

Joypad

N° 104 janvier 2001

(N64) **Zelda
Majora's
Mask**

Shenmue
(DC)

2 Unique!
solutions complètes

Supplément gratuit à Joypad 104. Ne peut être vendu séparément.

POUR VOUS DÉBLOQUER DANS UN JEU

SSX PS2

**TONY HAWK'S
PRO SKATER 2**

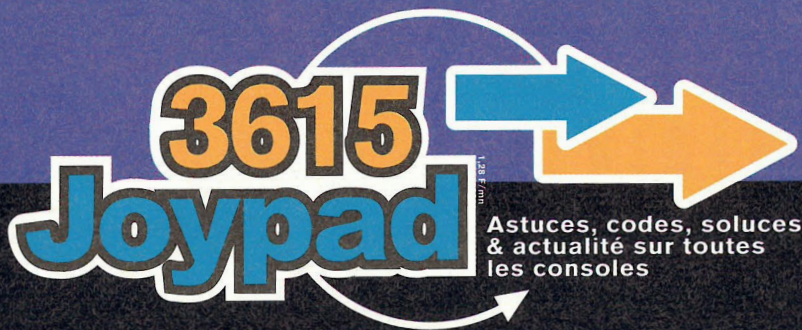
PSone et DC

DRIVER 2 PSone

**Archives
de centaines
de titres**

**TEKKEN TAG
TOURNAMENT** PS2

**TOUS LES MEILLEURS TITRES
SUR TOUTES CONSOLES !**



Astuces, codes, soluces
& actualité sur toutes
les consoles



Édito

2 SOLUCES SINON RIEN !

incroyable ! Julio et Sébastien se sont littéralement pris le chou pour vous pondre ces soluces des deux jeux les plus incontournables du moment, et ce, en un temps record ! Nous ne pouvions décemment pas vous laisser patauger dans la semoule, alors que vous bloquez depuis des jours sur la même énigme ! Shenmue, Zelda Majora's Mask, deux titres, deux consoles, deux chefs-d'œuvre... Deux solutions de 30 pages chacune ! Les fêtes de fin d'année vont (encore) se dérouler devant la console, entre deux bouchées de dinde aux marrons ! L'essentiel est que vous vous amusiez ! Un point c'est tout !

Sommaire

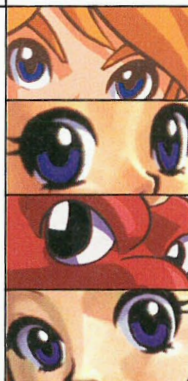
SOLUTIONS

Shenmue

Shenmue Disque 1	P.4
Shenmue Disque 2	P.6
Shenmue Disque 3	P.13
Shenmue F.R.E.E. Battle	P.20
Shenmue les mini-jeux	P.26
Shenmue Passport	P.30
	P.32

Zelda Majora's Mask

La Quête Principale	P.34
Les Quêtes Secondaires	P.36
	P.59



Joypad est édité par la société HDP
 au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,
 RCS NANTERRE B391341526.
 Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
 tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99
 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
 Siège de la rédaction : Immeuble Delta
 124, rue Danton TSA 51004
 92538 Levallois Perret Cedex

Gérante : Christine Lenoir
 Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
 Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
 Directrice de la publication : Christine Lenoir

Solution de Shenmue concoctée par Julio. Solution de Zelda Majora's Mask mitonnée par Sébastien.
 Tous les visuels de ce booklet sont copyright © Nintendo (Zelda Majora's Mask) et © Sega (Shenmue). Solutions images et textes © Joypad. Reproduction partielle ou totale interdite.

SHENMUE : LA SOLUTION





SHENMUE : LA SOLUTION

SHENMUE L'INTÉGRALE

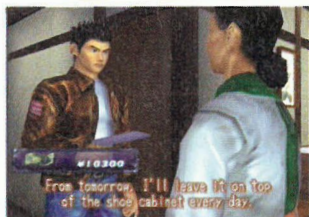




Shenmue

Autant être clair : je ne vous conseille pas d'utiliser excessivement cette soluce durant votre première partie... Elle vous sera utile en cas de blocage, certes, mais ne vous gêchez surtout pas le plaisir de la découverte ! Si l'anglais vous pose problème, vous pourrez cela dit, au fur et à mesure, vous référer aux notes du carnet (traduites ici pour l'occasion). Amusez-vous bien !

DISQUE 1



Après cette magnifique intro et quelques jours de repos pour notre héros, vous pourrez enfin commencer l'aventure en sortant de votre chambre. Là, Ine vous filera votre enveloppe d'argent de poche pour la journée. Elle vous signale ensuite qu'elle laissera 500 Y chaque jour dans l'entrée (vous les récupérez automatiquement en quittant la maison).

Notes

Ine-san laissera 500 Y chaque jour sur le meuble à chaussures. Je devrais aller rendre visite à Fuku-san dans le dojo pour lui poser des questions...



Sortez de la maison et allez dans le dojo, au fond du jardin. Fuku n'a malheureusement pas grand-chose de neuf à vous apprendre (parlez-lui 2 fois de suite pour avoir la totalité des notes)...

Notes

*Je vengerai mon père !!
Questionner les gens aux alentours pour savoir s'ils ont vu des hommes en noir ce jour-là.
Je ne dois pas entraîner Fuku-san là-dedans...*

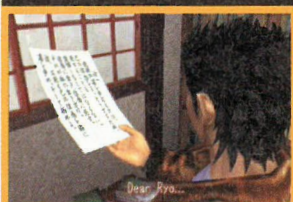
Inspectez la longue boîte en bois située au sol, dans le dojo (il ne faut pas avoir trouvé la clé pour obtenir cette note).



Notes

*J'ai trouvé une boîte fermée à clé dans le dojo.
Où se trouve la clé ?*

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



Allez dans la chambre de votre défunt père pour trouver et lire une lettre d'adieu. Vous pourrez assister à trois flash-back touchants en observant le petit-déjeuner sur la table de la cuisine, en vous approchant du grand cerisier dans le jardin (à côté du dojo), ou encore en observant le parchemin accroché en hauteur dans le dojo.

Sortez maintenant du domaine Hazuki et avancez dans Yamanose jusqu'à ce que la scène de Megumi et son petit chat s'enclenche. Au moment de choisir quelle nourriture donner



au chaton, optez pour l'option de gauche pour avoir directement la note suivante...

Notes

Yamagishi-san a failli se faire renverser par une voiture noire. Je dois rendre visite à Yamagishi-san.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



En passant devant le magasin Abe, le premier jour entre 8h30 et 16h00, vous rencontrerez une vieille dame qui recherche la maison Yamada. Vous lui proposez d'aller la trouver pour elle. Vous pouvez vous aider des plans de quartier pour la trouver facilement, sinon regardez chaque plaque de nom. Quand vous aurez trouvé, zoomez sur la plaque « Yamada », appuyez sur A et allez chercher la vieille dame dans le parc.



Allez trouver Yamagishi-san dans son jardin et parlez-lui pour en apprendre un peu plus. Pour trouver sa maison, utilisez les plans de quartier et regardez les noms affichés sur les plaques à l'entrée de chaque maison. Notez que si vous avez choisi de donner le tofu au chaton, il faudra parler aux gens du quartier pour obtenir le renseignement sur Yamagishi (les dames près de la cabine téléphonique et surtout madame Sumiya, regardez le plan de quartier).

Notes

La voiture noire est allée en direction de Dobuita. Peut-être que les gens qui travaillent là-bas l'ont vue.

COUP SPÉCIAL



À partir de maintenant, vous pouvez revenir au dojo entre 8h30 et 16h00 pour parler à Fuku et apprendre un nouveau coup spécial, le « Pit Blow ».



Une fois à Dobuita, parlez à quelques commerçants jusqu'à apprendre que votre copine Nozomi a été salie par une voiture qui passait à toute allure dans les rues de Dobuita. Allez ensuite voir cette dernière (elle vend des fleurs chez « Aida Flower Shop ») qui vous redirigera vers Tom, le vendeur de hot-dogs. Ce black qui a le rythme dans la peau, vous dira qu'il a vu un Chinois en robe verte dans la voiture en question... Sûrement Lan Di !

Notes

Nozomi (Aida Florist) a été éclaboussée de boue par la voiture noire.

Tom (camion hot-dog) a parlé avec les hommes de la voiture noire.

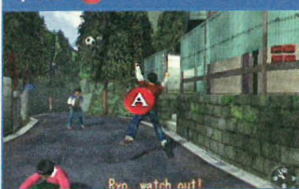
Tom a vu Lan Di et me conseille d'aller poser mes questions à des Chinois.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

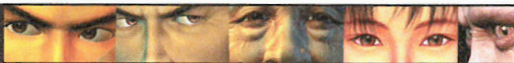


Après avoir quitté Yamanose, vous pourrez donner un nom au chaton en revenant au lieu de prière. Megumi acceptera toutes les possibilités sauf « Sasuke », car elle trouve ce nom trop humain...

QTE : A



Lors du deuxième jour de votre aventure, en repassant par Yamanose entre 8h30 et 16h00, un petit QTE s'enclenchera avec des enfants qui jouent au ballon. Si vous le ratez, la petite fille part en pleurant. Impossible de recommencer.



COUP SPÉCIAL

▶ + X + A

À partir de maintenant, vous pouvez aller au « Suzume Park » (dans la ruelle qui longe la salle de jeu) entre 15h00 et 19h00 pour parler à Yamagishi et apprendre un nouveau coup spécial, le « Double Blow ».



Faites comme Tom vous dit et allez rendre visite au chinois qui tient l'agence de voyages située juste en face de son camion. On vous conseillera alors d'aller demander à Tao-san, du restaurant chinois « Ajiichi ». Pour trouver cet endroit, jetez un œil sur les cartes du quartier ou allez demander aux autres commerçants (Nozomi la fleuriste, Bob de la Pizzeria ou le patron de Water Dragon 2).

Notes

Je vais demander à Tao-san du restaurant chinois Ajiichi. Le restaurant chinois Ajiichi se trouve en face du magasin Hattori Sporting Goods.

QTE : ◀ A B

À partir de maintenant, en passant devant le supermarché



entre 11h00 et 15h00, un petit QTE s'enclenchera avec deux racailles. Si vous le ratez, il se remet en route.



Entrez donc dans le restaurant et adressez-vous à Tao, qui vous parlera des « Three Blades » (les 3 lames) et vous indiquera au passage où aller trouver plus d'infos. Là, vous pourrez aller voir trois personnes différentes (cf. Carnet de note) pour en arriver au même point, la meilleure des solutions (la plus complète niveau notes) étant la suivante... Allez chez « Manpukuken Ramen » (un autre restaurant chinois, non loin de Ajiichi, utilisez les cartes du quartier). La femme en cuisine vous dira d'aller rencontrer deux chinois, Yong et Wu, qui traînent souvent dans les bars la nuit. En sortant du restau, allez tout droit sur quelques mètres et entrez dans le bar Yokosuka. Vous trouverez les deux chinois sur la

banquette, parlez-leur 2 fois de suite pour qu'ils mentionnent enfin le coiffeur-barbier « Liu ». Pour trouver sa boutique, consultez un plan. Le coiffeur vous renverra vers son père, le vieux Liu, qui doit se trouver dans le parc de la ruelle du Game Center. Là-bas, le vieil-homme vous parlera de mafia chinoise, de contrebande et de marins...

Notes

Pour trouver des Chinois, il faut chercher dans le domaine des 3 Lames.

3 Lames : couteaux... Cuisine, Manpukuken Ramen ; ciseaux... Tailleur, Itoi-san de Mary's Patches & Embroidery ; rasoirs... Barbier, Maeda-san.

Anciens 3 Lames : Yong-san et Wu-san.

Yong et Wu fréquentent les bars la nuit.

Il faut que j'aille chez le coiffeur-barbier « Liu Barber & Hair Salon ».

Je dois parler au vieux Liu, qui a pour habitude de marcher dans le parc Suzume.

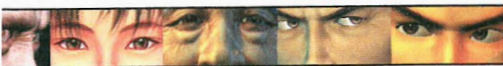
La Di - organisation chinoise de marché noir ou mafia chinoise ?

Des marins qui travaillent dans l'import de Hong Kong ou Shanghai pourraient en savoir plus sur la mafia chinoise ?

Je dois trouver des marins.



