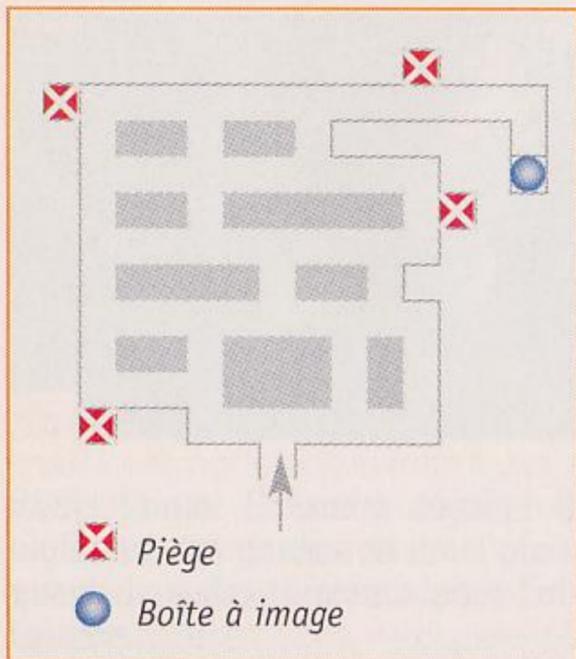
arbre près de la boîte aux lettres (21). Faites une roulade vers le tronc pour le faire descendre ! Une fois tous attrapés, ils vous donneront un **Quart de Cœur** ! Retournez voir l'institutrice Mrs Mary pour recevoir une récompense : un Rubis violet.

En ressortant de l'école, vous apprenez de la part des gamins que c'est l'anniversaire de Mrs Mary. On vous signale la présence d'un Pendentif du bonheur en haut du grand arbre, en l'occurrence l'arbre à côté de la poudrerie ; pour récupérer ce pendentif, donnez encore un coup de tête dans le tronc. Retournez voir l'institutrice et donnez-lui le bijou (il se trouve dans votre sac à butin) (22). Elle vous fait alors part de son rêve d'en avoir 20, et vous remet un Rubis rouge. Il faudra retourner la voir lorsque vous aurez le compte. Remarquez d'ailleurs cette petite note au mur de la classe, sur les indices du bonheur... Vous pourrez même lui en donner 40 d'un coup. À plus tard, donc...



Poste de Tingle

Une mission indispensable pour qui veut profiter de cette fabuleuse complémentarité avec la Game Boy Advance ! En haut de la colline où



vous rencontrez un danseur dénommé Johnny, passez la porte en bois, celle de la prison : vous y découvrirez Tingle. Actionnez l'interrupteur placé derrière les vases pour le libérer et récupérer la connexion à la GBA, le **Poste de Tingle** ! (23) ainsi que la **Carte de Tingle** qui vous permettra de localiser l'île Tingle sur la carte marine. Récupérez ensuite le Rubis bleu sous le lit et repérez cette large caisse à côté. Déplacez-la en utilisant R + direction, pour découvrir un passage. Dans ce labyrinthe (cf. schéma), les culs-de-sac sont occupés par des « pièges à rats » qui vous balanceront à la flotte. Passez en vue subjective (Avant avec le stick jaune) pour les repérer sans danger. Entrez dans la crypte sur le côté gauche et ouvrez le coffre pour dégoter la **Boîte à Image** ! (24)

Pour revenir à l'utilisation du Poste de Tingle avec la GBA, il vous permet d'inspecter des détails de terrain que vous n'auriez pas repérés sans Tingle, et de trouver des items spécifiques : rubis, fée, vases, coffres à trésor, etc.



GBA : Tingle vous confie une première petite mission lorsque vous l'appellez pour la première fois (suivez bien ses instructions) : vous rendre à la boîte aux lettres (validez alors votre position sur la GBA), puis trouver les 3 bancs du village, puis trouver un rubis sur la place de l'école en cherchant l'affichage d'un point d'exclamation isolé sur l'écran GBA. Au second, Tingle vous indiquera de revenir devant la porte de la « prison » où vous l'aviez libéré. Placez bien le curseur Tingle devant et déposez une bombe avec la GBA devant la porte (touche B de la portable) (25) : un vase apparaît, recelant un Rubis rouge.



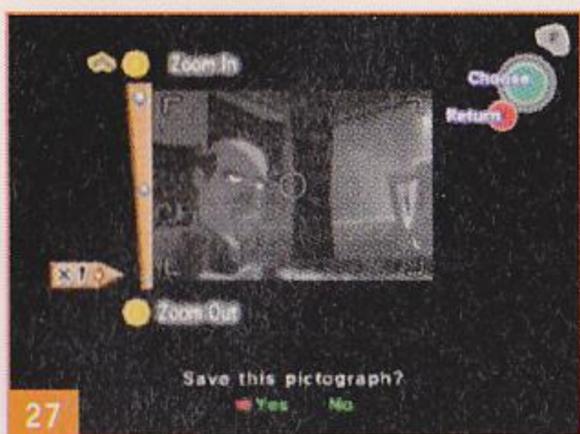
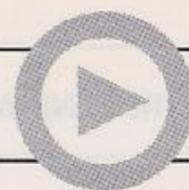
Les photos

Retournez maintenant voir le photographe, Autofocus, qui vous avait confié avoir perdu sa boîte à image, et montrez votre nouveau bien (cf. ci-dessus pour le récupérer). Vous aurez ensuite l'accès au premier étage du magasin, où se trouve sa galerie de tableaux ; examinez-les avec soin. Ressortez et revenez voir Autofocus : il vous propose alors de devenir son assistant photographe.



Votre première tâche consiste à photographier une certaine personne qui envoie des lettres. Affectez donc l'appareil photo à la touche de votre choix, et allez à la boîte aux lettres du village. L'homme à photographier « la main dans le sac » est cet homme moustachu en rouge, un des rares habitants à se balader dans la ville. Attendez qu'il se rende vers la boîte aux lettres (soyez patient, il prend son temps...), puis faites un cliché à distance raisonnable au moment précis où il place sa lettre dans la boîte (26). Retournez voir le photographe ; pour lui montrer votre cliché, passez en mode Boîte à image et appuyez sur R pour voir vos négatifs, puis choisissez l'option « Montrer cette image » en appuyant sur A au niveau du bon cliché (à noter que cette fonction permet d'effacer le cliché si vous n'êtes pas près d'un personnage). Une fois votre cliché approuvé par Autofocus, parlez-lui à nouveau pour obtenir une nouvelle mission. *Note* : pour « réinitialiser » la marche scriptée des personnages dans le village, il suffit d'entrer et de ressortir d'une maison.

Votre seconde commande consiste à photographier une expression de peur au moment où elle surgit sur un visage, en l'occurrence sur celui de l'homme le plus peureux du village... Rendez-vous au café (en haut des escaliers en bois, près de l'eskimo) et parlez à l'homme qui s'y trouve. Pour lui ficher une petite trouille, saisissez un des vases à proximité et lancez-le dans sa direction. Saisissez l'expression de peur sur son visage au moment où il tremble d'effroi... (27) Le cliché



en boîte, retournez le montrer au photographe.

La troisième commande vous invite à devenir le Cupidon de la photographie, en aidant deux personnes qui s'aiment en secret. Le but consiste à les « shooter » lorsqu'ils se lancent un regard furtif... La femme est en l'occurrence postée sur la place de l'école, et porte une robe orange. Restez à distance des gamins (s'ils y sont), et attendez patiemment que l'homme au béret arrive. Au moment précis où le couple se lance un regard, prenez votre cliché (28). Retournez voir le photographe pour qu'il valide votre photo : il vous remettra en récompense un **Pendentif du bonheur** ! Ressortez et revenez voir le photographe. Il vous propose une nouvelle quête : lui ramener une luciole de l'Île aux Forêts lorsque vous y serez ; tâchez de ne pas l'oublier...

Le moment est venu de lever l'ancre. Retournez à votre bateau et sélectionnez la voile dans votre inventaire pour l'équiper sur le



bateau (29). Vous avez maintenant une **Carte marine** à disposition. En pratique, la flèche jaune à l'arrière du bateau indique la direction du vent. Naviguer dans son sillage permet d'atteindre sa plus haute vitesse en utilisant la voile. Votre prochaine destination est indiquée sur votre carte marine et va justement dans le sens du vent... Mais l'exploration de la mer reste à votre libre choix, si vous voulez récupérer des rubis, etc., en chemin.

ÎLE DU DRAGON

À peine débarqué, le Lion rouge vous apprend que l'item majeur, à récupérer auprès du dragon Valoo, est la Perle de Din. Il vous remet également un objet d'une valeur inestimable : la **Baguette du Vent** ! Un petit exercice pratique pour commencer. Utilisez le stick jaune pour exécuter le bon geste suivant la direction indiquée par chaque icône en respectant le rythme (30) ; repérez-vous à ce curseur naviguant latéralement sur la jauge en haut de l'écran et appuyez lorsqu'il passe



au milieu. Pour l'exercice suivant, changez la mesure en maintenant le stick analogique gris vers la gauche et exécutez les 4 directions. La baguette du vent est maintenant bien à vous.

Explorez à présent l'île. Il y a certaines zones que vous pourrez réellement atteindre plus tard dans le jeu. Il y a en tout cas un coffre sur un des versants, à atteindre en contrôlant une mouette grâce à un fruit miam miam ; toucher les bombes vous permet d'exploser le rocher, menant le coffre à votre portée, qui contient un Rubis argent. Remarquez aussi ces fruits explosifs, que vous pouvez saisir. Ils vous servent à détruire ces gros rochers qui encombrant la pente ascendante. Déposez-les devant (R) ou lancez-les dans leur direction peu avant l'explosion (31). Vous finissez par atteindre une mince corniche : allez jusqu'au rubis bleu en vous plaquant contre la falaise. Descendez sur la bordure en contrebas, puis placez une bombe devant le rocher sur lequel se trouvent deux caisses (32) (notez que vous pouvez



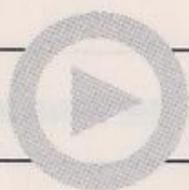
S.O.S. JEUX VIDÉO

0 892 705 222
les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min

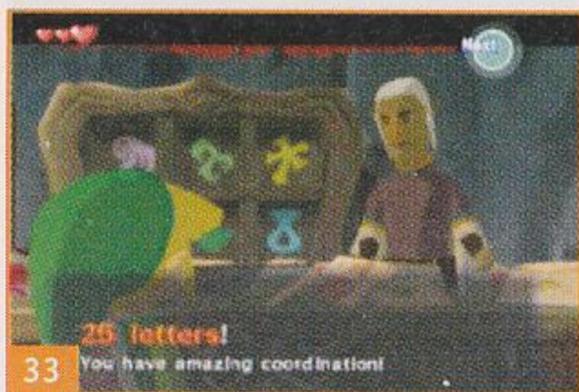
**Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil**



ensuite tirer la plus basse pour vous créer un raccourci). Vous retrouvez bientôt votre ami Taf, le facteur, puis le service postal au grand complet. Écoutez leurs doléances et acceptez de leur rendre service. Ils vous remettront le **Sac de Facteur** ! Montez la rampe et rendez-vous devant le stand de classement.

Le classement du courrier

Une épreuve vous attend : classer un maximum de lettres tamponnées dans les casiers correspondants, pour recevoir des rubis en récompense. Le nombre de lettres va augmenter à chaque fois pour vous assurer le meilleur salaire. Le challenge ira jusqu'à 25 lettres à classer en 30 secondes (33). Si vous battez ce record, ressortez et revenez vers le stand : le préposé a changé. Il vous met au défi de renouveler votre exploit pour lui en mettre plein la vue ! Si vous y parvenez avec succès, il vous demandera de poster une lettre pour sa mère. Redescendez alors et expédiez la lettre dans la boîte aux lettres (elle se trouve dans votre sac de facteur), pour une somme dérisoire de 5 rubis. Vous pourrez récupérer la réponse de sa mère dans une boîte aux lettres de votre choix, assortie d'un **Quart de cœur**, un peu plus tard dans le jeu (par exemple à l'Île aux Forêts)... À noter que vous pouvez faire ce mini-jeu à n'importe quel moment, l'important est de laisser passer un jour avant de recevoir cette lettre de réponse.



Près du stand, parlez au garde en vigie devant une chambre, qui vous demande des Plumes d'or (il faudra revenir le voir lorsque vous en

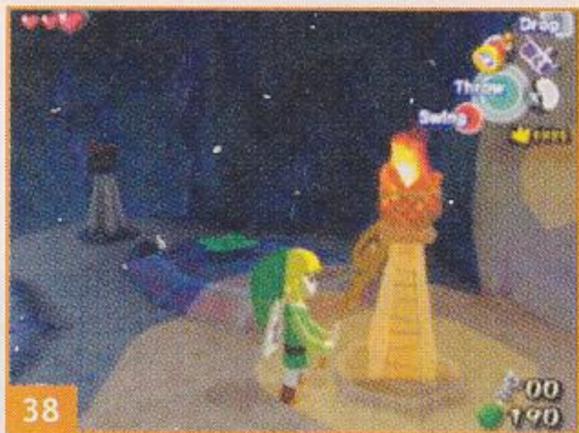


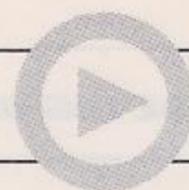
posséderez 20). Pour l'instant, entrez dans la pièce et parlez à la petite fille, Médolie, apprentie factrice. Elle vous remet une lettre du père du prince Scaff, à lui donner précisément. Rendez-lui donc service et allez dans la chambre de Scaff, à l'étage inférieur au bout d'un long couloir. Donnez-lui la lettre et écoutez sa plainte (34). Parlez-lui une nouvelle fois pour qu'il vous éclaire sur sa fameuse balle... en fait la Perle de Din, l'objet à récupérer sur l'île. Rien à faire, retournez voir Médolie ; elle se trouve cette fois dans la zone où règne un vent violent, accessible par le hall. Parlez-lui, puis acceptez sa requête. Vous devez en fait la porter et la lancer vers l'avant au moment où le vent souffle en direction de la bordure en face. Pour cela, montez sur le promontoire rocheux et lancez-la au moment opportun (35). Votre tâche accomplie, vous récupérez un **Flacon** ! Cet objet vous sert à stocker liquides ou potions comme fées ou lucioles. En l'occurrence, remplissez-le avec de l'eau qui entoure le rocher. Remontez sur la première bordure en escaladant l'amorce de pont, puis arrosez les fleurs séchées rouges (36) : vous ferez apparaître des bombes ! Lancez-en une rapidement sur le gros rocher en contrebas pour le détruire : l'eau va s'élever, vous permettant de rejoindre le côté

opposé. Là, remarquez les deux statues tenant des vases. Lancez une bombe dans celui de la première pour la faire tomber (37). Pour placer la seconde bombe, tâchez de passer d'abord sur la première statue avec une bombe avant de la lancer. Entrez ainsi dans la caverne...

Caverne du dragon

Tirez les deux statues de gauche par leur socle pour dégager un accès. Éliminez les Bokoblins (n'oubliez pas les pendentifs qu'ils abandonnent), puis repérez ce socle entouré par deux flambeaux. Saisissez un des bâtons laissés par les ennemis, puis récupérez du feu et allumez les deux flambeaux éteints pour matérialiser un coffre (38) : il contient une **Petite Clé**. La marmite placée à proximité est en fait un vase de téléportation, inactif pour l'instant. Franchissez la porte avec votre nouvelle clé, puis cassez les planches à la force de l'épée.





GBA : Avant de passer, inspectez un coin du sol près des potiches avec votre GBA. Vous découvrirez une petite fée ! (39) Vous pouvez dès lors la capturer dans votre flacon ; elle pourra vous refaire le plein d'énergie dans les moments critiques.

Suivez le pont de bois, puis tirez ce bloc encastré dans une paroi pour continuer à progresser. Surveillez la lave et éliminez les chauves-souris, avant de lancer une bombe vers le gros rocher au loin. Dans la salle, repérez ces amphores remplies d'eau : les lancer dans la lave permet de créer des blocs solides, vous permettant de traverser. Récupérez d'abord la **Carte du Donjon** dans le coffre sur le côté gauche (40). Montez ensuite l'échelle et passez la porte. Éliminez le Bokoblin derrière sa barricade. Récupérez son sabre, puis détruisez ainsi les planches d'à côté, insensibles à votre épée. Éliminez les Blobs rouges, puis cassez une nouvelle barricade avec le sabre pour découvrir un coffre contenant une autre **Petite Clé**. Passez l'issue suivante. Repérez les bombes murales placées près d'un gros rocher (41). Ramassez un vase et lancez-le dans leur direction, pour détruire ce dernier. Passez et allez libérer la porte fermée à clé.



Derrière, débarrassez-vous des ennemis, puis éliminez un nouveau Bokoblin derrière sa barricade. Récupérez son bâton, puis enflamez-le avec un flambeau : vous pouvez ainsi brûler la seconde barricade (42). Au-delà, un interrupteur vous permet de libérer l'accès suivant.

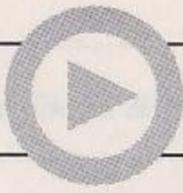
Vous voici revenu à l'extérieur. Au bout du pont, un Bokoblin vous attend (gare, les cordes du pont peuvent sauter sous vos coups d'épée). Montez prudemment l'échelle. Si l'oiseau vous importune, une bonne pierre saura le calmer (ramassez bien sa plume d'or). Plaquez-vous contre la paroi pour passer de l'autre côté, déjouant la menace des flammes. Pour la partie suivante, suspendez-vous à la bordure et faites quelques tractions vers la gauche (43). Ramassez la bombe et lancez-la vers le gros



rocher, de façon à libérer une porte. Dans la pièce, tirez complètement le bloc central le plus bas, puis tirez légèrement celui du centre pour atteindre un passage. Notez également un passage caché contenant des rubis, que Tingle ne manquera pas de vous signaler ; pour l'atteindre, déplacez les cubes restants, en les tirant ou les poussant, et passez accroupi (44).

Prenez ensuite le passage principal. Des rats vous attendent ; vous pouvez utiliser des appâts, selon les conseils de Tetra... Ils vous proposeront ensuite d'acheter de la Potion rouge ou de la Potion bleue (si vous avez un flacon vide), et surtout vous laisseront tranquille. Tirez ensuite le bloc pour monter jusqu'au coffre : il contient la **Boussole** ! Ramassez le bâton à proximité et enflamez-le sur le flambeau. De là, lancez-le sur la barricade en face pour la brûler. Ramassez ainsi la **Petite Clé** placée dans le coffre, et utilisez-la sur la porte verrouillée pour revenir vers l'extérieur. Au bout d'une bordure, un oiseau garde jalousement une nouvelle **Petite Clé** dans son nid. Allez lui casser un vase sur la tête pour la récupérer tranquillement (45). Déverrouillez ainsi la porte suivante.

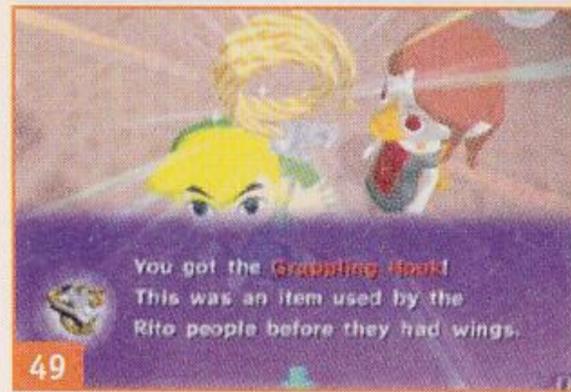
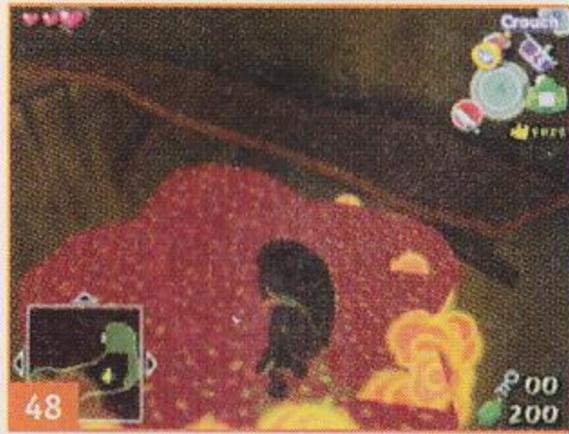




À l'intérieur, récupérez un bâton, enflammez-le et allez brûler quelques chauves-souris, puis allumez le flambeau central. Récupérez le Pendentif du bonheur dans le coffre, puis brûlez la barricade de planches. (Notez qu'une nouvelle fée cachée est ici accessible via la GBA.) Allez allumer encore deux flambeaux pour libérer la porte suivante (46). Dans la pièce suivante, ramassez la bombe et placez-la devant la marmite pour détruire le rocher la bouchant. Entrez à l'intérieur et vous en comprendrez le fonctionnement : il s'agit d'une marmite de téléportation. Revenez dans la salle remplie de lave et traversez le pont.

GBA : Avant de passer la porte, inspectez votre GBA : déposez une bombe au bon endroit pour faire apparaître un coffre contenant un Rubis jaune... (47)

Dans la salle suivante, éliminez tous les ennemis pour déverrouiller les issues. Deux d'entre eux sont cachés dans des vases sur les étagères (!) ; l'une d'elles tombera en faisant une roulade contre le mur. Notez qu'un second vase perché sur une étagère contient un Pendentif. Avant de sortir, récupérez un bâton à enflammer, puis allumez le seul flambeau éteint : un coffre se matérialisera, contenant la



Carte au trésor n° 39. Passez ensuite la porte à l'étage. Derrière, un crustacé de lave, le Magmopendre, s'agite sur sa plate-forme. Saisissez un vase et lancez-le dessus pour qu'il se recroqueville. Allez ainsi lui donner quelques coups d'épée jusqu'à ce qu'il disparaisse. Ramassez ensuite un vase et placez-vous sur la plate-forme. Lancez-le à l'endroit où s'élève le « geyser » de lave, puis placez-vous sur le bloc solide pour vous faire porter jusqu'à un pont (48). Après la porte, détruisez les gros rochers avec la bombe pour dévoiler une troisième marmite de téléportation, puis passez la porte.