Pour obtenir des informations sur d'éventuels marins qui traînent dans le coin, allez donc parler à quelques commerçants comme Tom, le boucher, le vendeur de blousons, etc. Ils vous diront tous la même chose, à savoir que les marins traînent



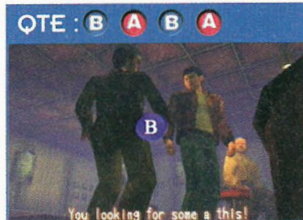
dans les bars la nuit. Bien, puisque vous connaissez maintenant le « Bar Yokosuka », retournez-y et parlez au patron...

Notes

Les marins traînent dans les bars. Bars que les marins fréquentent : « MJQ Jazz Bar » et « Heartbeats Bar ».



passer. Un QTE s'enclenche. Si vous le ratez, il se remet en route.



Une fois dans le bar, tout un tas de mecs louches vous tombent dessus et une baston QTE s'enclenche. Après le combat, vous aurez enfin une nouvelle piste...

Notes

Charlie a un tatouage sur le bras, un blouson en cuir noir, des lunettes de soleil et une bécane. Charlie est un biker. Je devrais aller voir dans la boutique « Knocking Motorcycle ». Où est Charlie ?

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



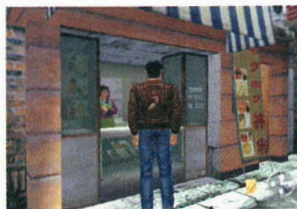
Après le passage du Heartbeats, en passant devant le distributeur de boissons de Dubuitta entre 8h30 et 19h00, vous rencontrerez Wang (le livreur du restau Ajiichi). Il a soif mais

n'a pas de monnaie sur lui... À vous de décider de lui payer une canette ou non. Notez que cet événement spécial est buggé, puisqu'il peut intervenir plusieurs fois de suite au cours d'une même partie.

Free Battle



Pour pouvoir faire ce combat, il faut passer près du parc de Sakuragaoka entre 8h30 et 19h00, après avoir fait le QTE du Heartbeats. Attention, ce Free Battle ne s'enclenche pas s'il ne fait pas beau temps !



Allez voir Ono-san de la boutique de motos (en face de la ruelle du Heartbeats) et parlez-lui deux fois de suite pour qu'il mentionne la boutique de Tsuruoka (Jupiter's Jacket). Là-bas, le vendeur vous dira que Charlie traîne souvent dans le coin, mais uniquement la nuit. En allant parler de son tatouage

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



En allant au MJQ (juste à gauche, à deux pas en sortant du Bar Yokosuka), Ryo demandera aux deux gars du fond, qui jouent au billard, s'ils sont des marins. Ces derniers lancent alors un défi à notre héros : si vous rentrez la boule du premier coup, ils vous renseigneront, sinon vous perdrez 100 Y en leur payant un Bourbon ! Pour réussir votre coup, voici une petite astuce : bougez la queue 68 fois à droite (par tout petits coups), et tirez avec A ! En réussissant (« joli coup, mon cher Michel Boujenah ! »), vous obtiendrez la note suivante dans votre carnet : « On dirait que les marins les moins fréquentables vont au Heartbeats ». Ce bar est difficile à trouver, mais sachez qu'il se situe dans une petite ruelle sombre, en face de la boutique de motos, juste à côté de la boîte aux lettres rouge (Tom et le patron du bar Linda vous renseigneront à ce sujet).

QTE : B A

En arrivant dans la ruelle du Heartbeats, entre 19h00 et 23h30, deux ricains vous tombent dessus et vous empêchent de



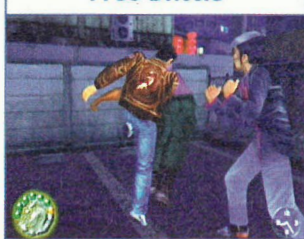
à la vendeuse de « Hokuhoku Lunches », vous apprendrez que l'on trouve des Yakuzas (mafieux japonais) dans un endroit nommé « Nagai Industries ». Allez-y (ce n'est pas loin de chez le coiffeur Liu) et parlez aux gens dans la salle du premier étage. Ils connaissent Charlie et vous diront également que ce « looser » rôde la nuit près du surplus militaire... Allez donc là-bas (c'est en face de « Jupiter's Jacket ») et parlez à Kurita-san. Ce dernier vous dira de revenir dans le coin une fois la nuit tombée.

Notes



*Demander à Tsuruoka-san (boutique de blousons).
Tatouage... Nagai Industries ?
Charlie serait-il un Yakuza ?
Je dois aller à Nagai Industries.
Charlie est à Dobuita la nuit.
Il passe souvent au surplus militaire.
Il a été vu devant Jupiter's Jacket après 19h.*

Free Battle



Une fois la nuit tombée, baladez-vous donc dans le coin, entre 19h00 et 23h30, jusqu'à rencontrer l'un des ricains de la ruelle du Heartbeats. Il vous demandera de le suivre pour vous présenter Charlie... C'est là que vous êtes pris dans une embuscade, avec 5 gars qui vous tombent dessus en même temps ! Quand vous aurez vaincu tout le monde, l'un des marins vous filera de nouvelles informations sur le tatoueur du coin.

Notes



*Si Charlie a fait son tatouage dans le coin...
Je dois trouver le salon de tatouage...
L'endroit où se trouve le salon de tatouage...*

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



À partir de maintenant, si vous n'avez pas donné un nom au chaton de Megumi, elle décidera elle-même ! Tous les autres enfants l'appelleront ainsi jusqu'à la fin du jeu. Pour en savoir plus, allez rendre visite à la petite entre 8h30 et 18h00, après le Free Battle contre les marins.



Bon, maintenant il s'agit de trouver le salon de tatouage ! Pour avoir des indices et remplir votre carnet de la manière la plus complète, retournez parler au gars de Nagai Industries, puis au patron de la salle de jeu et enfin aux deux voyous qui sont en train de jouer derrière... Vous saurez enfin le nom précis de l'endroit où vous rendre. Maintenant il faut le trouver... Plusieurs personnes peuvent vous donner cette information, dont Kurita-san par exemple, le gars du surplus.

Rendez-vous donc au deuxième étage de l'immeuble en face du Bar Yokosuka...

Notes



*Salon de tatouage dans l'immeuble XX Heights ?
Un homme tatoué dans la salle d'arcade You ? Il faut que j'aille le voir.
Un salon de tatouage dans l'immeuble Okayama Heights.
Okayama Heights est...
Près du bar Yokosuka.
À côté de Manpukuken Ramen.*

QTE :

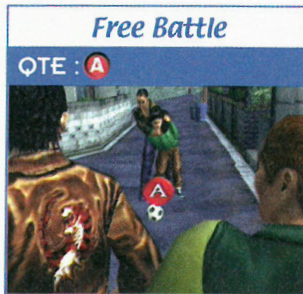
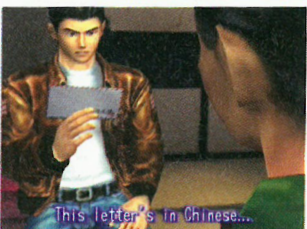


Une fois dans le salon (ouvert à partir de 14h00), le tatoueur vous dira que Charlie est dans l'arrière-boutique. Appuyez sur A près du rideau de fer pour enclencher un nouveau QTE. Quand vous aurez maîtrisé Charlie, ce dernier vous filera rencard pour le lendemain. Notez qu'il est possible de ne pas avoir tout de suite ce QTE... En fonction de l'heure à laquelle vous vous pointerez, Charlie pourra être absent. Dans ce cas, il suffit de revenir le lendemain. Enfin, en repartant du salon après ce QTE, Nozomi vous parlera de vos études, au pied de l'immeuble... Elle s'inquiète pour vous !

Notes



*Rendez-vous demain avec Charlie, à 15h00 dans la salle d'arcade You.
Nozomi semble inquiète à mon sujet...*



En marchant dans Sakuragaoka, entre 8h30 et 15h00, un petit garçon en pleurs vous mènera jusqu'à Charlie et 3 de ses sbires. Il compte prendre sa revanche et vous devrez le battre lui, ainsi que ses copains dans un nouveau Free Battle. Quand vous en aurez fini avec eux, un petit QTE s'enclenche pour tous les faire fuir définitivement. Pour vous remercier, le même vous dit : « Shé shé ». Il doit être Chinois...

façons d'arriver au même point. Vous pouvez aller voir Tao-san du restaurant Ajiichi, qui vous conseillera de demander à son livreur, Wang. Ce dernier est en livraison et vous le trouverez encore près du distributeur de boissons (à côté de Nagai Industries). Payez-lui une canette pour lui tendre la lettre et obtenir une nouvelle info : Xia-San de « Russiya China Shop » pourrait bien traduire la lettre... Les deux autres façons d'obtenir ce renseignement : parler à Gao (le gamin que vous venez d'aider) près du Game Center ou à la vieille dame qui cherchait la résidence Yamamoto au tout début du jeu et qui se trouve dans le parc de Sakuragaoka. Bref, quelle que soit votre façon d'en arriver là, rendez-vous maintenant dans la fameuse boutique « Russiya » (non loin de Nagai Industries).

Notes

*J'ai aidé un garçon chinois du nom de Gao Wen
Cette lettre est mon seul guide maintenant
Je suis sûr qu'elle révélera l'étape suivante mais... qui pourrait lire cette lettre pour moi ?*

Free Battle

Si vous vous êtes déjà battu avec Enoki dans le parc de Sakuragaoka, un nouveau Free Battle s'enclenche ce soir (entre 19h00 et 23h00) dans la cour des appartements « Wakaba ». Pour y aller, montez les escaliers de la ruelle située à côté du Game Center et allez toujours tout droit. Au bout, un petit passage tortueux vous y mènera.

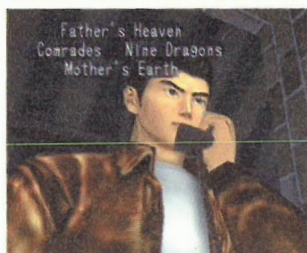
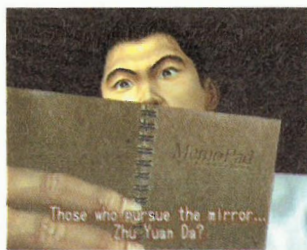
Notes

*Peut-être que Wang-san pourrait lire la lettre... Mais il est en livraison. Où ?
Ce serait une bonne idée de rendre visite à Liu.
Wang-san est incapable de la lire.
Xia-san (Russiya China Shop) pourrait être capable de la lire ?*

Notes

Ine m'a donné une lettre écrite en chinois.

Bon, il faut donc trouver un traducteur... ça tombe bien, vous connaissez pas mal de Chinois maintenant ! Ainsi, il existe plusieurs



Une fois à l'intérieur de Russiya, Xia vous traduira la lettre. Vous avez maintenant un numéro de téléphone et quelques infos mystérieuses... Cet homme devait probablement bien connaître le père de Ryo, allez donc faire un tour chez vous pour tenir Fuku au courant. Allez revoir ce dernier dans le dojo pour qu'il vous parle du parchemin de la salle de prière. Maintenant, pour téléphoner, vous avez plusieurs solutions : il y a un téléphone chez vous, un autre à Sakuragaoka et un dernier à Dobuita, chez la vieille buraliste (au bout de la rue qui fait face au Game Center). Au cas où vous n'auriez pas compris, la phrase « Father's Heaven... » est un mot de passe. Ainsi, quand vous téléphonerez, si votre interlocuteur dit « Father's Heaven », répondez « Nine Dragons ». S'il dit « Mother's Earth », répondez « Comrades ». Notez que si vous échouez plusieurs fois de suite, vous aurez de nouvelles indications dans le carnet. Si vous réussissez, Ryo obtiendra un rendez-vous dans un certain « Hangar n°8 »...

Notes

La lettre contenait : « Méfie-toi de ceux qui recherchent le miroir. Si tu as besoin d'aide, contacte maître Chen au 0468-61-5647. »

Au dos de la lettre : « Father's Heaven, Nine Dragons, Mother Earth, Comrades ».

Signée par : Zhu Yuan Da. Appeler le numéro. Utiliser le téléphone à...

Le parchemin de la salle de prière porte l'inscription : « Heaven, Dragon, Earth, Comrades ».

« Father's Heaven » est un mot de passe !

Je dois trouver le hangar n°8.