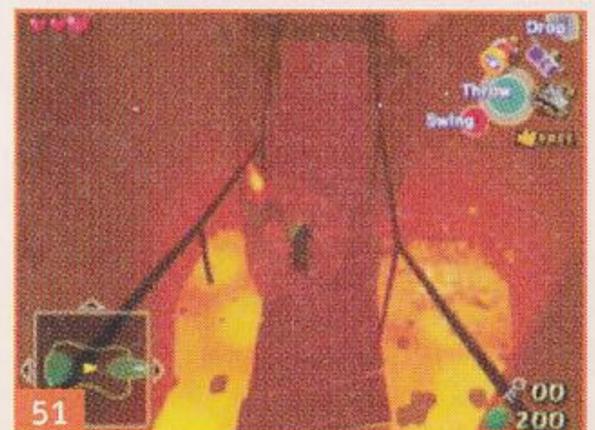
Vous êtes désormais proche de Valoo le dragon... Montez les marches d'une seule traite avant qu'elles ne se dérobent. Vous devez alors livrer combat contre divers ennemis (récupérez bien les items qu'ils abandonnent). Vous libérerez ainsi la petite Médolie. Encore mieux : elle vous remettra le **Grappin-Griffe !** (49)

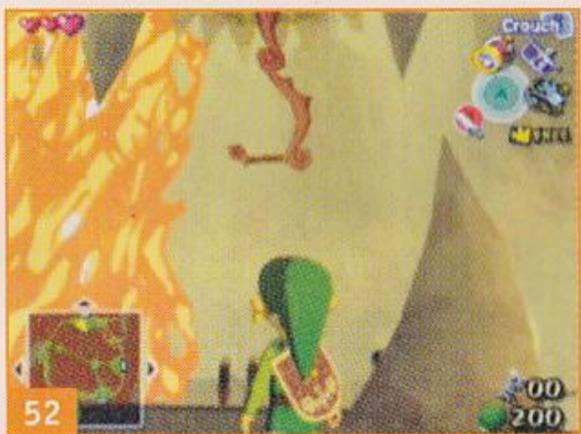
GBA : Dans le fond de la cellule de Médolie, vous pouvez déposer une bombe via la GBA pour découvrir un vase contenant un Rubis rouge.

Montez près de Médolie et repérez cette barre de fer « à tout faire ». Vous pouvez faire un premier usage de votre grappin-griffe. Assignez le



grappin à la touche de votre choix, puis appuyez dessus pour passer en vue subjective : un point d'attache jaune doit s'afficher sur la barre lorsqu'elle peut être agrippée. Link peut alors se balancer en maintenant la direction avant ou arrière pour gagner de l'élan. Pour vous replacer dans le bon axe, stabilisez-vous (R) et tournez avec le stick analogique, toujours en maintenant R. Laissez-vous retomber en face, puis utilisez une nouvelle barre et cassez les planches. Descendez devant la porte en contrebas. Utilisez successivement les trois barres en hauteur avec votre grappin (50), jusqu'à atteindre la porte suivante. Dans la salle, éliminez les deux Bokoblins : un coffre apparaîtra en contrebas. Pour l'atteindre, saisissez un bâton laissé par l'ennemi et enflammez-le, puis brûlez chaque corde de soutien du pont, en restant bien au milieu (51) (note : si les bâtons sont tombés au cours de l'affrontement, utilisez votre épée). Vous descendrez ainsi à la portée du coffre, qui recèle un Pendentif du bonheur. Prenez ensuite la porte en face. Dans la salle, sautez à l'intérieur de la cage. Les trois cordes de soutien peuvent être coupées : pour cela, chargez votre épée et exécutez une attaque circulaire à 360°. En bas, suivez les





plates-formes et montez l'échelle. Lancez votre grappin vers la barre de fer en hauteur (52) et restez suspendu le temps de déclencher un mécanisme qui libère la porte. Balancez-vous pour revenir sur la bordure initiale et passez la porte en question.

GBA : Dans la salle suivante, déplacez Tingle via la GBA jusqu'à la bordure d'en face pour découvrir un point intéressant. Déposez une bombe : un coffre apparaît. Utilisez la barre en hauteur pour le rejoindre avec le grappin : il contient un objet d'une valeur inestimable, la **Statue Tingle du Dragon** ! (53) Il y aura 4 autres statues Tingle à trouver au cours de l'aventure...

Réutilisez la barre de fer avec le grappin, et prenez le passage de plates-formes (pour vous réorienter une fois accroché, maintenez R et tournez le stick analogique ; vous pouvez aussi vous hisser le long de la corde). Vous atteignez une salle avec un nouveau Magmopendre. Pour le réduire en boule sans utiliser d'eau, attendez face à lui qu'il ouvre ses pinces et frappez son œil.

Soulevez-le (A) et amenez-le sur l'interrupteur (54). Les flammes entourant le coffre disparaissent, vous permettant de récupérer la **Grande Clé** ! Refaites à présent chemin inverse, jusqu'à retrouver la salle où vous aviez pu brûler le pont. Saisissez un vase d'eau et lancez-le à l'endroit où se trouve le geyser de lave, pour créer une plate-forme vous permettant de remonter (55). Revenez ainsi dans la pièce d'accès à l'ancre de l'ennemi majeur. Utilisez encore le grappin sur la barre en hauteur pour passer de l'autre côté. Portez votre attention sur les coffres : l'un d'eux contient votre premier **Blason d'Épéiste** ! Les vases, quant à eux, contiennent des fées qui vous remettront de l'énergie vitale. Avant d'utiliser votre clé, faites une dernière chose. Entrez dans la marmite de téléportation qui s'y trouve : vous vous retrouvez dans la toute première salle de la caverne. Affichez votre carte pour repérer la salle où se trouve encore un trésor (carré jaune sur la carte). Là, dans un passage, se trouve une barre de fer au-dessus de la lave, que vous

pouvez désormais utiliser pour atteindre un coffre caché derrière des planches (56) : il contient la **Carte au trésor n°11** ! Ceci fait, revenez maintenant vers l'ancre de l'ennemi et utilisez votre grande clé...

BOSS : GOHMA

Pour commencer, repérez les types d'attaque de ce scorpion géant. Il pique le terrain par endroits avec ses pinces, ou bien tente de vous encercler avec les deux et va cracher de la lave. Parcourez la périphérie sans vous arrêter, au besoin avec des roulades (A), pour éviter ses attaques comme il se doit. Lorsque ses pinces s'enfoncent vraiment dans le sol, elles peuvent y rester pendant quelques secondes. Écoutez les conseils de Tetra : remarquez ce qui se trouve autour de vous. Vos coups d'épée n'ayant pas d'efficacité contre ce scorpion géant, portez votre attention sur la queue du dragon dépassant du plafond. Utilisez votre grappin dessus lorsque le scorpion a une pince enfoncée, de façon à avoir le temps d'agir (57).



ASTUCES
& SOLUCES
À GOGO !

3615  CHEAT
Astuces & Solutions



Balancer vous et relâchez pour atterrir soit sur une étagère (où se trouvent des cœurs de vie), soit sur la périphérie : une partie du plafond s'effondrera alors sur la tête de notre scorpion. Répétez l'opération avec succès deux nouvelles fois, pour qu'il perde définitivement sa carapace.

Pour la seconde partie du combat, revenez sur la périphérie. Il s'agit cette fois de viser l'œil du scorpion avec votre épée lorsqu'il est à votre portée. Attendez qu'il vous encercle avec ses pinces et frappez rapidement cet œil (58). Quelques coups d'épée enchaînés, en deux ou trois étapes, en viendront rapidement à bout. Récompense : un **Réceptacle de cœur** ! Placez-vous ensuite dans le tourbillon pour revenir au début de l'île.



Vous venez de rendre sa tranquillité au dragon... et le prince Scaff vous remettra la **Perle de Din** en présence de Médolie ! (59) C'est à ce moment qu'ils vous indiquent un sanctuaire dans l'eau, où vous pouvez apprendre une nouvelle mélodie (si ce n'était déjà fait). Prenez donc le passage en face du bateau et rejoignez cet îlot. Examinez la stèle non cassée



présentant trois signes (60). Utilisez votre baguette du vent pour battre une nouvelle mesure en 3/4. Une fois exécutée correctement, vous aurez appris la Mélodie du vent ! Un pouvoir précieux qui vous permet dès lors de choisir la direction du vent lorsque vous naviguez, ce que vous expliquera Zephus, le dieu du vent, en personne : indispensable pour la suite ! *GBA : Près de l'îlot, sur la rive, un gros rocher est placé à gauche : détruisez-le en déposant une bombe avec Tingle via la GBA pour ouvrir un passage secret (61) (Note : si vous n'avez pas de GBA, vous pourrez éventuellement revenir plus tard lorsque Link aura ses propres bombes). Dans le souterrain, il s'agit d'éliminer tous les ennemis et d'allumer ainsi les torches placées au-dessus des multiples salles qui s'y trouvent. Lorsqu'elles seront toutes allumées, passez la porte alors libérée pour récolter un Rubis violet dans un coffre et de multiples autres dans les vases. Revenez sur le halo de lumière de la première salle pour ressortir.*

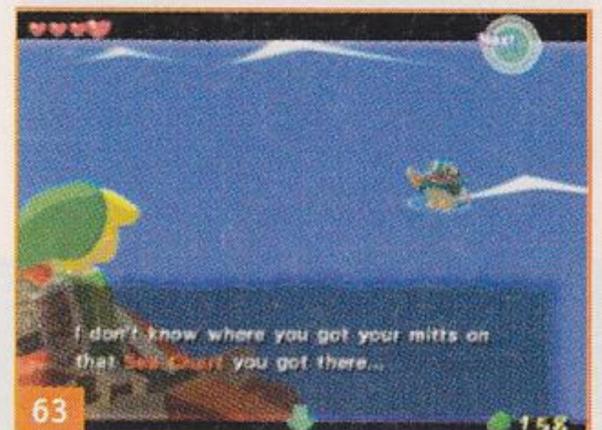
Revenez vers le bateau du Lion rouge. Votre prochaine destination se trouve au sud ; il s'agit d'orienter ainsi la direction du vent... Repérez donc les trois mouvements



de la mélodie du vent via l'inventaire (partie « Statut Quête »), et sortez votre baguette pour l'exécuter. S'il est réussi, vous aurez ainsi accès à une sorte de diagramme boussole où vous pourrez placer le curseur bleu sur S (62). Notez que les indentations du stick gris de la manette s'accordent parfaitement avec les 8 directions proposées ; calez-le bien pour préciser ces directions. Sachez également que vous pouvez orienter la direction du vent à tout moment, dans le sens que vous voulez. Montez à bord du bateau cette fois !

La Carte Marine et ses secrets

Peu après avoir levé l'ancre, un poisson volant viendra vous apprendre des choses capitales (63). Vous pouvez en effet récupérer des informations auprès des divers poissons rencontrés dans la mer en les attirant avec des appâts universels, et ce pour chaque « case » de la carte marine visitée, de façon à obtenir des indices, des secrets, etc. Il faudra systématiquement le faire pour chaque poisson volant rencontré ! Celui-là, par exemple, vous apprend que l'île possède une cave secrète et que vous ne pouvez pas y accéder





autrement qu'en volant... Ce type de rencontre est surtout l'occasion de concrétiser les informations géographiques allouées à chaque case de la carte concernée, permettant de préciser la localisation d'une île et surtout des trésors environnants qui peuvent s'y trouver.

Ainsi, regardez votre carte et sélectionnez la partie « Cartes » (Y) ; appuyez sur R pour ouvrir vos Cartes au trésor (si vous en avez) et voir un secteur marqué d'une croix jaune. Si vous ouvrez par exemple la Carte au trésor n°39 et la comparez à votre carte de l'île récemment concrétisée, vous pourrez remarquer que le point indiqué, en fait l'emplacement du trésor, n'est pas très loin, placé entre ces grands piliers cernant l'île (64). En pratique, pour récupérer un trésor, rendez-vous au niveau de cette croix et utilisez votre grappin à bord du bateau, de façon à faire sortir une sorte de grue ; appuyez sur R maintenu jusqu'à ce qu'il sonde le fond de la mer, trouvant ou non un trésor immergé et le ramenant à la surface ! En l'occurrence, ce coffre-là contient un Rubis d'argent.

• *Note importante* : Votre capacité de stockage de rubis étant pour l'instant limitée à 200, il est préférable d'attendre d'avoir un sac à rubis un peu plus grand avant de partir à la conquête de tous ces trésors... À noter également des petites zones lumineuses sur l'eau, disparaissant lorsque vous êtes tout proche, qui indiquent la présence d'un trésor secondaire (65) ; vous pouvez à l'occasion les localiser avec la GBA. Placez-vous au bon endroit



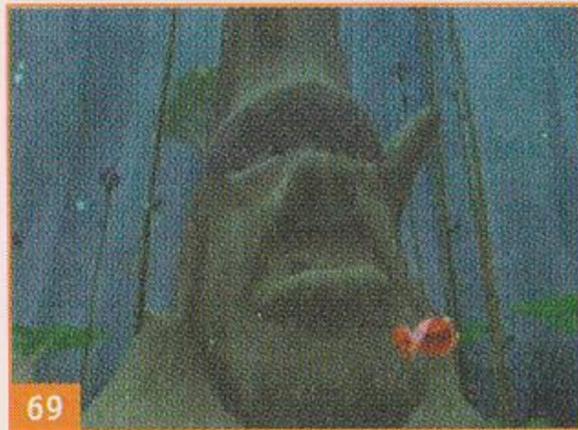
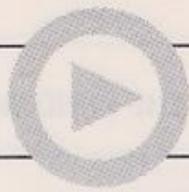
et utilisez votre grappin pour ramener les coffres à la surface : ils contiennent le plus souvent des rubis verts, rouges ou bleus.

Naviguez donc en direction du sud. Sur le chemin, certains dangers contre lesquels Link ne peut rien pour le moment peuvent l'attendre ; vous pouvez tenter de les éviter en regardant votre GBA. Si vous suivez une trajectoire bien droite vers le sud à partir de l'Île au Dragon, vous trouverez en principe l'Île Triangulaire de l'Est, aux coordonnées F4. À proximité de cette île, se trouve un bateau de levage avec un équipage (66). Parlez à l'un d'eux et vous recevrez la **Carte au Trésor n°34** ! C'est à cette occasion qu'on vous apprend concrètement la technique de ramassage des trésors (cf. ci-dessus). Si vous suivez toujours une direction bien droite vers le

sud, aux coordonnées F5 au centre, vous trouverez un sous-marin flottant (67). Entrez à l'intérieur, abattez les ennemis et vous ferez apparaître un coffre qui contient un **Flacon** ! Poursuivez votre navigation. Vous ne tardez pas à atteindre l'île aux forêts.

ÎLE AUX FORÊTS

Pour commencer, vous pouvez inspecter la boîte aux lettres ; si vous avez rempli la mission de classement de courrier de l'Île du Dragon (cf. p. 12), vous récupérez un Quart de cœur dans la **Lettre de réponse** (un jour après). Les plantes carnivores qui se trouvent sur l'île, les Bokobabas, peuvent être fendues à la tige ; évitez leur coup de langue avant de frapper et enchaînez les coups d'épée. Vous pourrez ainsi récupérer une Graine



spéciale à chaque fois. Montez sur le plus haut talus, et utilisez la branche en hauteur avec le grappin pour atteindre les plates-formes sur la partie supérieure de la cascade (68). Pour vous débarrasser de l'Octorok, protégez-vous avec votre bouclier : son propre tir lui reviendra en pleine face ! Montez au plus haut en utilisant les plates-formes puis une seconde branche avec le grappin, de façon à atteindre l'entrée de la grotte.

Remontez le courant jusqu'à vous trouver face à l'Arbre Mojo, ce tronc à visage « humain »... Après la séquence, donnez un coup de tête vers le tronc lorsque vous êtes sur la terre ferme, pour pouvoir éliminer les Blobs (69) ; récupérez leur Gelée rouge et verte. À présent serein, l'Arbre Mojo vous présentera les Korogus, ces adorables petits personnages forestiers. L'un d'eux, Dumoria, manque à l'appel pour la cérémonie. Une mission d'envergure attend Link...

Avant d'évoluer autour de l'arbre, repérez ce passage dans un recoin de la grotte, menant à la salle des potions. Parlez à Dichopsis. Il vous informe qu'une potion peut être créée à partir de 4 Graines de Bokobaba récupérées sur les



plantes carnivores (70) : il vous concoquera ainsi une Potion bleue, à stocker dans votre flacon, permettant de faire à la fois le plein d'énergie et de magie !

À présent, parlez aux divers Korogus qui entourent l'arbre. Vous apprenez que les bulbes violets, les Buibabas, peuvent vous projeter en hauteur. Faites un premier essai... (71) Orientez-vous correctement lorsque vous êtes encore à l'intérieur - pour vous aider à vous repérer, il faut que la tige du bulbe suivant soit bien au centre de l'écran - et appuyez franchement vers l'avant au moment de l'éjection pour retomber dans le bulbe suivant, et ainsi de suite. Après le quatrième, sautez vers le sommet d'un arbre, où vous attend un nouveau Korogu (72). De là, utilisez la branche en hauteur avec le

grappin pour atteindre le bulbe suivant, puis passez encore de bulbe en bulbe jusqu'au feuillage où se trouve la **Feuille Mojo** ! Cette feuille vous permet d'envoyer du vent lorsque vous êtes au sol, mais peut aussi constituer une sorte de parachute temporaire lorsque vous sautez d'une hauteur ; son utilisation puise dans la jauge d'énergie magique. Affectez ainsi cette feuille à la touche de votre choix. Pour le moment, n'allez pas vers le Korogu qui vous a fait signe, mais plutôt vers le talus en hauteur sur la droite. Pour cela, sautez et appuyez immédiatement sur la touche de la feuille, pour planer en direction du dernier bulbe. Attendez qu'il vous éjecte et réutilisez la feuille pour atteindre finalement le talus. Les herbes cachent des réserves de magie. Si vous passez vers l'extérieur, vous pourrez apercevoir un îlot isolé au loin. S'y trouve la fameuse **Galerie des Figurines Tendo**, qui pourra stocker certaines de vos photos en temps voulu. Inutile d'y aller pour le moment, il s'agit d'un repérage... Revenez dans le hall de l'arbre et remarquez ce bulbe sur la bordure. Utilisez-le pour atteindre le plus haut feuillage de l'arbre central, en vous aidant de la feuille mojo, et vous y positionner. De là, sautez vers le talus d'en face (73) et passez vers l'extérieur. Un nouvel îlot isolé se trouve au loin, avec un coffre. Avant de faire le grand saut, vérifiez la direction du vent : vous devez l'orienter vers le sud-est (la direction de l'île par rapport à vous) en jouant la mélodie du vent. Sautez enfin en direction de l'île et planez avec la feuille :





le vent vous portera rapidement jusqu'à elle. Le coffre contient la **Carte au trésor n°3** ! Réorientez ensuite le vent vers le nord pour retourner en planant vers l'île principale. Remontez dans les hauteurs de la salle de l'Arbre Mojo, et sautez en direction de la bordure marquée par une flèche. Passez à l'extérieur : un Korogu vous montre les fameux Bois Défendus au loin. Il convient de rejoindre d'abord le grand tronc immergé au sud-ouest... Rejouez la mélodie du vent et choisissez cette direction, puis sautez en planant avec la feuille vers ce tronc (74). Réglez cette fois le vent en direction des bois, au nord-ouest, et repérez cette tornade qui évolue autour de l'île : c'est elle qui vous donnera de l'altitude et vous permettra d'atteindre les bois défendus en planant avec la feuille mojo (75).

Les Bois Défendus

Éliminez les Blobs verts et allez récupérer la Carte du Donjon dans le coffre. La marmite de téléportation ne sert pas pour l'instant.



Remarquez cette noix Boko dans un recoin, ainsi qu'une porte bloquée par des racines ; la fleur bleue se referme à votre approche. Ainsi, récupérez la noix et lancez-la en direction de cette fleur lorsqu'elle est ouverte, à bonne distance, pour libérer l'issue. Dans la salle suivante, descendez tout en bas et éliminez les plantes carnivores pour récupérer un bâton. Enflammez-le sur la lanterne, puis placez-vous à distance raisonnable du nouvel iris bleu et lancez le bâton dans sa direction (76). À l'intérieur du coffre, un Blason d'épéiste. Notez que vous pouvez détruire les tas de feuilles en faisant de l'air avec votre feuille mojo ; vous trouverez notamment une fée à capturer si vous avez un flacon vide. Pour remonter, utilisez les bulbes « sauteurs », combinés à la feuille si besoin, jusqu'à atteindre la porte à iris la plus haute.

GBA : Utilisez les derniers bulbes en hauteur sur les corniches jusqu'à atteindre un passage avec un coffre. Placez-vous à distance et utilisez Tingle pour déposer une bombe



dessus (77) : il contient la **Carte au Trésor n°1** ! Pour récupérer cette carte si vous n'avez pas de GBA, vous devrez revenir ici une fois que Link possédera le boomerang.

Sautez vers la bordure à l'opposé, où un vase contient un Pendentif du bonheur. La plante carnivore se transformera en bulbe après élimination ; utilisez-le pour atteindre les rubis en hauteur. Revenez vers la porte à l'iris, et lancez la bombe placée non loin dessus pour qu'elle se libère.

Dans la salle suivante, restez sur la bordure. Remarquez ce mécanisme placé sur la corniche à gauche, et agitez votre feuille mojo dans cette direction pour l'activer grâce au vent (78). Montez ainsi sur la plate-forme suspendue, puis brassez l'air pour la faire avancer vers l'accès suivant (79). Éliminez les Peahats, ces ennemis volants, en leur envoyant de l'air puis en les frappant. Détruisez la plante carnivore pour créer un bulbe, et sautez de bordure en bordure jusqu'à la porte à iris. Lancez encore du vent en direction du mécanisme à droi-



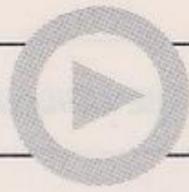
BEÛOIN DE SE DEBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



te, pour faire venir une plateforme. Arrivé au plus haut, tournez-vous pour découvrir une cachette dans le tronc en face. Vous pouvez y aller en planant ; le coffre contient un Rubis rouge. Remontez ensuite et rejoignez la bordure où se trouve une noix, protégée par des planches : cassez-les et récupérez le fruit. Sautez sur la plate-forme suspendue, déposez-la soigneusement (R) et amenez-la de l'autre côté en brassant l'air (80). Lancez-la alors sur l'iris de la porte pour la libérer. Dans le couloir suivant, des tentacules à pics protègent une nouvelle noix. Simple : agitez encore votre feuille mojo pour la pousser en arrière, puis récupérez tranquillement la noix et lancez-la encore une fois vers la porte. Passez dans la grotte et utilisez votre grappin pour atteindre la bordure sur la droite. Servez-vous des branches en mouvement pour atteindre une noix Boko, près d'une porte fermée à clé. Passez sur le tronc central et lancez votre noix vers la porte à iris non loin pour l'ouvrir.

Suivez le passage et inspectez la fosse pour trouver un Rubis jaune dans un coffre. Dans la salle suivante, prenez garde : des tentacules vont émerger du sol à mesure de votre avancée. Progressez doucement, jusqu'à trouver une bombe sur la gauche, qui permet de casser la barricade non loin. Déposez-la devant pour accéder à

un coffre (81) : il contient la **Boussole** ! Remarquez une seconde barricade à détruire ici. Le temps étant compté, pas d'autre choix que de lancer une bombe dans sa direction, à partir de la première barricade. Pour y aller ensuite, revenez vers l'entrée et progressez cette fois vers la droite de la pièce, en vous frayant un chemin à mesure que les tentacules émergent. Le coffre ainsi accessible recèle une **Petite Clé (82)**. Utilisez ensuite les bulbes pour récupérer divers items dans les vases (dont un Pendentif), puis revenez sur vos pas. Dans la grande salle circulaire, vous pouvez déverrouiller la porte fermée par une serrure. Ensuite, brassez encore de l'air pour utiliser la plateforme suspendue et atteindre le côté opposé.