Mais où est-il ce hangar n°8, hein ? Allez donc poser la question à deux, trois personnes à Dobuita (dont Nozomi par exemple). On vous conseillera alors de trouver l'adresse grâce au numéro de téléphone. À partir de là, deux solutions s'offrent à vous : utiliser l'annuaire téléphonique (chez vous ou à côté du téléphone de la buraliste) ou encore appeler les renseignements (le 104 au Japon, cf. carnet de note). Vous apprendrez alors que le numéro correspond au quartier d'Amihama. Pour savoir comment aller là-bas, demandez encore une



fois à plusieurs personnes (Tom par exemple) pour apprendre qu'un bus dont l'arrêt se trouve à côté du tabac pourra vous y emmener... Allez donc prendre le bus (il passe toutes les demi-heures, le trajet coûte 160 Y) pour en finir avec le premier disque du jeu.

Notes

Puis-je obtenir l'adresse grâce au numéro de téléphone ?

Je dois appeler le 104.

Le code de région 61 est pour Amihama.

Le hangar n°8 se trouve dans le port de Yokosuka.

Y aller en bus.

L'arrêt de bus pour Amihama se trouve à côté du bureau de tabac.

DISQUE 2

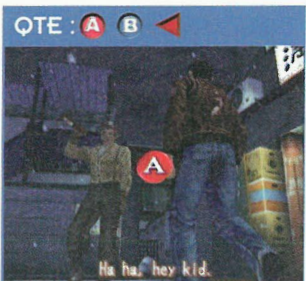


QTE : ◀ A B



En sortant du bus, un premier QTE vous attend au bout de la première rue (entre 8h30 et 21h30). Deux racailles agressent un jeune homme et Ryo s'interpose...

QTE : A B ▶



Le premier soir du disque 2, marchez à Dobuuta du côté des bars (entre 19h00 et 23h00) pour obtenir ce QTE plutôt original, avec un gars complètement bourré ! Ce QTE peut survenir plusieurs fois de suite.

Baladez-vous un peu dans le port en demandant à tout le monde où se trouve le hangar n°8. Vous finirez par apprendre que les numéros des hangars sont inscrits dessus. Vous trouverez ainsi sans

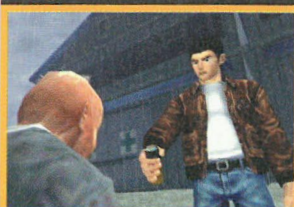


peine le hangar n°8... Au moment d'entrer, vous serez refoulé par un garde. Comment faire ? Deux solutions : soit vous rentrez chez vous et revenez le lendemain (Goro vous filera un coup de main), soit vous faites le tour du hangar pour repérer la fenêtre, poussez la caisse et l'escaladez pour vous introduire à l'intérieur. En avançant sur la passerelle, vous surprenez deux ouvriers en train de discuter du « vieux » hangar n°8...

Notes

Où est le hangar n°8 ?
 Un gars nommé Goro m'a donné une direction... Entrez dans le port, et aller à droite.
 Je ne peux pas entrer dans l'entrepôt par-devant. Y a-t-il une autre entrée ?
 Deux hangars n°8.
 L'autre se trouve dans la vieille zone des hangars.
 Je dois trouver le vieux hangar n°8.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



En marchant près du hangar n°13, entre 8h30 et 21h00, vous rencontrerez un vieux SDF. Payez-lui une canette de café et Ryo



notera dans son carnet : « Je suis devenu ami avec un vieux SDF du port ».

En passant près du lieu de prière à Yamanose (entre 8h30 et 18h00), allez donc voir le chaton pour assister à une scène spéciale.

Le premier ou le deuxième soir du disque 2, le téléphone sonnera chez vous entre 19h00 et 23h30. C'est Nozomi qui vous demande de la rejoindre au parc. Durant la scène suivante, vous en apprendrez plus sur ses sentiments et en prendrez note dans votre carnet.

Après la discussion avec Nozomi, rendez-vous au Bar Yokosuka. Fuku leur a téléphoné et vous reviendrez chez vous pour discuter avec vos amis.





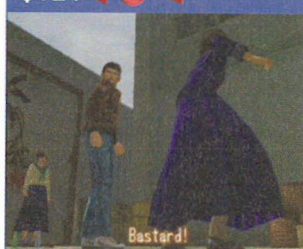
Pour trouver la vieille zone des hangars, baladez-vous dans le port jusqu'à trouver Tom (il a déplacé son camion de hot-dogs jusqu'ici). Il vous conseillera d'aller voir Hisaka-san (la vendeuse de plateaux-repas). Allez ensuite demander aux différents gardes du coin, qui vous indiqueront la bonne direction vers la vieille zone (encore un peu plus loin que le camion de Tom). En essayant d'y entrer, vous serez encore refoulé... Allez maintenant voir le jeune pêcheur que vous avez aidé au début du disque 2 ; il vous conseillera d'essayer à nouveau, une fois la nuit tombée (il y aura moins de gardes)...

Notes



- Hisaka-san (Lunch Box Stand) connaît bien le port.*
- La vieille zone est au Nord-Ouest.*
- Tout droit et à gauche depuis l'entrée.*
- Trop gardée le jour. Attendre la nuit est ma seule chance d'entrer.*
- Moins de gardes la nuit tombée.*

QTE : ◀ A ▶



Maintenant, si vous allez voir Hisaka (la vendeuse de repas, près du hangar 4), vous assisterez à une scène annexe. Acceptez de l'aider et rendez-vous près du hangar 17, pour un nouveau QTE contre deux nanas. Quand vous l'aurez réussi, revenez voir Hisaka pour aller livrer deux paquets dans la vieille zone et obtenir ainsi un indice supplémentaire sur les tours de garde.

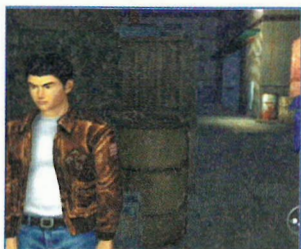
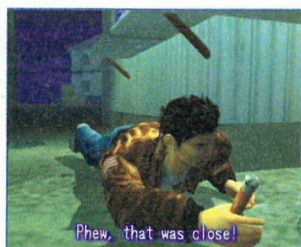
Notes



- Hisaka est inquiète à propos de Mai, sa sœur.*
- Où est Mai ?*
- Ça devrait aller pour Mai maintenant.*
- Informez Hisaka pour qu'elle ne s'inquiète plus.*
- Je n'ai pas fait attention, qu'est-il arrivé à Mai ?*
- Attendre le changement de garde vers 20h00... Je dois attendre la nuit.*

QTE : ▶

Attendez donc la tombée de la nuit (19h00) pour tenter votre chance. Cette fameuse scène à



la Metal Gear Solid commence avec un très léger QTE... Ensuite, il faudra vous faufiler entre les rondes de garde jusqu'au hangar 8 (au fond à gauche). Si vous ratez plusieurs fois de suite, votre ami SDF vous filera divers coups de main (un plan de plus en plus précis à partir du cinquième ratage).





Une fois dans le hangar, observez les antiquités sur les étagères et en particulier l'assiette chinoise... Une scène s'enclenche et vous rencontrerez enfin Maître Chen. Ce vieux Chinois aura plein de choses à vous apprendre. Le jeu reprend le lendemain matin. Sortez et allez à Sakuragaoka pour rencontrer et vous battre contre Gui Zhang. Il veut juste avoir une idée de votre niveau en combat...



miroir ? Peut-être, allez donc vérifier ! La vendeuse du magasin Hokuhoku Lunches vous dira où se trouve la boutique... Une fois là-bas, le patron vous reconnaît et vous donne l'objet en question... Une garde de sabre ! Rentrez donc chez vous pour en apprendre plus.



Notes

*Fuku-san me cherche.
Père a apporté quelque chose chez l'antiquaire.
Pourrait-il s'agir du miroir du Phoenix ?
L'antiquaire se trouve en face du stand de plateaux-repas.
Père a laissé pour moi la garde de sabre de la famille Hazuki.*



Notes

*J'ai rencontré Maître Chen dans le vieux hangar n°8.
Lan Di est le chef d'une organisation chinoise appelée : Chi You Men. Il utilise un art martial très puissant.
On dirait qu'un autre miroir existe, le miroir du Phoenix.
Mot de passe : « Heaven Dragon, Earth Comrades ».
Le miroir du Phoenix doit être quelque part dans ma maison... C'est ma seule piste donc... je dois le trouver !
Lan Di ne récupérera jamais l'autre miroir !*

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



En passant devant le lieu de prière, allez voir le chaton pour lancer une scène avec Nozomi (8h30 à 18h00). En partant de chez l'antiquaire, allez donc parler au vieux Liu (Parc Suzume, 8h30 à 19h00), qui vous racontera la légende sur laquelle est basée le mot de passe de Maître Chen (Ryo notera tout dans son carnet). Notez que l'antiquaire vend 6 parchemins qui vous permettront d'apprendre de nouveaux coups spéciaux !



De retour chez vous, vous parlez un peu avec Fuku avant d'aller trouver Ine-san, dans la salle de prière. Ses indications sont vagues, il va falloir chercher un peu par vous-même... Si vous passez deux heures (des heures Shenmue, détendez-vous) dans le dojo et observez ensuite la boîte en bois située au sol, vous obtiendrez la note « Y a-t-il quelque chose dans la chambre de père ? », mais vous pouvez directement aller fouiller le tiroir

Bon, retour chez vous pour une fouille complète de la maison : il faut retrouver le miroir ! Allez donc parler à Ine, qui vous dira d'aller voir Fuku dans le jardin. Lui-même vous renvoie à Ine (oh, les lourds !). Bref, elle finit par lâcher le morceau et vous parle d'un objet que votre père aurait laissé chez l'antiquaire de Dobuita, avant sa mort... Le



du bureau d'Iwao, pour prendre la clé à utiliser sur la boîte en bois du dojo... Vous y trouverez une lame de sabre, sans sa garde, tenez... Maintenant, approchez-vous des deux parchemins suspendus dans le dojo. En les soulevant, vous apercevrez deux ouvertures. Insérez la lame dans celle de droite, insérez la garde dans celle de gauche : vous venez d'ouvrir un passage secret !!! Descendez l'échelle et engouffrez-vous dans l'obscurité.

Notes

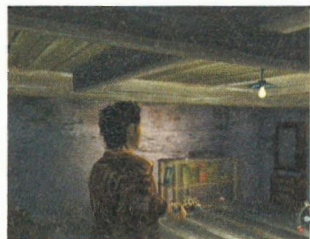


Bague de neige, deux étoiles, une épée. Le trésor de la famille Hazuki.

Y a-t-il quelque chose dans la chambre de père ?

Un passage secret dans le dojo...

J'ai trouvé un sous-sol. Le miroir du Phœnix est-il là ?



Pour pouvoir avancer dans ce couloir, il vous faut une lampe-torche. Vous en trouverez une dans le placard situé sous le téléphone, chez vous. Pour ne pas utiliser toutes les piles une fois dans la pièce secrète, vous avez deux solutions : les bougies et les allumettes (cherchez chez vous ou au supermarché), ou encore mieux : une ampoule à fixer au plafond (disponible également au supermarché) ! Bon, maintenant fouillez bien toute la pièce pour trouver une photo, un parchemin chinois (appelez Chen plus tard dans le jeu pour rencontrer son fils qui fera la traduction), et d'autres petites choses encore...



Mais pas de miroir ! Regardez bien au sol tout de même, vous remarquerez des traces près du meuble du fond, comme s'il avait été bougé. Observez ces traces avec le bouton R pour prendre note et bougez le meuble avec le bouton A. Observez ensuite la portion de mur que vous venez de dégager, deux fois de suite. Allez enfin chercher la hache à l'autre extrémité de la pièce et cassez le bout de mur suspect... Vous venez de trouver le miroir ! (Notez que Fuku viendra vous donner un coup de main et des conseils si vous galérez durant ce passage)

Notes



J'ai trouvé une vieille photo de père.

Des marques au sol ?

Ce meuble a été bougé...

Pourquoi ?

Y a-t-il quelque chose derrière le mur ?

Je dois briser le mur...

Mais comment ?

J'ai le miroir du Phœnix !

Je dois aller voir Maître Chen.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



Avant d'aller retrouver Maître Chen au hangar, vous pourrez assister à trois scènes spéciales qui vous en apprendront plus sur tout ce qui tourne autour de votre découverte (cf. les notes suivantes)... Allez donc montrer le miroir à Yamagishi (parc Sakuragaoka), à Xia Xiu Yu (« Russiya China Shop », Dobuita) et enfin à l'antiquaire (« Bunkado Antique Shop », Dobuita)

Il existe un autre parchemin chinois caché dans le dojo, observez le grand panneau calligraphié suspendu (les 8 principes du Yin-Yang). Ryo dira que c'est trop haut. Observez ensuite le tabouret en bois, appuyez sur A et laissez Ryo faire le reste. Même technique pour le faire traduire.