GBA : Tingle vous demande ici d'aller chercher un trésor. Trouvez-le au milieu de l'eau et vous récolterez un Rubis rouge.

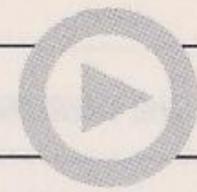
Dans la salle suivante, réglez son compte à la Mite et entrez dans le bulbe pour monter sur les



feuillages, et ainsi de suite jusqu'à atteindre la porte en hauteur. Avant de passer, utilisez votre grappin sur la branche placée en hauteur, et montez dessus sans vous balancer (R maintenu + haut) (83). De là, agrippez une seconde branche puis posez-vous sur la bordure. Vous pouvez ainsi utiliser le branchage en mouvement, puis un second qui vous conduit à un coffre contenant un Pendentif. Redescendez à présent jusqu'à la porte et passez.

Combat : Mite volante

Contre cet insecte versatile, l'usage de la feuille mojo s'impose. Esquivez ses attaques et agitez votre feuille dans sa direction, de façon à l'immobiliser un court instant. C'est à ce moment-là qu'il est vulnérable ; tâchez d'enchaîner les frappes rapidement pour lui couper les ailes. La mite va alors larguer des chardons. Pour vous en défaire, tapez-les, ou bien exécutez des roulades si elles vous agrippent ; à savoir que ces chardons sont inoffensifs mais ils vous ralentissent. Répétez l'opération de bras-



sage d'air contre la mite. Lorsqu'elle aura perdu ses 4 ailes et sera à votre portée, il ne restera plus qu'à l'achever facilement (84). Parmi les items récupérés à la fin, une Plume d'Or et surtout le **Boomerang** disponible dans un coffre !

Faites-en usage aussitôt pour ressortir de la salle. Assignez le boomerang à la touche de votre choix, puis repérez ces deux iris en hauteur sur un talus. Utilisez-le en maintenant la touche enfoncée, et sélectionnez ces deux iris pour qu'un point de mire s'affiche sur chacun d'eux (85). Relâchez... et voilà le travail !

Revenez à la salle principale. Les Peahats peuvent désormais être affaiblis au boomerang. Repérez aussi cette porte bloquée par deux iris bleus. Utilisez le boomerang pour les sélectionner ensemble, puis lancez l'arme pour ouvrir la porte. Dans la partie suivante, des dizaines de noix pendent du plafond. Sélectionnez le plus de tiges possible (5 maximum) et coupez-les au boomerang en plusieurs fois (86). Passez de l'autre côté en planant avec la feuille mojo. Récupérez le Pendentif dans le coffre et franchissez la porte. Sautez de votre bordure jusqu'à la

grande fleur au centre en planant (87). Sélectionnez les 5 tiges qui la soutiennent à la fois et coupez-les avec votre boomerang. Vous atteignez ainsi une partie souterraine...

Arrivé au sous-sol, passez la porte. Éliminez tous les ennemis au boomerang, puis passez à droite et faites usage de votre épée. Dans la salle suivante, un coffre contient un Rubis jaune. Sectionnez encore les tiges retenant la fleur avec le boomerang pour descendre. Parez l'attaque de l'Octorok avec le bouclier (88), puis ramassez la bombe et partez la lancer en direction de la barricade de planches. Passez la porte et éliminez les ennemis volants.

GBA : Inspectez le talus à votre droite avec Tingle via la GBA : il vous signale la présence d'un trésor. Faites-lui poser une bombe à l'en-

droit en question pour matérialiser un coffre (89) : il contient la Statue Tingle Défendue !, la seconde de votre collection.

Suivez le parcours des plateformes, éliminant les divers ennemis au boomerang, puis utilisez le bulbe pour atteindre les hauteurs. Actionnez encore un mécanisme à vent pour faire venir une plateforme suspendue. Avancez-la ensuite jusqu'à la bombe. Récupérez celle-ci, et tâchez de la lancer dans le creux du tronc central (90), puis sautez à l'intérieur : le coffre contient la Carte au trésor n°15 ! Revenez dans la salle précédente et refaites tomber la fleur face à l'Octorok. Cette fois, faites-la avancer dans le tunnel grâce à la feuille mojo ; attention, deux nouvelles pieuvres vous attendent au tournant (91). Passez la porte suivante et montez au sommet du talus





central, puis mettez en joue le haut de ces 5 totems avec votre boomerang (92). Relâchez pour les atteindre successivement et libérer ainsi l'accès au coffre qui recèle une **Grande Clé** ! Après l'avoir récupérée, deux Moblins déboulent : assommez-les avec votre boomerang et enchaînez les coups d'épée jusqu'à ce qu'ils disparaissent (ramassez sans faute les Colliers macabres). La porte du haut se libère alors. Remontez sur le talus et utilisez votre grappin sur la branche en hauteur pour l'atteindre. Revenez par ce chemin dans la salle où se trouve la grande fleur blanche qui avait traversé le sol. Pour remonter, il suffit d'activer le mécanisme à vent pour créer un flux d'air ascendant, puis d'utiliser le bulbe, combiné à la feuille mojo (93).

Vous vous retrouvez logiquement devant la seule porte pas encore franchie. Détruisez ses deux iris avec le boomerang pour passer. Au-delà, deux mites vous attendent : carnage au boomerang et à l'épée en perspective... Un coffre se matérialise ensuite, contenant un Pendentif du bonheur. Passez la porte suivante pour vous retrouver devant le sanctuaire du boss... La plupart des noix en évidence sont

remplies d'ennemis, blobs verts ou chardons. C'est aussi là que se trouve la seconde marmite de téléportation du lieu (vers l'entrée des Bois Défendus). Ramassez un bâton et enflamez-le, puis brûlez le couvercle en bois de la marmite pour l'activer (94). Ce raccourci créé, vous franchissez la porte « fatale », pour retrouver un Korogu, le fameux Dumoria qui manquait tout à l'heure. Mais il n'est pas seul...

BOSS : KARLE DEMOS

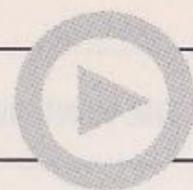
Comme à l'accoutumée, repérez les types d'attaques de cet ennemi, tout en parcourant la périphérie sans arrêt pour les esquiver au mieux. Ses tentacules géants frappent le sol par endroits, et peuvent par moments se rejoindre pour créer un long entrelacement de tentacules. À l'aide de votre boomerang, ciblez les tiges qui retiennent le bulbe central, un maximum à chaque fois (95). Sectionnez-les toutes le plus rapidement, en deux ou trois lancers, car elles repoussent assez vite. Une fois coupées, la fleur ouvre sa corolle : il s'agit alors de concentrer vos attaques sur la petite plante carnivore au centre, en enchaînant les coups



d'épée (96). La fleur ne tarde pas à se refermer sur vous, vous éjectant sur la périphérie (vous perdez un peu d'énergie à l'occasion ; utiliser le boomerang est donc moins rapide mais permet de rester sauf...). Répétez l'opération une nouvelle fois en visant les tiges, pour rouvrir la fleur et frapper le centre sans modération, et ainsi de suite jusqu'à la fin... Vous libérerez ainsi Dumoria et récupérerez en prime un nouveau **Réceptacle de cœur** ! (97)

Utilisez ensuite le halo lumineux pour revenir devant l'Arbre Mojo, qui vous remettra la tant attendue **Perle de Farore**. Les Korogus vous organiseront alors une petite cérémonie très touchante. Une tâche secondaire attend néanmoins Link. En effet, les nouveaux arbres mojos, dont les graines sont plantées après chaque cérémonie, ne pourront pas pousser correctement cette fois, à moins de les arroser d'eau de la forêt. Une quête annexe que vous aurez tout loisir de remplir un peu plus tard dans le jeu...
Note : C'est dans ce hall de l'Arbre Mojo que se trouvent les fameuses **Lucioles** que Autofocus, le fameux photographe de Mercantile, vous avait réclamées à la fin de votre gran-





98

de mission photographique (cf. p. 10-11). Équipez un flacon vide et capturez-en une à l'intérieur si vous avez l'intention de revenir vers Mercantile bientôt (98).

Avant de repartir de l'île, inspectez la boîte aux lettres, où un message du père de Scaff vous attend, accompagné d'un **Quart de cœur** !

Remontez à bord de votre bateau. Votre fidèle Lion rouge vous indique alors une destination au nord-ouest. Si le vent ne pointe pas dans cette direction, réorientez-le en jouant la mélodie du vent. À noter que sur votre chemin, vous pourrez trouver un sous-marin (aux coordonnées D4, vers le sud-ouest de la case) (99). Entrez à l'intérieur et éliminez les Goblins (attention à ne pas casser les tonneaux), jusqu'à avoir accès par une échelle au coffre contenant un **Quart de cœur**.

Vous pouvez maintenant aller jusqu'à l'Île du Poisson. Mais il y a, à cette étape du jeu, encore plein de choses intéressantes à faire sur Mercantile. Je vous conseille vivement de vous y rendre maintenant. Voici les détails.



99

Retour à Mercantile

Le Chant du Soleil

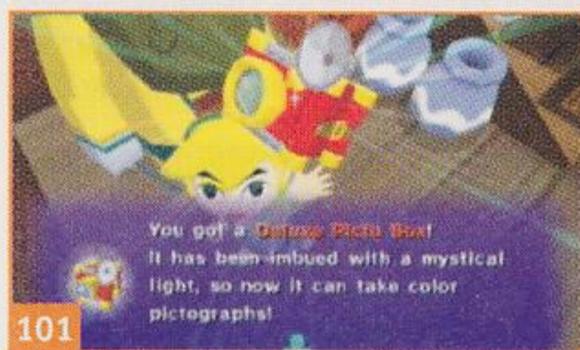
Cette seconde visite sur Mercantile est surtout l'occasion d'ajouter un nouveau tour dans le sac musical de Link ! Le danseur du village, Johnny, est présent de jour comme de nuit devant sa stèle. Retournez le voir et sortez votre baguette du vent devant lui (100). Il vous apprendra alors une nouvelle mesure : droite, gauche, bas. Exécutez-la correctement et vous aurez appris le **Chant du Soleil** ! Une partition d'envergure, car elle vous permet désormais de changer le jour en nuit, et la nuit en jour à volonté ! Indispensable pour les missions annexes qui suivent.



100

La luciole du photographe

Autofocus, le photographe, vous avait demandé de lui ramener une luciole de l'Île aux Forêts (cf. « Note » p. 22), après que vous êtes devenu son assistant (cf. mission photographique p. 10). Remettez-lui donc cette luciole capturée dans votre flacon : il vous donnera en récompense la **Boîte à image DX** ! (101), un appareil qui vous permet de prendre des photos couleur. Il vous



101

demandé de lui ramener encore de beaux spécimens, détaillés dans les lignes suivantes...

Le choc des photos

• Rencontrez ces deux commères près de la boutique de Zunari et écoutez leur conversation. La rumeur veut que Autofocus, le photographe, entretienne une liaison amoureuse secrète. Seule une photo pourra les faire taire... ou leur donner raison ! Pour surprendre Autofocus, un parcours de fourbe s'impose. Montez au second étage du magasin de bataille navale pour accéder à la roue. Montez dans une nacelle (102), et de là, planez avec la feuille mojo (au besoin, orientez le vent) vers le balcon situé au premier étage de la boutique de photo. À l'intérieur, vous trouverez des coffres contenant un Rubis violet et surtout la **Carte au Trésor n°29**. Passez ensuite dans le conduit, jusqu'à vous retrouver dans la salle principale de la boutique. Effectivement, c'est là que se trouve le couple. Ils vous remarqueront sans doute, mais ça n'a pas d'importance : prenez la photo compromettante sans vous gêner ! (103)



102



103

Toutes les nouveautés...
Et même + !

SUR LE...

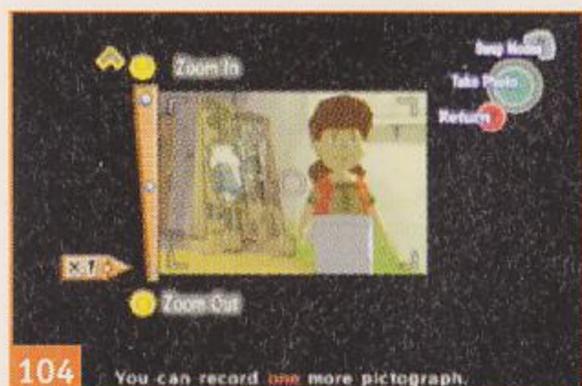
3615



CHEAT

Astuces & Solutions

0,34 €/min



104 You can record **two** more pictographs.



105 You have **two** recorded pictographs.

Ressortez et jouez au journaliste de *Voici* en montrant votre cliché aux deux commères : elles vous remettront la **Carte au Trésor n°24** pour vous remercier. Quel scoop !

- Allez maintenant retrouver la fameuse fiancée secrète d'Autofocus, près de la boutique de potions, et parlez-lui. Prenez-la en photo pour lui faire plaisir et remettez-lui le cliché (104). Récompense : la **Carte au Trésor n°33** !

- Il est temps de vous occuper d'une autre histoire d'amour secrète, celle du couple que vous aviez pu photographier lors de vos premiers essais de photographe (cf. p. 11). Parlez à la demoiselle sur la place de l'école, et à sa demande, prenez-la en photo en « plan américain » (105). Allez ensuite montrer le cliché à l'élú de son cœur, ce grand rouquin au t-shirt rayé qui se balade dans le village. Il parlera alors de la rencontrer au café du village. Jouez le chant du soleil appris il y a peu (cf. page précédente) à deux reprises, pour faire s'écouler 24 heures, et rendez-vous au café pour les retrouver ensemble. La demoiselle vous remettra un **Quart de Cœur** pour vous remercier !

- Occupez-vous maintenant des âmes solitaires. Allez engager une conversation avec cet homme assis seul devant la Pharmacie Chuchu. Parlez-lui plusieurs fois pour gagner

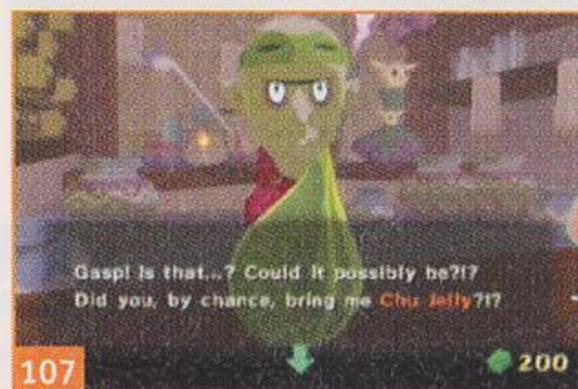


106 Save this pictograph?

sa confiance : il vous demande alors de prendre une photo d'une chose ronde et jaune. Jouez le chant du soleil pour passer directement à la nuit. Vous retrouverez notre homme sur le muret près de l'école, accessible par des échelles, observant la Lune à la lunette de vue. Prenez donc un cliché de ce bel astre. Mais attention, il vous a bien précisé « parfaitement ronde ». Pour être réussi, votre cliché devra donc être pris obligatoirement au cours d'une nuit de pleine lune ! (rejouez le Chant du soleil autant de fois que nécessaire) (106). Une fois fait, repassez au jour suivant et présentez votre photo à notre homme. Récompense : la **Carte au Trésor n°31**.

La boutique de potions

Sachez que vous pouvez participer à la création de nouvelles potions. Logiquement, vous devez posséder pas mal de Gelées vertes en poche, récupérées sur les Blobs verts, après votre passage sur l'Île aux Forêts. Montrez-les au vendeur et il réalisera une **Gelée Verte** du plus bel effet (avec une quinzaine de gelées), capable de vous refaire le plein de magie, qu'il vous remettra gracieusement (107). Cette gelée sera ensuite disponible à la vente pour 10 rubis.



107 200

Des pendentifs pour l'institutrice

Il est fort probable que vous ayez collecté un minimum de 20 pendentifs du bonheur après votre passage sur l'Île aux forêts (coffres et ennemis Bokoblins). Retournez donc voir l'institutrice, amatrice de ce type de bijou, et donnez-lui les 20 pendentifs. En récompense, vous obtiendrez le **Titre de Propriété de la Villa** qui se trouve sur l'Île de Qui-ça (108). À noter qu'en lui rapportant encore 40 pendentifs une prochaine fois, elle vous remettra l'**Amulette du Héros**, un item qui vous permettra de voir l'état de santé d'un ennemi ! Ne ratez pas cette visite lorsque vous aurez le compte.



108 200

Les cochons

En principe, vous devez avoir avec vous plus de trois Colliers macabres (trouvés sur des ennemis aux Bois Défendus). Si vous les donnez au gaillard moustachu près de la boutique de bombes, il vous proposera d'attraper des cochons. Vous avez deux minutes pour lui ramener les trois porcelets de l'île. Deux cochons se trouvent à proximité ; le troisième est en haut de la colline près de Johnny. Déposez-les (R) devant notre homme, qui vous indiquera le temps restant à chaque fois (109).



109 200

Récompense de ce mini-jeu accessible à tout moment : un Rubis violet (pour rejouer, il vous faudra trois nouveaux colliers).

Le serment de Naglagla l'eskimo

Parlez au vendeur à qui vous aviez acheté la voile de bateau. En lui parlant une seconde fois, il remarquera que vous possédez le sac de facteur. Il vous demandera alors de rencontrer des marchands itinérants (rien à voir avec les boutiques ambulantes de Terry) et de récupérer de nouvelles marchandises auprès d'eux. Acceptez sa proposition pour obtenir votre première marchandise à proposer, la **Fleur de la ville** (110). Retournez voir l'institutrice pour en savoir plus sur l'association des Bénévoles du Bonheur, un comité qui cherche à embellir l'île de Mercantile. Mais attention, il faudra rencontrer ces 3 marchands itinérants dans le bon ordre pour proposer vos produits. (Plus de détails dans le prochain booklet !)

Cette fois, le temps est venu d'aller jusqu'à l'Île du Poisson.



Île du Poisson

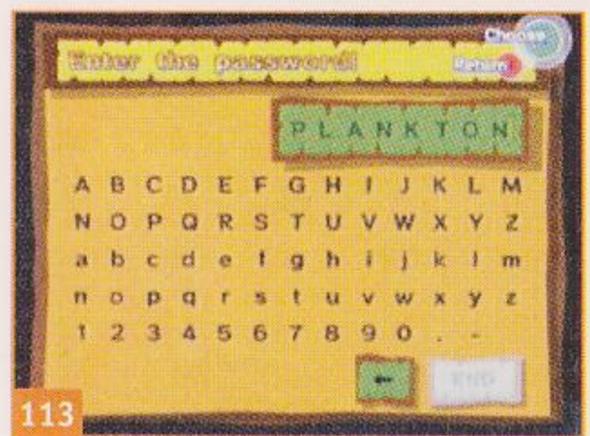
Vous arrivez trop tard, l'esprit Jabu n'est plus là, ce que vous apprend Taf, l'oiseau facteur. Le Lion rouge vous aiguille alors sur Mercantile. Mais avant de reprendre ce chemin, faites le tour de l'Île du Poisson pour trouver un îlot avec une pente circulaire. Montez-y pour rencontrer un Korogu (avec l'un des trois arbres à revitaliser avec de l'eau de la Forêt dans une future quête annexe). Pour le



moment, orientez le vent vers le nord-ouest et planez en passant précisément entre l'îlot principal avec du sable et le gros îlot à sa droite. Une petite alcôve se trouve dans la falaise à droite (111), cachant un coffre qui contient un **Quart de cœur** !

Mercantile et les pirates

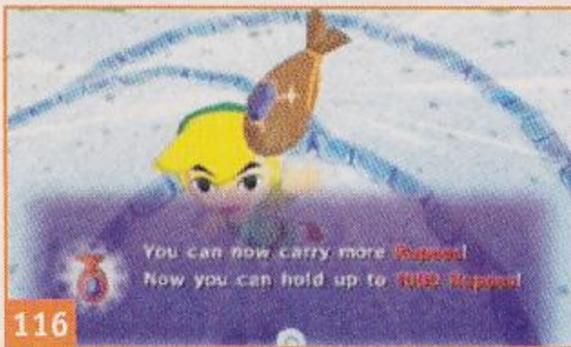
Notez qu'à votre retour, Johnny le danseur n'y sera plus, au cas où vous n'auriez pas encore appris le chant du soleil (cf. p.23). En toute logique, vous débarquez à Mercantile de nuit, et les pirates ont accosté. Toute la ville est au repos, sauf le café... et la poudrière. La porte étant fermée, passez derrière la boutique pour escalader le mur et entrer par l'arrière (112). Hum... les bombes étaient vraisemblablement trop chères pour nos pirates. Suivez attentivement la scène. On parle d'aller récupérer un objet sur l'Île de l'Aurore, votre île. Mais surtout, notez soigneusement le mot de passe du jour, un mot aléatoire en rapport avec la marine (plancton, trésor, etc.). Pour monter à bord du bateau pirate, placez-vous au sommet de la colline et sautez jusqu'au pont du bateau. Placez-vous devant la porte



et donnez le bon mot de passe (113). **Note** : si vous avez la mémoire qui flanche, le Lion rouge pourra vous le rappeler.

Descendez dans la salle où se trouve Niko. Nouvelle épreuve en vue : rejoindre un coffre en passant de lanterne en lanterne ; sa porte d'accès s'ouvre en appuyant sur l'interrupteur de droite. Suivez ainsi le parcours. Stabilisez-vous avec R et maintenez cette touche pour vous réorienter si besoin. À noter que vous pouvez accrocher la lanterne le plus au fond à gauche en vous arrêtant sur les caisses à gauche (114). Au terme de votre parcours, vous pourrez récupérer des **Bombes** dans le coffre !

Il s'agit maintenant de trouver Jabu, dans une cave de l'Île de l'Aurore, et ce avant l'arrivée des pirates. Revenez donc à votre propre bateau. Au passage, inspectez la boîte aux lettres de Mercantile : une **Lettre** de Terry vous apprend que les bombes seront désormais disponibles à la vente chez les marchands ambulants. Gain : la **Carte de Terry** ! Quant à Orco, il vous propose de revenir vous entraîner... Allez donc sur l'Île de l'Aurore de ce pas : orientez le vent plein sud, puis sud-ouest. Notez que vous pouvez maintenant lancer des bombes à



partir de votre bateau, sur les requins ou les bateaux ennemis par exemple.