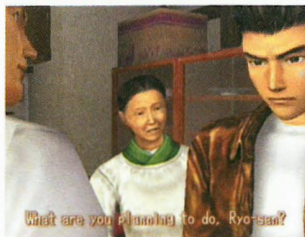
Notes

Secret du Yin-Yang. Toute chose porte du bon et du mauvais. Y a-t-il une autre signification que celle de la légende ? Le Phœnix est le gardien sacré des légendes chinoises. Protecteur de l'étoile du Nord (le grand Empereur). En Chine, la Grande Ourse est aussi vénérée que l'étoile du Nord, depuis très longtemps. Le miroir du Phœnix est fait d'une pierre précieuse qu'on ne trouve que dans la région de Gui Lin, il a été sculpté par un artisan de renom mandaté par un ancien empereur.

Il y a un lien entre le Chi You Men et les Mad Angels.

Les Mad Angels sont les ennemis du groupe de Maître Chen.

Lan Di est apparemment déjà parti pour Hong Kong.



What are you planning to do, Ryosang?

Notes

Je dois aller à Hong-Kong aussitôt que possible. Mais comment ? Pas de relations, pas d'argent.

Je dois en parler à Fuku-san.

Fuku dit qu'il y a une agence de voyages bon marché à Dobuita.

Je ne dois pas inquiéter Ine-san.

J'irai à Hong Kong par moi-même !

D'abord, allons voir cette agence à Dobuita.

Je dois savoir combien cela coûte d'aller à Hong-Kong.

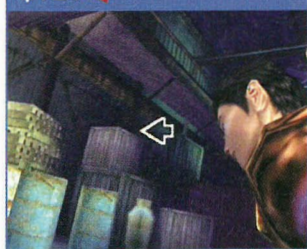
ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



Passez devant le lieu de prière de Yamanose et allez parler à Megumi (près du chat) jusqu'à obtenir une note. Le chaton a disparu et vous pourrez ou non aller le retrouver. Si ça vous dit,

La nuit suivante Ryo fera un étrange rêve, dans lequel il voit un faucon et les deux miroirs... Le lendemain, résolu à aller à Hong Kong, il décidera de vider son compte en banque ! Mais ce ne sera sûrement pas assez, alors ne gâchez pas trop d'argent à partir de maintenant ! Allez voir Fuku dans sa chambre pour qu'il vous propose son aide. Ensuite, en essayant de la convaincre, le maladroit effraye Ine-san, qui refuse finalement de vous aider.

QTE :



Bon, maintenant utilisez donc n'importe quel téléphone pour appeler Maître Chen au 0468 61 5647. Souvenez-vous du code pour obtenir un rendez-vous. Là-bas, le Chinois vous en apprendra encore plus sur le miroir, Lan Di et un groupe nommé « Mad Angels ». Ah oui ! et préparez-vous pour un rapide QTE...

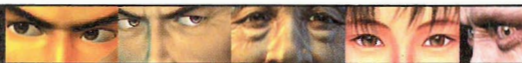
Notes

Quand le Dragon s'envole alors que le Phœnix descend, quelque chose se passe.

Lan Di ne se doute toujours pas de l'existence d'un deuxième miroir.

Un chauve menaçant (du Chi You Men ?) a essayé de voler le miroir du Phœnix.





allez en direction de chez vous et Ryo sera arrêté par un miaulement. Descendez l'escalier, vous trouverez rapidement le petit animal, et Nozomi apparaîtra.

Notes



Megumi est inquiète car le chat a disparu.

Nous avons trouvé le chat ! Je suis sûr que Megumi est heureuse.



Well I...I really want to help you out... It's not much but...

Sortez de chez vous pour avoir des infos sur les agences de voyages du coin (Yamagishi dans le parc de Sakuragaoka, les différents commerçants de Dobuïta, etc.). On vous parlera de deux agences, allez d'abord à Global Travel Agency, en face du camion

de hot-dogs de Tom. Allez ensuite dans l'autre agence (Asia Travel Co.), en face de chez Nozomi la fleuriste (un mauvais accueil, mais c'est moins cher !). Ensuite, revenez chez vous et allez voir Fuku, qui vous donnera toutes ses économies pour vous aider (39 634 ¥).

Notes



Il paraît que Global Travel Agency a une bonne réputation...

Asia Travel Co. près de Yaokatsu Produce a une mauvaise réputation...

Global Travel-198 000 yen.

J'ai une brochure pour Hong-Kong mais c'est trop cher.

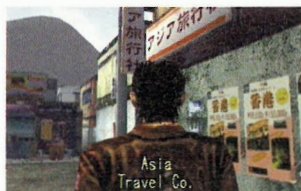
Peut-être devrais-je aller en discuter encore avec Fuku ?

Asia Travel-158 000 yen.

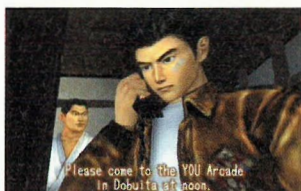
Fuku-san m'a donné ses économies. Je ne dois pas gâcher cet argent !

Quelqu'un doit bien connaître un moyen bon marché d'aller à Hong-Kong !

Je devrais demander à Nozomi de Aïda Florist.



You'd better, or else!



Please come to the YOU Arcade in Dobuïta at noon.

De retour à Dobuïta, vous pouvez toujours aller parler à certains commerçants (Yaokatsu Produce, Jupiter's Jacket, Smiley Flower Shop), qui vous conseilleront d'aller voir Wang (près du distributeur, comme d'hab'), Tatsumi (Water Dragon) ou encore Saijo (Bar Yokosuka). Tous les trois ainsi que Nozomi vous donneront la même info : le bateau c'est moins cher ! Bref, revenez chez Global (ils ont l'air plus sérieux), puis chez Asia (c'est mieux que rien). Vous trouverez enfin un billet ! Donnez votre argent et rentrez chez vous pour tout raconter à Fuku. Revenez chez Asia 4 heures plus tard (ou le lendemain s'il était trop tard) pour récupérer votre billet... Y a de l'embrouille dans l'air, mais vous finissez par arranger ça ! En attendant, allez donc voir Eri près du Game Center (entre 19h00 et 23h30), qui vous parlera de Nozomi. Rentrez chez vous et allez vous coucher. Un nouveau rêve étrange vous attend...





Mais, qui est cette jeune femme ? Le lendemain, à votre réveil, le téléphone sonne. Jimmy de l'agence Asia vous file rancard au Game Center. Allez-y entre 10h00 et 12h00.

Notes

Wang-san (Ajiichi) doit savoir également...

Tatsumi (Water Dragon) devant Hokuhoku Lunches doit avoir l'info. Demander également à Saijo-san au bar Yokosuka.

Les prix en bateau sont moins importants qu'en avion. Demander à nouveau aux agences.

Pour le bateau aller chez Asia Travel.

Billet acheté chez Asia Travel Co. Pour 69 000 Y.

Aller chercher le billet chez Asia dans 4 heures.

Je me suis arrangé avec un gars d'Asia pour obtenir un nouveau billet.

La fille d'Asia est partie avec mon argent !

Le gars d'Asia me contactera demain.

Eri est inquiète, Nozomi a l'air déprimé ces temps-ci...

Je pense que je devrais me sentir concerné moi aussi.

Retrouver Nozomi au parc Sakuragaoka.

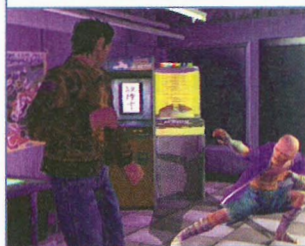
Jimmy (Asia Travel) a appelé. Rendez-vous à la salle d'Arcade You à midi.



Notes

Nozomi a apporté des fleurs pour l'autel.

Free Battle

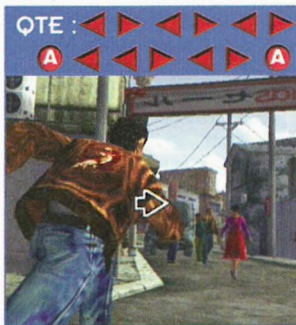


Notes

Ce chauve s'est montré à nouveau ! Qui est-il ? Où est-il allé ?

Jimmy de Asia Travel Co. pourrait-il être des leurs ?

Aller chez Asia Travel Co.



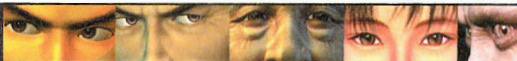
ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



Après avoir parlé à Eri et une fois chez vous, allez dans la salle de prière pour découvrir le touchant geste de Nozomi, en la mémoire de votre défunt père...

Une fois dans la salle d'Arcade, vous serez accosté par ce maudit chauve, Chai. Un Free Battle des plus rudes (sûrement l'un des plus difficiles du jeu) s'enclenche. Si vous perdez, vous vous retrouverez chez vous, au lit, grâce à Fuku. Le lendemain, vous obtiendrez de nouvelles notes dans le carnet en parlant aux commerçants de Dobuita. Si vous gagnez (bravo), vous récupérez toutes les notes d'un coup.

Revenez chez Asia pour retrouver ce fourbe de Jimmy, un QTE s'ensuit, avec une poursuite dans tout le quartier ! Le disque se terminera lorsque vous aurez réussi cette épreuve.



DISQUE 3



Le troisième disque commence par une discussion houleuse entre Ryo et cet imposteur de Jimmy, qui vous conseille d'aller bosser sur le port pour rencontrer les Mad Angels. Allez donc prendre le bus pour Amihama et commencez votre investigation une fois là-bas, en allant parler au garde près du hangar 18. Allez ensuite à l'intérieur du hangar 18 pour parler au directeur. Il n'a rien pour vous mais vous signale qu'un autre jeune homme cherche du boulot, près du hangar 12... Allez-y et vous rencontrerez ce bon vieux Goro ! Il vous promet de vous trouver un boulot pour le lendemain.

Notes

*Jimmy m'a escroqué.
Ce chauve est un membre des Mad Angels.
Mad Angels, groupe qui maraude au port et y harcèle les travailleurs.*

*Je rencontrerai les Mad Angels si je travaille au port, je vais aller chercher du boulot.
Il serait peut-être plus rapide de trouver du travail en allant parler au directeur ?
Aller le voir dans le hangar 18.
Goro dit qu'il me trouvera un job . Rendez-vous demain midi devant la grande porte bleue du hangar n°1.*

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX



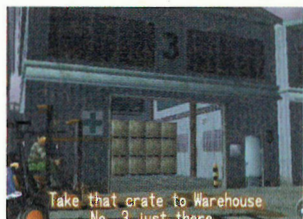
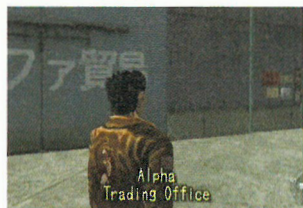
Le premier jour du disque 3, passez au lieu de prière de Yamanose (entre 8h30 et 18h00) pour assister à une scène avec le chaton. Durant votre première nuit du disque 3, Ryo rêvera à nouveau de cette mystérieuse jeune femme...

Passez par le lieu de prière de Yamanose avant de commencer à bosser au port (entre 8h30 et 18h00) pour une dernière scène avec Megumi et son chat, qu'elle ramène finalement chez elle. Si vous ne venez pas au rendez-vous de Goro, il vous téléphonera le lendemain matin.

À partir du 26 décembre, après avoir parlé à Eri, rendez-vous au parc de Sakuragaoka entre 19h00 et 23h00 pour assister à une scène avec Nozomi, qui est plutôt triste...

Notes

Elle a pleuré mais je n'ai pu la reconforter... Nozomi, s'il te plaît, ne pars pas sans dire au revoir !



Le lendemain midi, rendez-vous donc devant la grande porte du hangar 1 (dans le petit passage), Goro et Mai vous ont trouvé un boulot. Vous devrez aller voir Yada-san au bureau de Alpha Trading. Vous pouvez demander aux différentes personnes qui traînent dans le coin où cela se trouve (en face du stand de plateaux-repas) puis vous y rendre avant 15h00. Vous apprendrez ensuite à piloter un forklift avec Mark et devrez bouger un maximum de caisses en bois dans le hangar d'à côté. Quand vous aurez touché votre paie en fin de journée, vous pourrez commencer votre enquête sur les Mad Angels. Près du hangar 1, le directeur de tout à l'heure vous permettra par exemple d'obtenir une première note dans le carnet.