Retour à l'Île de l'Aurore

Lorsque vous arrivez sur l'Île de l'Aurore, le Lion rouge vous fait savoir que la nuit a été « figée ». Vous avez donc le temps de faire quelques visites. Allez parler par exemple au vieil Adhoc. Il vous suggère d'aller chercher une fée pour Mémé, qui n'est pas au mieux, et vous aiguille sur la Fontaine des fées. Reprenez donc le chemin vers la forêt. Sur la colline avant le pont, orientez le vent vers l'ouest, et placez-vous sur un des piliers de soutien près de la pancarte. Sautez et planez en direction de la forêt grâce à votre feuille mojo. Revenez vers l'ex-Fontaine des fées située au cœur de la forêt. Déposez une de vos bombes devant le gros rocher pour le détruire (115) : il dévoile une ouverture. Passez pour trouver le secteur des fées et récupérer un **Sac à Rubis**. Il vous permet de stocker désormais jusqu'à 1 000 rubis ! (116) Avec un flacon de libre, capturez également une des fées.

Revenez au cœur de l'île. Consultez d'abord la boîte aux lettres : une **Lettre** signée d'un marchand vous

indique que des items très utiles (quart de cœur, flacon, etc.) sont disponibles à la vente près de l'Île de la Rocaille (en B3, cf. Carte de Terry). Pour le moment, entrez dans la maison de Mémé, qui n'est clairement pas au mieux sans ses petits-enfants... Sortez la fée capturée il y a peu de son flacon pour la voir reprendre ses esprits. Elle vous remettra alors de la **Soupe de Mémé** dans votre flacon (plein d'énergie et de magie, et attaque plus puissante pendant un temps donné). Elle pourra vous en refaire à volonté. Vous ne pouvez en porter qu'une à la fois, mais la potion sera bue en deux fois.

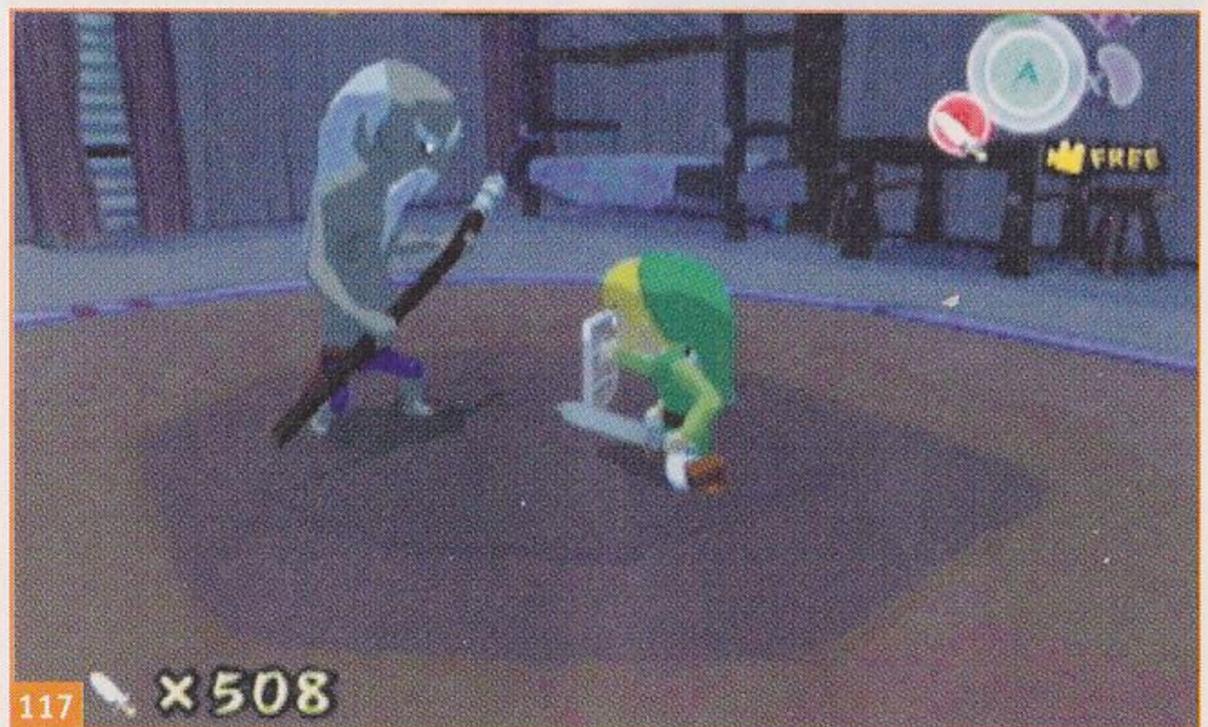
L'entraînement d'Orco

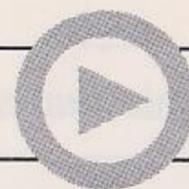
Vous pouvez retourner voir Orco dans sa maison. Il vous propose de vous perfectionner : le challenge consiste à le frapper à l'épée 100 fois sans qu'il ne riposte plus de deux fois. C'est simple, il suffit d'enchaîner quelques frappes, puis de se protéger immédiatement avec le bouclier, et ainsi de suite (117). Vous pouvez ne prendre aucun coup de cette manière ; évitez tout de même de l'acculer contre un mur. Abusez de la touche de lock (L) pour les frappes et les contres. Enfin, la patience est la clé de la réussite. Ce premier challenge réussi, vous passerez du rang de Page à celui de Chevalier. Récompense : un

Rubis violet. Le second challenge, facultatif lui aussi, consiste à le frapper 300 fois. Le troisième 500 fois, et le quatrième... 1000 fois, le maximum ! Voici le détail des grades et récompenses :

- 300 fois : rang d'Épéiste et Rubis orange
- 500 fois : **Quart de cœur** (pas de nouveau rang)
- 1 000 fois : rang de Maître et Rubis d'argent

Revenez vers le Lion rouge et faites le tour de l'île à bord. Vous devez vous trouver pris dans un tourbillon. Repérez cette partie rocheuse en évidence à casser, sur la falaise. Pour cela, faites usage de vos bombes à bord pour utiliser le canon du bateau. Lancez ainsi des bombes dans sa direction, en orientant le canon comme il se doit (droite, gauche, haut, bas...) (118). Lorsque tout aura été détruit, en plusieurs passages, vous retrouverez le fameux Jabu dans la caverne. Il vous remettra la **Perle de Nayru** !





119

Des perles à déposer

À présent en possession de 3 perles, il s'agit de les placer sur différentes îles. Consultez votre carte marine pour les repérer. Rendez-vous vers la plus proche, au nord-est. Sur le chemin, vous passerez aux abords de l'Île du Requin. À proximité, se trouvent des sources lumineuses à trésor. Sur l'île, vous remarquez un nouveau Korogu avec un arbre à vitaliser ; ne l'oubliez pas. La première île du chemin où placer vos perles, l'Île Triangulaire du Sud, se trouve pile au milieu de la case D5 ; les Seahats peuvent être éliminés à coups de boomerang. Approchez ensuite de la statue pour placer automatiquement la Perle de Nayru (119).

Continuez à présent vers le nord-est jusqu'à vous retrouver à peu près au milieu de la case F4 et débarquer sur l'Île Triangulaire de l'Est, où vous déposerez la Perle de Farore. Partez maintenant en direction du nord-ouest. En route, arrêtez-vous sur l'Îlot Oriental des fées (coordonnées E3, partie bas droite) pour repérer un dernier Korogu. Une Lettre de Mémé vous y attend à



120

l'occasion. Déposez ensuite une bombe devant le rocher et entrez dans le coquillage (120). Dans cette nouvelle grotte de fées, on vous remettra un nouveau **Sac à bombes** (capacité de 30 bombes supplémentaires). À présent, dernière escale en vue : dirigez-vous vers l'Île Triangulaire du Nord, où vous pourrez déposer votre dernière perle. La Triforce est reconstituée et une tour émerge de l'eau...

TOUR DES DIEUX

Dans cette tour, vous allez devoir composer avec les « caprices » de la marée... Passez sur la droite à l'entrée, et attendez que l'eau descende pour franchir la porte. Dans la pièce, remarquez ces parties murales carrées légèrement fendues : vous pouvez les détruire en déposant des bombes sur la bordure. L'un des coffres découverts recèle la **Carte du Donjon**. Pour la seule partie qui n'a pas de bordure, déposez une bombe sur la caisse à proximité lorsqu'elle est en hauteur (121) : à l'intérieur, des Blobs jaunes électriques (à neutraliser au boomerang), et surtout un Pendentif du bonheur. Ressortez et attendez que l'eau remonte pour avoir accès à la partie dallée à proximité. Remarquez au passage cette alcôve où se trouve une marque en croix. Soulevez une des statues puis déposez-la sur l'interrupteur pour libérer la porte.

Dans la salle, sautez dans la fosse et déposez la caisse sur l'interrupteur.



121



122



123

Remontez l'échelle et attendez que l'eau descende pour passer sur le pont lumineux. Ramassez la sculpture au socle en forme de croix, et traversez à nouveau la pièce avec (122). Revenez vers le balcon où se trouve la marque et déposez la statue dessus : une grille s'ouvre. Suivez donc le couloir avec votre bateau, et placez deux nouvelles statues sur leurs interrupteurs pour libérer la porte.

Dans la salle, remarquez ces bâtons dans des vases et ces flambeaux éteints au loin... ainsi que des caisses. Il s'agit de pousser ces caisses de façon à créer une rangée droite qui vous permettra d'atteindre les flambeaux. Alignez-les régulièrement, par deux, à distance les unes des autres, de façon à pouvoir rejoindre les flambeaux, équipé de votre bâton allumé (123). Allumez ces deux flambeaux pour matérialiser un coffre et récupérer une **Petite Clé** ! Gare, des Blobs jaunes apparaissent juste après. Revenez dans le hall. Tout semble maintenant condamné. Et pourtant... Repérez les murs fendus à

LE COUP DE FIL QUI SAUVE !

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



gauche de la cascade et tirez une bombe à partir de votre canon sur le bateau pour les casser (124). Prenez la porte sur la gauche et utilisez votre clé. Dans la salle, quelques Blobs jaunes ; comme d'hab', choisissez la technique du boomerang suivie de l'épée. Lorsqu'ils seront tous éliminés, récupérez la nouvelle sculpture. Mais attention, il convient de surveiller la marée... Vous devez l'amener sur la marque en croix dans le hall avant que l'eau ne soit remontée (125) ; dans le cas inverse, elle reviendrait salle précédente. Une fois la statue positionnée, la cascade centrale arrêtera son cours. Avant de passer, repérez ces deux flambeaux éteints à côté de la porte verrouillée. Récupérez un bâton dans un vase et allez les allumer : ils matérialiseront un coffre contenant un Pendentif du bonheur. Passez enfin dans la dernière salle de l'étage. Un crâne de squelette vous attend : préparez votre feuille mojo et balancez-lui une bouffée d'air frais dans la figure, puis achevez-le à l'épée (126). Le coffre accessible contient la **Boussole** des lieux ! Repérez dès maintenant qu'un coffre est caché dans cette pièce, impossible à atteindre pour le moment.



Prenez à présent le passage sous la cascade. Dans la salle où il mène, une tourelle de surveillance contrôle le périmètre. Il s'agit de porter les deux statues près de l'entrée vers le fond, en évitant le laser ; repérez la position de « l'œil » avant de passer furtivement. Une fois posées sur les deux interrupteurs, placez-vous sur le troisième pour actionner des plates-formes. Montez jusqu'à la porte en hauteur. *GBA : En face de cette porte, se trouve une plate-forme fixe. Sautez vers elle et inspectez votre console pour remarquer que Tingle y a trouvé un trésor (à noter que Tingle doit absolument être positionné sur vous au 2^e étage pour couvrir cette partie ; appuyez sur la touche R de la portable). Faites-lui poser une bombe à cet endroit via la GBA : vous trouverez une troisième statue, la **Statue Tingle Divine** dans le coffre !* (127)

Arrivé au second étage du donjon, vous entrez dans une salle hexagonale. La plupart des portes sont closes, et de nouvelles marques en croix se trouvent face à chacune d'elles, autour de l'autel central. Passez la seule issue ouverte. Utilisez la plate-forme pour atteindre la porte opposée.

Traversez l'escalier lumineux et placez-vous face à la stèle. Inspectez-la avec la touche R : une statue descend alors à votre portée. Il s'agit de la ramener à l'entrée de la salle, mais sans la porter car l'escalier gênerait votre progression. Simple, il suffit de l'appeler encore une fois (R) pour qu'elle vous suive ! (128) Remontez le chemin lumineux biscornu jusqu'à vous trouver près de la porte. Là, saisissez la statue et sautez vers cet accès. Ramenez ainsi la statue dans la salle hexagonale, où elle se positionnera toute seule au bon endroit. Inspectez alors la stèle centrale pour remarquer un nouveau « mouvement » en 4/4. Sortez donc votre baguette musicale. Pour passer en mesure 4/4, il convient de maintenir le stick analogique gris vers la gauche, pendant que vous jouez cette nouvelle composition, à savoir « gauche, centre, droite, centre » (129). Vous venez d'apprendre l'Air du marionnettiste ! Cette mélodie vous permettra désormais de prendre le contrôle de personnages ou statues, le cas échéant. Une porte se libère à l'occasion. Passez et préparez votre feuille mojo. Balancez de l'air aux nouveaux crânes pour les renvoyer





au fond de l'abyme. Sautez vers le recoin à gauche en planant avec la feuille, puis vers la porte du fond (note : si vous manquez de magie, les vases de la salle précédente contiennent des fioles). Dans la pièce suivante, repérez cette barre en hauteur et utilisez votre grappin pour atteindre le côté opposé. Placez-vous devant l'autel et appelez la statue de pierre pour qu'elle descende. Placez-vous ensuite sur l'interrupteur, et jouez l'air du marionnettiste fraîchement appris pour contrôler la statue et lui faire traverser le pont lumineux (130). Repassez à présent la porte avec la statue pour la déposer sur l'interrupteur suivant. Franchissez la porte alors libérée, pour vous trouver nez à nez avec un chevalier. Au début, ciblez-le tout en vous protégeant avec le bouclier. Attendez qu'il vous donne un coup d'épée et faites-en rapidement le tour pour lui asséner un coup dans le dos. Si vous réussissez, il perdra son armure. À ce moment, vous pouvez le frapper sans réserve tout en parant le cas échéant, si possible sans qu'il ne puisse récupérer son arme, jusqu'à la fin (131). Le coffre qui apparaîtra contient l'**Arc du héros** ! Ressortez et faites-en usage dès maintenant pour éliminer les



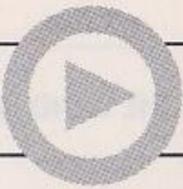
crânes. Remarquez aussi cette sorte d'orbite sur le mur. Armez votre arc et tirez une flèche en plein dessus pour activer des plates-formes (132). Retournez chercher la statue de pierre et revenez vers la salle principale. Gare, des statues qui étaient immobiles vont s'animer. Tirez une flèche dessus et prenez votre statue de pierre rapidement pour l'amener dans la salle hexagonale, où elle se positionnera toute seule. À partir de là, faites un petit retour en arrière, plus précisément dans la pièce où vous aviez déniché la boussole. Repérez cette orbite au mur et décochez une flèche dessus. Vous ouvrirez un coin secret où se trouve la **Carte au Trésor n°6** ! Revenez dans la salle hexagonale, et prenez encore la porte située à l'est. Éliminez le sorcier au loin à l'aide de quelques flèches, puis empruntez la plate-forme. Tirez sur l'orbite qui se trouve à l'intersection pour créer une nouvelle plate-forme (133). Elle vous permet d'atteindre une salle où deux grands armos vous attendent. Équipez vos bombes et lancez-les dans leur bouche pour les faire... implorer ! Un coffre se matérialisera ensuite, contenant un Pendentif du bonheur.



Retournez maintenant dans la salle hexagonale et passez la porte scintillante. Dans la nouvelle pièce, placez-vous sur la plate-forme à gauche dans la fosse. Repérez cette partie du mur fendue et lancez une bombe dessus (attendez environ 4 secondes avant de la lancer, pour qu'elle explose vraiment à son contact). Dans la pièce ainsi accessible, placez-vous sur le symbole et jouez la mélodie du vent pour faire apparaître un coffre (134). Deux grands Armos s'animent encore : éliminez-les grâce à la technique éprouvée de l'implosion, puis ouvrez le coffre pour récupérer la **Carte au trésor n°30**.

Revenez salle précédente et prenez la porte opposée. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à atteindre celle de l'orbite sur la gauche. Tirez dessus pour l'activer ; elle vous mène à un coffre qui recèle une **Petite Clé**. De là, visez très précisément une seconde orbite sur une plate-forme fixe et rendez-vous dessus grâce aux plates-formes latérales (135). À partir de là, visez l'orbite qui se trouve au-dessus de la porte : un coffre va apparaître sur une plate-forme à proximité, contenant un Pendentif du bonheur. Retournez grâce à la feuille mojo vers la salle précédente.





Pour passer la dernière issue, récupérez les deux statues près de la porte d'entrée et placez-les sur l'une des plates-formes. L'autre vous permet ainsi d'atteindre la bordure en hauteur (136). Derrière la porte, un interrupteur permet de désactiver des faisceaux lumineux, mais impossible de le maintenir. Ainsi, montez sur le bloc central et planez avec la feuille jusqu'à la statue de pierre (137). Appelez-la et prenez-en le contrôle en jouant l'air du marionnettiste. Traversez sans danger les faisceaux et placez la statue sur l'interrupteur. Reprenez le contrôle de Link et allez la récupérer, puis amenez-la dans la salle précédente. Déposez-la le temps d'éliminer le sorcier avec des flèches, puis passez de l'autre côté. Cette fois, déposez trois statues sur une même plate-forme, de façon à créer un contre-poids suffisant et pouvoir retourner avec votre statue de pierre jusqu'à la salle hexagonale. Le tour est joué ! Montez sur l'autel central pour vous voir transporté à l'étage supérieur.

Arrivé au troisième étage du donjon, récupérez les deux statues et portez-les jusqu'aux interrupteurs, en prenant garde au radar de



surveillance. Placez-vous sur le troisième pour avoir accès au coffre : il contient la **Grande Clé**. Les statues s'animent alors. Pour les réduire à néant, décochez une flèche dans leur cavité pour les stabiliser, puis donnez-leur un coup d'épée dans le dos (138). Passez l'accès qui s'est libéré. Sur le perron, éliminez les oiseaux d'une flèche et repérez ces radars de surveillance ; les lasers des radars rouges sont à éviter par des roulades, et les bleus peuvent être visés à la flèche lorsque le laser est activé. Montez ainsi jusqu'à la porte à déverrouiller, qui mène à l'antre du boss (à noter une fée dans l'un des vases, au cas où vous auriez un flacon disponible...).

BOSS : GORDON

Contre cette statue en lévitation dotée de deux mains faucheuses, l'arc sera une arme privilégiée. Pour commencer, occupez-vous de viser plusieurs fois l'orbite de chacune de ces mains avec une flèche bien placée, en les ciblant impérativement avec L (139). Avant de viser, soyez sûr qu'aucune attaque ne va être lancée contre vous, et esquivez le cas échéant. Le plus important reste de ne pas tomber sur la périphé-



rie de la plate-forme, qui est électrifiée. Une fois ces mains hors concours, occupez-vous des deux cavités orbitales sur la tête de la statue (140). Tirez deux flèches bien placées sur chacun des yeux, en prenant soin d'éviter les boules de feu que la statue va lancer régulièrement sur vous grâce à des roulades. Cette tâche accomplie, la tête retombe au sol. Empressez-vous d'équiper une bombe et lancez-la dans sa bouche (141). Si les mains se remettent en mouvement, vous n'avez pas forcément besoin de les neutraliser pour vous attaquer aux yeux de la statue. En revanche, une fois que la bombe a explosé, le processus reprend : les mains sont à viser nécessairement avant de faire apparaître les yeux rouges. Au total, vous devrez poser trois bombes dans la bouche de la statue pour remporter finalement le combat.
Note : si vous tombez à court de flèches, votre ennemi en déposera par 10 sur le terrain.

Vous recevrez un **Réceptacle de Cœur** supplémentaire, comme à l'accoutumée. Allez vers le halo de lumière pour être transporté dans la tour. Montez l'échelle pour vous



trouver sous la cloche. Agrippez sa « clochette » avec votre grappin pour la faire carillonner (142).

CHÂTEAU HYRULE

Vous découvrez un château englouti, comme figé par le temps. Passez son entrée pour arriver dans un hall particulier... où vous recevrez un message du Lion rouge. Repérez ces blocs triangulaires, qui peuvent être déplacés lorsque vous agrippez un côté (droit ou gauche) d'une face. Amenez-les ainsi sur les trois marques triangulaires claires au sol (143). Un passage secret se dévoilera ainsi près de la statue principale. La visite du sous-sol est riche en découvertes, puisque vous y découvrez la fameuse épée **Excalibur** ! (144)



Les décors ont alors repris leurs couleurs, mais les ennemis sont désormais animés eux aussi ! Éliminez facilement les Moblins à l'épée et récupérez bien leurs Colliers macabres. Occupez-vous ensuite des chevaliers armés, un par un, à l'écart des autres. Ciblez-les en vous protégeant de votre bouclier, et faites-en rapidement le tour pour pouvoir frapper dans leur dos (vous pouvez aussi les frapper par surprise en arrivant sournoisement dans leur dos). Sans leur armure, ils sont alors facilement vulnérables (145). Frappez sans retenue et récupérez bien les Blasons d'épéistes qu'ils abandonneront.

- **Astuce !** : Éliminez presque tous les ennemis, sauvegardez, puis relancez votre sauvegarde : les ennemis sont réapparus en nombre, ce qui fera toujours d'autant plus de colliers et de blasons d'épéiste à récupérer ! (Pour rappel, il faut ramener dix blasons à Orco.) Vous pourrez en avoir autant que voulu en répétant la même manip à loisir.

Une fois que toutes les forces antagonistes de la pièce seront vaincues (balcons compris), les champs de force disparaîtront. Revenez alors vers le Lion rouge et reprenez la mer, pour retenter le sauvetage d'Arielle votre sœur. Direction la Forteresse Maudite, le retour... C'est sur ces quelques actes que s'achève notre premier grand chapitre sur la Légende de Zelda. Au mois prochain pour de nouvelles aventures !

La Lutaine



Tu cherches
la solution
de ton jeu ?

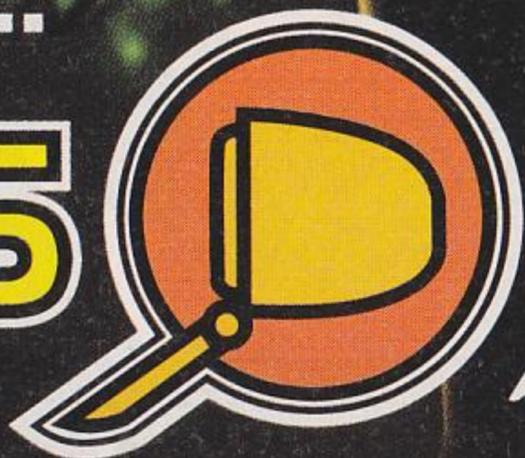
3615  **CHEAT**
Astuces & Solutions

PRIMAL

La solution complète !
Et tous les cheat codes !

SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions

POUR VOS JEUX VIDÉO, DES CENTAINES DE TITRES
ANCIENS ET RÉCENTS ARCHIVÉS

0,34 € / min