Notes

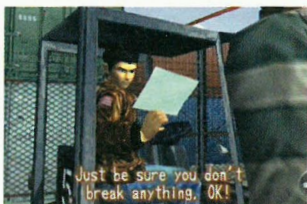
*Parlez à Yada-san au bureau de Alpha Trading vers 14h00.
Le bureau est dans un building sur lequel est inscrit « Alpha Trading ».
J'ai commencé un boulot de pilote de forklift, Mark m'apprendra le métier.
Job : commencer à 9h00,*

2 heures de pause déjeuner, finir à 17h00 tous les jours. Tarif : 300 Y par caisse, augmentation si dépassement du quota. Je dois chercher des infos à propos des Mad Angels en travaillant sur les docks. Mad Angels - Quel genre de gang est-ce ? Beaucoup d'étrangers.



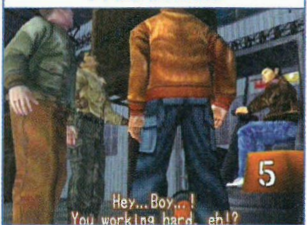
Quand la nuit sera tombée, marchez du côté des bureaux de Alpha Trading pour assister à une scène entre le vieux SDF et des motards. Une course en mode QTE s'enclenche. Le résultat de ce QTE est assez important... Si vous avez tout bon, votre adversaire tombera à l'eau et le SDF pourra commencer à vous enseigner de nouveaux coups à partir de 17h00 (cf. la suite de la soluçe). Ratez une manip et Ryo gagnera la course en finissant par un dérapage. Deux ou trois manips ratées et vous gagnez normalement. Ratez tout et Ryo tombe dans l'eau... Avec 1, 2 ou 3 ratés, le SDF vous instruira à partir de 19h00. Ratez tout et on passe à 21h00 !

À partir du lendemain et durant quelques jours, votre quotidien sera celui d'un travailleur acharné ! On commence à 9h00 avec une course de forklift, puis un plan de ramassage de caisses pour la journée. La pause de midi vous permettra soit de mener l'enquête, soit d'aller



vous entraîner dans le hangar 4. Le boulot prend fin à 17h00, vous laissant encore un peu de temps pour vadrouiller... Sinon, des événements spéciaux pourront vous surprendre chaque jour (cf. ce qui suit).

Free Battle



Durant la pose déjeuner du premier jour de boulot, vous surprenez deux gars en train de frapper Mark. Vous intervenez lors d'un Free Battle pour leur régler leur compte.

Ensuite, un deuxième Free Battle aura lieu en plein après-midi (entre 15h00 et 16h00 dans le hangar 18). Lorsque trois hommes qui semblent appartenir aux Mad Angels viendront vous demander une « taxe »... Ils doivent bien sûr repartir bredouille. En fin de journée vous rencontrerez Goro qui semble avoir vraiment peur des Mad Angels...

Notes

Maître Chen et les Mad Angels sont rivaux.

Où sont les Mad Angels ?

COUP SPÉCIAL

▶ + A



Si vous passez dans l'allée qui longe les bureaux d'Alpha Trading, entre 17h00 et 23h00, Gui Zhang vous proposera de vous apprendre un nouveau coup spécial : le « Shallow Dive ». Si vous acceptez, ce coup spécial remplacera l'un de vos coups de base, le « Side Reaper Kick ».

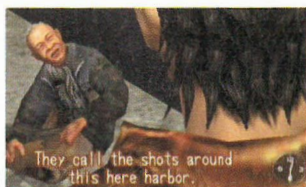
COUP SPÉCIAL

▶ + Y + B



Passez devant le hangar 18 entre 17h00 et 23h00 (21h00 à 23h00 si vous avez raté le QTE précédent) pour que Shozo Mizuki (le vieux SDF) vous enseigne une nouvelle esquive spéciale : le « Shadow Step ».

S'il est moins de 20h00, n'hésitez pas à continuer vos investigations sur les Mad Angels en allant causer à Mark (il se trouve au bout de l'allée qui longe les bureaux d'Alpha Trading)



avant de rentrer finalement chez vous. Durant la nuit, Ryo rêve encore du miroir... Et le lendemain c'est reparti pour un tour ! Durant la pause déjeuner de ce deuxième jour de boulot, allez voir le SDF qui vous en dira plus sur les Mad Angels.

Notes

Mark semble troublé - Sait-il quelque chose ?
Ils sont épaulés par une organisation chinoise.

Free Battle

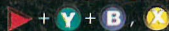


Entre 15h30 et 16h00, en revenant vers le hangar n°3 avec votre forklift, les marins de la veille viendront à nouveau vous chercher des noises... Mais cette fois ils sont neuf ! Un Free Battle bien jouissif en perspective, essayez par exemple le Sickle Kick, c'est trop puissant !

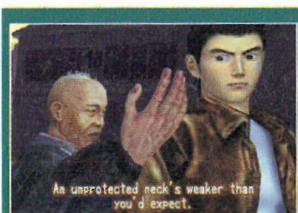
Notes

Les Mad Angels se retrouvent derrière le hangar n°17.

COUP SPÉCIAL

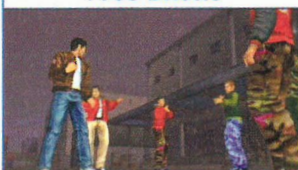


Passez devant le hangar 18 entre 17h00 et 23h00 (21h00 à 23h00 si vous avez raté le QTE précédent) pour que Shozo



Mizuki (le vieux SDF) vous enseigne la suite du mouvement de la veille, le « Shadow Blade ».

Free Battle



Bon, eh bien maintenant il est temps d'aller jeter un œil du côté du hangar 17, voir si les Mad Angels s'y trouvent... Et là surprise, Mark est encore en train de se faire lyncher (passez entre 17h00 et 23h00 !). Évidemment, vous lui filez un coup de main lors d'un Free Battle (l'occasion de tester vos nouveaux coups !). Une cut-scène suit, durant laquelle Mark vous raconte l'histoire de son frère et des Mad Angels.

Notes

Le frère de Mark a été tué car il détenait une information de la plus haute importance.
Mais quelle info ?
L'info était que les Mad Angels ont passé un deal avec le Chi You Men.

Si je les trouve, ils me mèneront jusqu'au Chi You Men !

Avant de rentrer chez vous, traînez donc un peu dans le coin pour parler à tout le monde. Des personnages-clés comme les gardes de sécurité, le vieux SDF ou le superviseur vous permet-

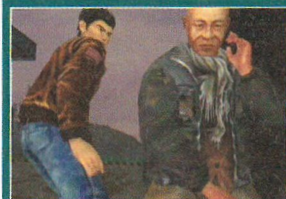


tront de savoir que des motards hantent le coin durant la nuit. Quand vous aurez obtenu l'info, rentrez chez vous pour dormir, ou passez le temps jusqu'à 23h30 comme cela vous chante, après tout vous faites ce que vous voulez ! Le lendemain, vous serez reparti pour une matinée de boulot avant d'assister à une nouvelle scène avec Nozomi (elle vous annonce son départ au Canada). Ensuite, l'après-midi se déroulera normalement, sans encombre, jusqu'à 17h00.

Notes

J'ai entendu dire que des motards se rassemblent la nuit.
(Près de la cafétéria du port)
Est-ce que c'est eux ?

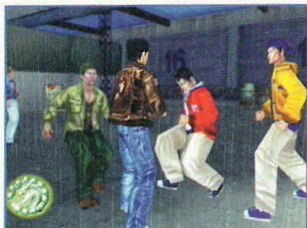
COUP SPÉCIAL



Passez devant le hangar n°18 entre 17h00 et 23h00 (21h00 à 23h00 si vous avez raté le QTE précédent) pour que Shozo Mizuki (le vieux SDF) vous enseigne encore une nouvelle technique spéciale, le « Cross Charge ». Notez que cet événement pourra n'avoir lieu que le lendemain soir. Cela dépend de la personne qui vous a donné l'info sur les motards...

Free Battle

QTE : 



Voilà, il ne vous reste plus qu'à attendre la nuit et à vous pointer devant la cafétéria pour assister au grand retour de ce loser de Charlie ! Tiens donc, il fait partie des Mad Angels... Bref, quand vous aurez réussi votre QTE et le Free Battle qui suit, vous en apprendrez de belles sur Lan Di, dont vous rêvez même pendant la nuit suivante !

Notes

Lan Di est toujours dans le port ! Il faut que j'en sache plus sur l'échange.

Allez, c'est reparti pour une journée de boulot. Tout se passe bien durant la matinée. Profitez ensui-

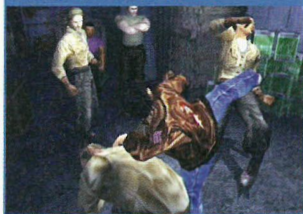


te de la pause de midi pour parler à Hiroaki Takeuchi, l'un des gars qui se trouve à côté de vous durant la pause. Mais parlez-lui seulement une fois qu'il se sera levé. Vous apprendrez alors que les Mad Angels vous surveillent de près.

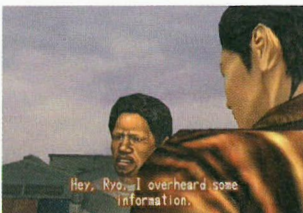
Notes

Ils m'espionnent aussi ? Bien... cela me rendra la tâche plus facile. Venez donc !

QTE : 



Durant l'après-midi, alors que vous ferez le chemin en forklift jusqu'au hangar n°18 entre 14h30 et 15h30, un QTE s'enclenchera. Celui-ci est sûrement le plus trippant du jeu, tant les combinaisons peuvent varier selon votre réussite... C'est mon préféré ! Bref, il est possible de recommencer autant de fois que nécessaire, alors profitez-en pour l'expérimenter à fond !



Après avoir récupéré votre paie du jour, vous trouverez Mark assis au bord du quai. Il vous révélera quelques infos intéressantes. Allez lui parler à nouveau (au

bout du chemin qui longe les bureaux de Alpha Trading), pour obtenir encore plus de renseignements. Avant 19h00, vous pourrez également aller parler au superviseur (il inspecte les caisses à côté du hangar 1) pour apprendre que Tony & Smith ont été vus près de la cafétéria.

Notes

Mark a entendu parler du « Long Zha ». Qu'est-ce que c'est ? Long Zha - Marché noir entre une organisation chinoise et les Mad Angels. Quand aura lieu le Long Zha ? Deux étrangers que je vois rarement (Tony & Smith)... font partie du Long Zha ? J'ai entendu dire qu'ils traînaient près de la cafétéria.



Durant la pause du jour suivant, vous assisterez automatiquement à une scène avec Goro et Mai... Qui vous annoncent leur futur mariage !

Notes

On dirait que Goro et Mai vont se marier.

QTE :  OU





En plein dans vos déplacements de caisses, en passant devant la cafétéria entre 15h30 et 16h30, vous tomberez nez à nez avec Tony et Smith ! Vous leur demandez des renseignements à propos du Long Zha et ils s'enfuient... Une poursuite en QTE s'enclenche à travers le port ! Après cette scène, Ryo recevra sa paie et Yada-san lui remettra un mot laissé par Gui Zhang : « Les Mad Angels en ont après toi. Attention ! ». Vous vous retrouverez ensuite directement chez Maître Chen et discuterez du Long Zha.

Notes

Je dois trouver un gars du nom de Terry.



De retour chez vous, allez vous coucher. À minuit, le téléphone sonnera et vous apprendrez que Nozomi a été kidnappée ! Il vous reste 3h30 pour rejoindre le hangar n°17... Facile ? Bah non, y a plus de bus à cette heure-ci ! Il faudra donc trouver un autre moyen d'aller au port. À Dobuita, 3 personnes vous seront de bon conseil : Akemi-san du Bar Yokosuka, puis Mario de Bob's Pizzeria et enfin Ono-san de Knocking Motorcycle Shop (la

boutique de moto, en face du Heartbeats). Ce dernier vous renverra vers votre pote d'enfance, Naoyuki Ito (il habite à Sakuragaoka, juste à côté de chez Yamagishi). Ito-san acceptera de vous prêter sa moto pour aller au port (une fois devant chez lui, observez la sonnette avec le bouton R)... Un mini-jeu s'enclenche !

Notes

Nozomi a été kidnappée ! Je dois me rendre au hangar n°17 avant 3h30 ! Pour aller au port rapidement... Le bus c'est pas possible ! J'y arriverai en y allant en moto ! Demander à Ono-san de la boutique Motorcycle Shop s'il peut m'en prêter une. Essayer d'emprunter la moto de Naoyuki Ito (Sakuragaoka).

Free Battle



En arrivant au port, Ryo devra se débarrasser deux fois de suite d'un grand nombre d'adversaires avant de récupérer Nozomi et de rencontrer enfin le fameux Terry. Quand vous aurez conclu un marché avec lui, Ryo et Nozomi repartiront en moto dans une sorte de clip musical... Après tous ces efforts, allez donc vous coucher maintenant.

Notes

Nozomi va bien. J'ai promis à Terry que je battraï Gui Zhang. Demain à 22h00, rendez-vous au hangar n°9.



Au petit matin, une série de scènes s'enclencheront automatiquement... Persuadé d'affronter Lan Di en fin de journée, Ryo médite une dernière fois dans le dojo. Ensuite, vous vous retrouverez en discussion avec Tom, au port. Votre patron vous vire parce que vous êtes une source de problèmes et vous serez enfin libre de vos mouvements. Une heure et demie de temps libre devant vous pour faire ce que vous voulez... Profitez-en comme vous le souhaitez, le jeu est bientôt fini...

Notes

J'ai promis à Tom de déjeuner avec lui. J'ai été renvoyé de mon job. Je devrais aller voir un peu tout le monde.

COUP SPÉCIAL



Revenez voir Tom avant 12h30, il vous apprendra que lui aussi quitte le Japon, mais pour les États Unis. Il tient à



vous enseigner une technique secrète avant de vous dire au revoir, le « Tornado Kick ».

Notes

Tom est reparti chez lui, aux États Unis.

Free Battle

QTE :



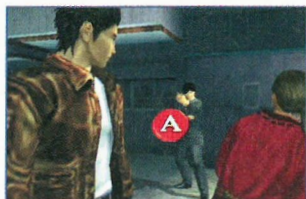
Vous vous retrouverez automatiquement au rendez-vous convenu avec Terry. Gui Zhang se pointe et vous commencez un Free Battle de grande classe, suivi de près par un petit QTE.

Free Battle

QTE :



Ensuite, vous serez lancé dans le Free Battle culte du jeu... Une bataille aux côtés de votre ami Gui Zhang contre 70 Mad Angels !!! Tout simplement génial. Une scène cultissime suivie enco-



re une fois d'un tout petit QTE. Quand vous en aurez fini avec ce satané Terry, vous rentrerez automatiquement chez vous. Notez qu'une fois le jeu fini, il est possible de refaire la bataille contre les 70 Mad Angels... Il vous suffit de passer par le menu des options du troisième disque.

Notes

J'ai battu Terry, mais Lan Di est déjà parti pour Hong-Kong...

COUP SPÉCIAL

+ ,

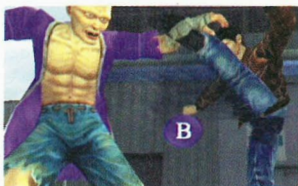
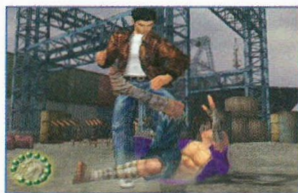


Le lendemain, Ryo plie bagages et part définitivement de chez lui... Maître Chen s'est décidé à l'aider et il part le retrouver, lui et son fils, sur le port. Avant d'embarquer, il tient à lui enseigner une dernière technique secrète, très puissante, le « Shallow Flip ». Gui Zhang vous aidera à comprendre le mouvement.

Free Battle

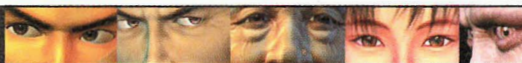
QTE :

Au moment de partir, Chen vous annonce que son fils vous accompagne, mais Chai le choue refait surface ! Un Free Battle très diffi-



cile s'enclenche (utilisez beaucoup les pieds pour le vaincre). Une fois au tapis, il ne faudra que quelques minutes à Chai pour reprendre ses esprits et un QTE s'enclenche à toute vitesse. Il ne faudra pas rater une seule des manips pour en venir à bout et enfin profiter d'un dernier flash-back avec Nozomi. Ensuite c'est la fin du jeu... Ou plutôt le début d'une longue saga...





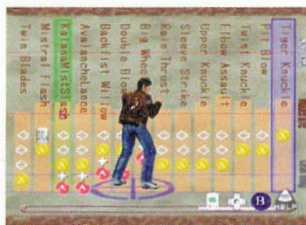
Mine de rien et contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord, le mode Combat de Shenmue a été pris super au sérieux... N'oubliez pas que Yu Suzuki est le géniteur de la série Virtua Fighter ! Voici donc le tour complet de toutes les possibilités de ce mode Free Battle.



LES SECRETS DU FREE BATTLE

**ENTRAÎNEMENT :
LA CLÉ DE LA VICTOIRE !**

Ne négligez surtout pas l'entraînement... Vous remarquerez que chaque coup disponible dans le parchemin possède un niveau d'expérience, représenté par une jauge verticale orange (trois niveaux principaux : Learning, Moderate et Advanced). Ainsi, pour devenir plus puissant, vous pourrez faire monter le niveau de



puissance de chacun de vos coups de manière indépendante en les effectuant lors de séances d'entraînement. Voici donc les différents endroits où vous rendre pour engager une séance : Dojo Hazuki (à partir de la fin du CD1), Parc de Sakuragaoka, Parc Suzume (Dobuita), Parking (Doduita), Hangar n°4 (Port de Yokosuka). Au moment de vous arrêter, le parchemin vous indiquera le niveau de progrès acquis pour chaque coup. Vous deviendrez ainsi plus puissant et aurez plus de facilité à venir à bout de vos adversaires lors des Free Battle (certains coups font même gagner des enchaînements supplémentaires !). Notez enfin qu'il est



possible de mettre en place un programme d'entraînement depuis votre chambre, avant de vous coucher. Ceci vous permettra de concentrer l'entraînement sur une certaine catégorie de coups (poings, pieds, prises), ou même sur un coup en particulier, histoire de gagner plus rapidement des points d'expérience là où vous le désirez.

L'ATTITUDE DU QUICK DUCK



TECHNIQUE DE L' ARMLOCK



TECHNIQUE DU COLLAR GRAB



LISTE DES COUPS SPÉCIAUX

	NOM	MANIP	OBTENTION
POINGS	Tiger Knuckle	ⓧ	Coup de base
	Pit Blow	▶ + ⓧ	Soluce du CD1, Dojo Hazuki, Fuku
	Twist Knuckle	◀ + ⓧ	Coup de base
	Elbow Assault	▶, ▶ + ⓧ	Coup de base
	Upper Knuckle	◀, ◀ + ⓧ	Coup de base
	Sleeve Strike	▶, ◀ + ⓧ	À apprendre seul en entraînement
	Rain Thrust	◀, ▶ + ⓧ	À apprendre seul en entraînement
	Big Wheel	ⓧ + ⓐ	Coup de base
	Double Blow	▶ + ⓧ + ⓐ	Soluce du CD1, Suzume Park Dobuita, Yamagishi
	Backfist Willow	◀ + ⓧ + ⓐ	Coup de base
	Avalanche Lance	▶, ▶ + ⓧ + ⓐ	Coup de base
	Katana Mist Slash	◀, ◀ + ⓧ + ⓐ	Coup de base
	Mistral Flash	Maintenir L puis ⓧ	Coup de base
	Twin blades	◀, ▶, ▶ + ⓧ	Parchemin, maison Hazuki, couloir chambre d'Iwao
	Rising Flash	▶, ◀, ◀ + ⓧ	Parchemin, Bunkado Antiques Dobuita, 500 Y
	Stab Armor	▶, ◀, ◀ + ⓧ + ⓐ	Parchemin, Sous-sol du Dojo, traduit par Gui Zhang
PIEDS	Crescent Kick	ⓐ	Coup de base
	Trample Kick	▶ + ⓐ	Coup de base
	Side Reaper Kick	◀ + ⓐ	Coup de base
	Shallow Dive	◀ + ⓐ	Soluce CD3, Port, Gui Zhang (remplace Side Reaper Kick)
	Against Cascade	▶, ▶ + ⓐ	Coup de base
	Surplice Slash	◀, ◀ + ⓐ	Coup de base
	Thunder Kick	▶, ◀ + ⓐ	À apprendre seul en entraînement
	Hold Against Leg	◀, ▶ + ⓐ	À apprendre seul en entraînement



LISTE DES COUPS SPÉCIAUX (SUITE)

PIEDS (suite)	Brutal Tiger	▶, ◀, X + A	À apprendre seul en entraînement
	Dark Moon	◀, ▶, X + A	À apprendre seul en entraînement
	Cyclone Kick	Maintenir L puis A	Coup de base
	Windmill	Maintenir L puis X + A	Coup de base
	Shadow Reaper	Maintenir L puis Y + A	Parchemin, maison Hazuki, chambre Fuku
	Mud Spider	◀, ▶, ▶ + A	Parchemin, Bunkado Antiques Dobuita, 1000 Y
	Crawl Cyclone	▶, ◀, ◀ + A	Parchemin, Bunkado Antiques Dobuita, 1000 Y
	Twin Swallow Leap	◀, ▶, ▶ + X + A	Parchemin, Bunkado Antiques Dobuita, 1000 Y
Tornado Kick	▶, ▶ + A, A	Soluçe du CD3, Port, Tom	
PRISES	Over Throw	B	Coup de base
	Sweep Throw	▶ + B	Coup de base
	Vortex Throw	◀ + B	Coup de base
	Mist Reaper	▶, ▶ + B	Coup de base
	Demon Drop	◀, ◀ + B	Coup de base
	Shoulder Buster	▶, ◀ + B	À apprendre seul en combattant
	Tengu Drop	◀, ▶ + B	À apprendre seul en combattant
	Darkside Hazuki	B (sur le côté)	Coup de base
	Back Twist Drop	B (par derrière)	Coup de base
	Tiger Storm	◀, ▶, ▶ + B, B	Parchemin, Bunkado Antiques Dobuita, 2000 Y
	Arm Break Fire	▶, ◀, ◀ + B	Parchemin, Bunkado Antiques Dobuita, 3000 Y
	Shadow Step	▶ + Y + B	Soluçe CD3, Port, Shozo Mizuki (le SDF)
	Shadow Blade	▶ + Y + B, X	Soluçe CD3, Port, Shozo Mizuki (le SDF)
	Cross Charge	▶, ▶ + Y + B	Soluçe CD3, Port, Shozo Mizuki (le SDF)
Shalow Flip	◀ + X, A	Soluçe CD3, Port, Maître Chan	

LISTE DES COMBOS

NOM	MANIP
Torrent Combo	X, X, X, X, X, X, X, X, X
Torrent Circle	X, X, X, A
Torrent Turning Attack	X, X, X, X, X
Torrent Open Troop	X, X, X, X, A
Torrent Scatter Attack	X, X, A
Torrent Blockade Troop	X, X, X, A, A, A
Torrent Whirlwind Troop	X, A, A, A
Torrent Hip Combo	A, A, A
Torrent Stormy Hip	A, X, A
Torrent Kick Attack	A, X, X, X, X, X, X, X



TECHNIQUE DU « COLLAR GRAB »

En appuyant sur Y+B près d'un adversaire, vous le chopez au niveau du cou, c'est un « Collar Grab ». Contrairement à la chope classique (B), vous ne projetterez pas tout de suite l'adversaire au sol et pourrez, à partir de là, effectuer encore toute une série de coups dont voici la liste :

COLLAR GRAB

NOM	MANIP
Collar Grab	Y + B (mouvement de base pour choper différemment)
Overthrow	B (après un Collar Grab)
Rising Knee	A (après un Collar Grab)
Gut Punch	X, X (après un Collar Grab)
Scabbard's Revenge	A, X (après un Collar Grab)

QUICK DUCK

NOM	MANIP
Quick Duck	Y (au moment où l'ennemi effectue une attaque haute)
Corner Drop	B, B (après un Quick Duck, si coup de poing de l'adversaire)
Leg Trip	B, B (après un Quick Duck, si coup de pied de l'adversaire)
Heaven's Prize	X (après un Quick Duck) Sweep Kick A (après un Quick Duck)
Sun Flip	X + A (après un Quick Duck)
Leg Scissors	B (après un Quick Duck, dos à l'ennemi)
Prize Strike	X (après un Quick Duck, dos à l'ennemi)
Back Mower	A (après un Quick Duck, dos à l'ennemi)
Head Split	X + A (après un Quick Duck, dos à l'ennemi)

TECHNIQUE DU

« QUICK DUCK »

En appuyant sur le bouton d'esquive (Y) au moment où l'ennemi effectue une attaque haute (poing ou pied), Ryo esquivera en se baissant. On appelle ça un « Ducking ». Une fois dans cette position, il est possible d'effectuer encore pas mal de coups supplémentaires bien classieux...

TECHNIQUE DU « ARMLOCK »

En appuyant sur B (bouton de prise) au moment où l'ennemi attaque au poing, vous chopez son bras et lui ferez une clé de bras en passant dans son dos. On appelle ça un « Armlock ». À partir de là, vous pourrez effectuer les coups listés ci-dessous :

NOM	MANIP
Armlock	B (au moment où l'ennemi attaque au poing)
Feather Fold	Attendre (après un Armlock)
Epigram	X (après un Armlock)
Kidney Kick	A (après un Armlock)
Sickle Kick	A + une direction vers un autre ennemi (après un Armlock)

ATTRIBUER UN COUP ET OBTENIR

UNE DESCRIPTION

Encore deux petits détails :

1/ Il est possible d'attribuer un coup spécial à la touche R de la manette, pour le sortir automatiquement en combat sans avoir à faire la manip. Pour attribuer un coup, donc, ouvrez le parchemin, positionnez-vous sur la manip en question et appuyez sur A.
2/ Vous pouvez obtenir le descriptif détaillé d'un coup en vous positionnant dessus, sur le parchemin, et en appuyant sur X. Si vous désirez en savoir encore plus, utilisez le Shenmue Passport...



LES MINI-JEUX

Dans Shenmue, les mini-jeux sont plutôt nombreux. Vous en trouverez une bonne partie dans la salle d'arcade « Yu », à Dobuita. Ils constituent avant tout un bon moyen de passer le temps en s'amusant quelques minutes, mais pourront également permettre aux plus acharnés d'entre vous d'obtenir des objets assez rares...



HANG ON



La borne Hang On se trouve dans la salle d'arcade, elle vous propose de mettre dès le début autant d'argent que vous le souhaitez (1 partie = 100 yens), mais sans la possibilité de continuer... Eh oui, il vous faudra du temps (et de l'argent !) avant de voir le bout de ces 5 stages de plus en plus chauds, niveau temps. Bon, pour ce qui est des récompenses, vous pourrez tout d'abord obtenir une miniature de la borne en dépassant les 10 millions de points. Et puis si vous êtes super-fort et arrivez à finir le jeu, le patron vous filera un certificat officiel pour prouver aux autres votre supériorité ! Voilà pour les prix. Notez enfin que vous pourrez vous entraîner chez vous, sur votre Saturn (sous la télé dans la salle de séjour), à condition d'avoir gagné le jeu à la loterie du supermarché de Dobuita (2^e prix).

SPACE HARRIER

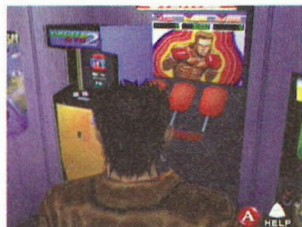
Toujours au Game Center à Dobuita, la borne Space Harrier vous propose également ce titre mythique dans sa version complète (100 yens la partie). Le jeu est composé de 18 stages qui mettront vos réflexes à rude



épreuve. Tous les boss de fin de stage ont un point faible qu'il faudra trouver (ils changent tous de couleur quand vous les touchez au bon endroit). Comme avec Hang On, il est possible de vous entraîner chez vous grâce au jeu Saturn (à gagner de la même manière). En finissant le jeu vous obtiendrez un certificat, en allant au-dessus de 10 millions de points, vous gagnerez une miniature de la borne.

QTE TITLE

Ce jeu de boxe façon Quick Time Event représente un moyen amusant de s'entraîner aux QTE

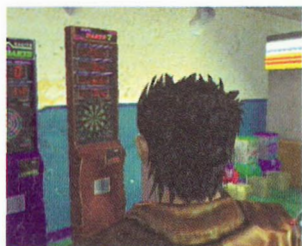


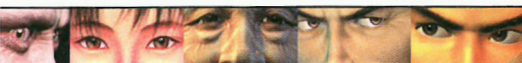
pour 100 yens (3 chances par partie). Si vous assurez bien et arrivez à passer la barre des 300 000 points, vous remporterez une miniature de la borne, comme d'hab'.

EXCITE QTE2

Même chose qu'avec QTE Title : un jeu de réflexes, mais avec cette fois-ci toutes les touches de la manette. Pour la borne miniature, c'est 200 000 points.

DARTS 7





Un jeu de fléchettes dont toutes les règles s'affichent à l'écran lorsque vous appuyez sur Start avant de commencer une partie. Il est possible de cumuler des points de 3 parties d'affilée si vous arrivez à passer les 120 points lors du premier set de fléchettes et 240 lors du second. Ainsi, avec un score de 300 points, le boss de la salle d'arcade vous file une miniature de la borne.

NEO DARTS

Cet autre jeu de fléchettes se trouve dans le supermarché du port. Vous ne pourrez vous y essayer qu'à partir du deuxième disque. Cette fois, pas de partie gratuite (score maximum = 500 points) ni d'objets à gagner !

SLOT HOUSE (LES MACHINES À SOUS)



Ces machines se trouvent dans un local près des bars de Dobuita. On ne joue pas ici d'argent, mais des jetons (que vous achetez au départ et qu'il faut ensuite gagner par le biais des machines). Les machines sont classées selon 3 catégories de pari : 1, 5, 10 et 20. Si vous réussissez à aligner trois 7 de la même couleur, vous remportez un objet rare pour votre collection, qui sera différent selon la machine utilisée. Les machines de niveau 1 vous donnent des cerises, celles de niveau 5 des mini-billards, celles de niveau 10 des mini-slot machines et celles de niveau 20 des mini-jukebox. Ces objets vous serviront à en obtenir d'autres super-rares, en vous connectant à Internet via le Shenmue Passport. Petite astuce pour forcer la chance : allez voir la diseuse de bonne aventure de Dobuita (« Lapis Fortune Teller », utilisez un plan). En choisissant l'option « Gamble », elle vous donnera votre chiffre porte-bonheur du moment... Voilà qui devrait vous aider à choisir la bonne machine !

LE BILLARD



Durant la partie du jeu se déroulant au port, vous pourrez retourner voir les deux ricains du bar MJQ. Ils vous proposeront à chaque fois d'essayer de rentrer une boule positionnée différemment (4 sortes de shot). Rien à gagner, c'est juste pour le fun.

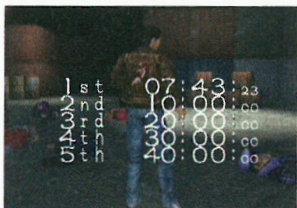
COURSES DE FORKLIFT

Durant vos cinq jours de boulot au port, vous effectuerez chaque

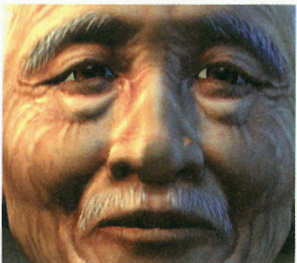


matin une course de forklift contre 4 autres concurrents. Ces courses vous permettent de gagner 5 objets différents : les forklift miniatures 1, 2, 3, 4 et 5... C'est selon votre position à l'arrivée. Aucun autre moyen de remporter ces objets, si vous les voulez tous il faudra finir chacune des courses à une position différente.

70 PERSON BATTLE



Quand vous aurez fini le jeu, il sera possible de refaire autant de fois que vous le souhaitez le dernier grand combat contre les 70 Mad Angels (passez par le menu des options du disque 3 après avoir fini le jeu). La console sauvegardera vos meilleurs temps si vous voulez vous classer sur le Net ! Notez que cette fois Gui Zhang n'est pas là pour vous aider...





LE SHENMUE PASSPORT

Le « gros plus » de Shenmue tient dans un disque séparé, le « Shenmue Passport »...
 Pensez à l'utiliser pendant toute la durée de votre partie... Et même après !
 Voici tout ce qu'il faut savoir d'intéressant sur ce mystérieux quatrième disque...



LE CONTENU OFFLINE

Trois options offline s'offrent tout d'abord à vous. Deux d'entre elles sont des compilations des musiques et cinématiques que vous aurez enclenchées durant votre partie (« Music » et « Theater »). Ensuite, la section « Information » vous permet d'admirer le travail des développeurs sur les expressions faciales en temps réel... Sept personnages du jeu vous donnent des informations sur les différentes phases de gameplay, etc. Magnifique !



LE CONTENU ONLINE

Urgent messages !



L'équipe Shenmue vous laisse des messages ici, de temps en temps, histoire de vous informer sur différents événements liés à Shenmue, etc.

Shenmue World



La rubrique du fan ultime, avec la possibilité d'approfondir à mort l'expérience... Jugez plutôt : les biographies des 300 personnages du jeu, infos sur tous les lieux visités durant la partie, l'historique de chacun des coups de Free Battle (d'où

il vient, quelle est son efficacité, etc.). Si vous êtes dans le trip, vous allez y passer des heures !

Nozomi's Messages



Vous êtes bloqué dans le jeu ? Venez donc ici pour demander conseil à Nozomi, qui analyse votre sauvegarde pour vous donner un indice !

Network Ranking

Pensez-vous vraiment être une bête sur les mini-jeux de Shenmue ? Allez donc faire un tour dans cette rubrique pour

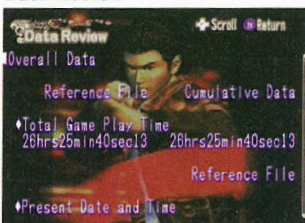




être fixé. Vous y trouverez un classement « Top 1000 » pour chacun des 8 mini-jeux suivants : Space Harrier, Hang On, Darts 7, Excite QTE2, QTE Title, Slot Machines, 70 Person Free Battle et Forklift Race. Super, vous allez pouvoir constater si vous êtes plus fort que moi ! Il existe trois classements (si vous jouez en 60 Hz) : un mondial, un européen et un français.

Note : Attention, si vous jouez en 50 Hz, vous profiterez d'un classement à part (ne comprenant pas le ranking mondial).

Data Review



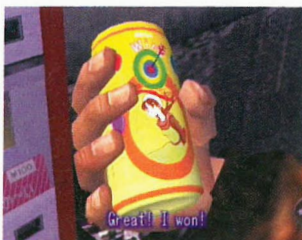
Une analyse complète (mais alors super-complète) de votre sauvegarde. Vous pourrez tout savoir sur votre partie, du nombre d'heures passées sur le jeu au nombre d'argent dépensé, en passant même par des trucs débiles : genre le nombre de fois que vous avez heurté un mur ! Très rigolo.

Online Manual



Un moyen pratique d'en savoir plus sur chaque principe de jeu, une sorte de notice améliorée dans laquelle l'équipe Shenmue pourra même rajouter des infos, de temps en temps.

Everyone's Space



Pas mal de trucs à savoir ici... « Shenmue Goodies » est un fichier à télécharger qui vous permettra de downloader les

fiches détaillées de tous les personnages du jeu. Ces dernières sont consultables depuis votre VM, avec des images et tout et tout ! Pour pouvoir obtenir une fiche, il faudra avoir gagné une canette collector Shenmue, dans l'un des distributeurs du jeu.

Passons au « Free Market », qui vous permettra d'obtenir des objets introuvables dans le jeu... Mais pour pouvoir les acquérir, il faudra d'abord avoir gagné des objets collector dans la Slot House (cerises, mini-billards, mini-Slot games et mini-jukebox). Reportez-vous à la section des mini-jeux pour en savoir plus.

Shenmue.com

Bah là, rien d'extraordinaire, cette option vous permet simplement de consulter le site officiel de Shenmue... Super !



ZELDA : LA SOLUTION



ZELDA MAJORA'S MASK





72 heures
pour sauver
le Monde...



ZELDA MAJORA'S MASK

ZELDA : la simple évocation de ce mot suffit à captiver l'attention de tout joueur qui se respecte et à morflifier tout « solveur » avisé, à qui incombera la lourde tâche d'en percer les secrets. Adieu sommeil et repos, place à une longue quête avec pour seul et unique but le sauvetage du monde de Termina de l'apocalypse.

Quelques dizaines d'heures de bonheur, d'émerveillement et de stress aussi... Ainsi, votre serviteur vous a-t-il concocté cette aide de jeu grâce à laquelle vous pourrez arriver au terme de l'aventure à peu près indemne, ou presque...



LA QUÊTE PRINCIPALE



LES 3 PREMIERS JOURS



UNE MAUVAISE RENCONTRE

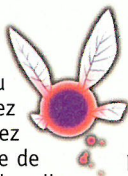
Après la cinématique montrant votre rencontre avec Skull Kid et votre chute à cheval pendant la poursuite, vous prenez le contrôle de Link. Découpez les herbes avec votre épée pour récupérer quelques rubis et entrez dans l'arbre par le passage sombre. Continuez tout droit en sautant de plate-forme en plate-forme puis

empruntez le passage du fond. Malédiction, cet arbre est creux et vous chutez. Vous atterrissez alors face au personnage masqué qui vous transforme en Mojo, homme des bois minuscule au nez proéminent. Heureusement, une des petites fées, nommée Taya, reste avec vous. Dès que vous reprenez le contrôle, ouvrez la porte et suivez le couloir. La petite fée décide de vous aider à retrouver Skull Kid. Au bout du couloir, plongez dans la fleur et planez jusqu'à la porte en face de vous. Dans cette nouvelle salle, planez de pilier en pilier pour rejoindre la seconde porte sur votre droite. Ouvrez le coffre au passage pour trouver des **noix Mojo** qui serviront à vous

défendre. Passez le curieux petit arbre et ouvrez la porte pour rejoindre une sorte de salle des machines. Grimpez la passerelle et montez les marches pour rencontrer le vendeur de masques, from Chinatown, qui vous propose son aide. C'est parti, il vous reste 72 heures.

Montez les petites marches et poussez la porte pour déboucher au pied du clocher, au sud de la ville.

Votre première tâche est de rendre visite à la **grande Fée** près de la porte Nord.



NOTRE AMIE LA GRANDE FÉE

Rejoignez la partie Nord du village en empruntant la porte derrière le clocher. Prenez ensuite à gauche, et montez le petit

passage pour rejoindre la fontaine de la grande fée.

Malheureusement, celle-ci a été brisée par Skull Kid. Vous devez retrouver la fée égarée dans le village. Elle se trouve dans le lavoir accessible depuis la partie Sud de la ville. Si elle n'y est pas, rejoignez la partie Est. La petite fée égarée doit virevolter quelque part au-dessus de la



place (1), mais seulement pendant la nuit. Utilisez la fleur, et envoyez-vous pour l'attraper puis ramenez-la à la fontaine des fées dans la partie Nord. Vous rencontrerez alors la grande fée qui vous donnera le pouvoir magique de lancer des bulles et qui vous conseillera d'aller voir l'homme de l'observatoire qui devrait pouvoir vous renseigner sur Skull Kid. Dans la partie Nord de la ville, vous aurez sans doute remarqué un **bonhomme vert** accroché à un ballon. Éclatez ce ballon avec l'une de vos bulles et parlez lui. Vous pourrez alors lui acheter une carte de la ville pour 5 rubis, ou la carte du bois-cascade pour 40 rubis.

LES SALES GOSSES

Pour trouver le passage secret qui mène à l'observatoire, vous devez parler aux enfants et tout particulièrement à Jim. Retrouvez-le dans la partie Nord de la ville, et éclatez le ballon avec une bulle. Jim, va alors consentir à vous aider.



Toutefois, vous devez retrouver et **attraper les 5 chenapans pour recevoir un code**. Baladez-vous dans le village et foncez sur eux pour les attraper. Méfiez-vous, ils sont rapides. Deux d'entre eux se trouvent dans la partie Nord, deux autres se situent dans la partie Est et le dernier se cache dans la partie Ouest. Retournez ensuite dans la partie Nord pour retrouver les 5 gamins alignés. Vous recevrez alors le code, qui doit changer à chaque partie, à donner au petit garçon dans la partie Est pour avoir accès au passage secret. (2) Notez ce code, vous en aurez besoin tout au long de votre aventure.

L'OBSERVATOIRE

Descendez le petit passage après le garçon, puis continuez à avancer. Sautez de caisse en caisse sur l'eau, puis tuez l'araignée sur l'autre rive. Éclatez le ballon avec une bulle, brisez les jarres pour trouver des items, puis grimpez à l'échelle. Dans cette nouvelle



épouvantail. Montez l'escalier arc-en-ciel et parlez à l'astronome. Jetez un œil dans le télescope, et zoomez au sommet du clocher pour apercevoir Skull Kid. (3) Une petite météorite va alors s'abattre sur l'observatoire. Sortez par la porte bleue et ramassez la **larme de lune**. Il vous reste alors à rejoindre le clocher. (4)



PETITE SÉANCE DE TROC ET RETOUR VERS LE PASSÉ

Rejoignez la fleur jaune dans la partie Sud de la ville pour rencontrer une curieuse créature Mojo qui cherche justement une larme de lune pour offrir à



sa femme. En échange vous recevrez alors le **titre de terre**, qui est en fait le titre de propriété de sa fleur. (5) Vous pourrez ainsi vous envoler afin, d'une part, de récupérer le quart de cœur sur le clocher, et d'autre part pénétrer à l'intérieur du clocher lorsque la porte s'ouvrira à minuit, la veille du carnaval. (6) Montez l'escalier pour croiser de nouveau le chemin de



Skull Kid. Après la cinématique, envoyez-lui une bonne grosse bulle alors qu'il flotte dans les airs au-dessus de vous. Récupérez ensuite votre ocarina pour déclencher une autre cinématique. Utilisez-le ensuite pour **jouer le chant du temps** et revenir ainsi au début des 72 heures. Rendez alors visite au vendeur de masques dans le clocher pour apprendre le **chant de l'apaisement** qui vous permettra de retrouver votre forme humaine. Vous recevez en outre le **masque Mojo** que vous pourrez utiliser quand bon vous semble. Il est maintenant temps de se rendre au marais.



LE MARAIS



NOS SORCIÈRES BIEN AIMÉES

Sortez par la sortie Sud en direction des marais. (7) Traversez la plaine en allant tout droit. Regardez la cinématique vous

montrant la rencontre entre les 2 petites fées et Skull Kid. Continuez tout droit. Rejoignez la partie Sud des marais et prenez sur la gauche en suivant les nénuphars. (8) Entrez dans la hutte surélevée et parlez à la tenancière. (9) Sa sœur est égarée dans les bois perdus. Redescendez et entrez-y. Suivez



le petit singe qui va vous conduire vers celle que vous cherchez. Prenez garde aux tortues agressives. Après votre rencontre, retournez dans la hutte pour recevoir une **potion Rouge** que vous porterez à la femme blessée. (10) Ressortez des bois, parlez aux singes et rejoignez la première hutte sur pilotis, celle avec un



bateau en dessous. Parlez à la sorcière que vous avez sauvée, à travers la vitre pour recevoir la **boîte à images** et embarquez sur la pirogue pour rejoindre le palais Mojo.

LE PALAIS MOJO

Quittez le bateau en prenant garde de ne pas tomber car l'eau est ici empoisonnée. (11) Mettez votre masque de Mojo. Traversez le premier pont et parlez aux



2 Mojos gardiens. Prenez ensuite la porte au fond du corridor pour arriver dans la salle du trône. **Prenez une photo du roi** pour gagner le concours de la plus belle photo. Parlez au singe dans la cage puis ressortez et prenez la porte à gauche. Traversez les jardins sans être vu par les gardiens (12), et laissez-



vous tomber dans le trou. Achetez des haricots magiques au marchand et remplissez votre bouteille vide avec de l'eau. Ressortez de l'enceinte et sautez sur les nénuphars à gauche pour

rejoindre un lieu sec avec une plante. Tuez-la et cherchez un peu de terre meuble avec un trou au milieu pour y planter un haricot. (13).



Arrosez-le pour faire apparaître une feuille volante et utilisez-la pour monter. Traversez maintenant les jardins en volant de plante en plante et en prenant garde aux projectiles. Vous devriez atteindre le petit singe prisonnier. Enlevez votre masque et parlez-lui. Présentez-lui votre ocarina puis remettez votre masque Mojo. Vous apprendrez la **sonate de l'éveil**. Vous devez maintenant rejoindre le temple du bois-cascade en empruntant le raccourci réservé aux Mojos à droite de la passerelle juste à l'entrée du palais. En empruntant ce raccourci, vous devez utiliser les plantes pour planer et progresser. Prenez garde aux libellules agressives. Planez jusqu'à l'arche, puis rejoignez ensuite la plate-forme à gauche de la chute. Vous y rencontrez le hibou qui vous apprend le **chant de l'envol** vous permettant de rejoindre



n'importe quelle statue de hibou dans le monde, pourvu que vous l'ayez frappée avec votre épée. Passez ensuite de l'autre côté de la chute et entrez par le passage. Montez sur les passerelles, tuez les sales bestioles et planez pour rejoindre une sorte d'autel. Jouez le chant de l'éveil pour faire apparaître le temple. (14) Planez jusqu'à lui, et entrez-y.

LE TEMPLE DU BOIS-CASCADE

Une fois dans le temple, planez de fleur en fleur pour rejoindre la porte du fond. (15) Descendez la rampe sur la gauche puis traver-



sez l'eau empoisonnée en marchant sur les plantes carnivores. Rejoignez les quelques jarres dans le coin droit de la pièce et brisez-les pour libérer une fée. Empruntez maintenant la porte que vous venez d'atteindre. Planez en Mojo vers le côté gauche de la pièce pour trouver une petite clé dans un coffre. Prenez ensuite la porte qui se trouvait en face de vous. Tuez les 3 tortues en vous planquant dans les plantes et en décollant au moment où elles vous passent dessus. Vous recevrez en récompense le plan du donjon. Retournez dans la salle des plantes carnivores (16) et utilisez votre petite clé

pour ouvrir la porte scellée. Poussez le cube qui vous bloque le passage et prenez le chemin de droite. Tuez l'araignée pour délivrer une fée. Continuez sur la passerelle et poussez le cube une nouvelle fois pour accéder



à la porte scellée par des barreaux. En Link, retournez là où se trouvait l'araignée pour allumer un de vos bâtons, puis courez allumer la torche à côté de la porte pour la débloquer. Entrez et shootez les 2 libellules avec la même méthode que les tortues, pour recevoir la boussole. Ressortez, utilisez un bâton pour allumer la torche au sommet des escaliers sur la gauche. Prenez garde aux chauves-souris. Allumez de nouveau votre bâton puis sautez tout droit puis vers la droite pour détruire la toile d'araignée. Avancez, tuez les plantes et montez l'escalier. Vous êtes alors dans une salle très sombre. Tuez toutes les bestioles aux yeux rouges pour recevoir un coffre dans lequel vous trouverez une fée. Utilisez un bâton afin d'allumer les 3 torches tout autour de la pièce pour ouvrir la porte. Traversez la salle suivante en planant de plante en plante et en évitant les libellules, puis descendez l'escalier au fond. Sur la corniche, marchez sur le « switch » pour faire apparaître 2 échelles.





Prenez ensuite la porte juste en face du « switch », empruntez le chemin de droite et passez la porte pour affronter une sale bestiole.

Utilisez votre épée et tabassez ce lézard (17) en prenant garde à ses flammes, pour recevoir l'arc du brave et 30 flèches. Ressortez, tirez une flèche dans l'œil juste en face de vous pour faire grimper la plante. Planez ensuite jusqu'à la porte en face, et préparez vous à affronter un autre boss : le Gekko. (18) La technique est simple, mais réclame une certaine dextérité. En Mojo, planquez-vous dans un fleur et attendez que la tortue chevauchée du Gekko passe au-dessus de vous pour le désarçonner. Transformez-vous en Link et ciblez la bestiole



avec votre arc pour le blesser. Répétez l'opération 3 fois pour la tuer et la transformer en vulgaire grenouille. Passez la grille du fond et ouvrez le coffre pour prendre la clé d'or qui va vous ouvrir l'accès à l'ancre du boss. Retournez dans la salle du « switch », et tirez une flèche au travers de la flamme pour allumer la torche sur la fleur géante. Celle-ci va alors monter. Rejoignez la petite bulle sur la

corniche et éclatez-la pour libérer une fée. Sautez sur la fleur et tirez une flèche au travers des flammes de telle sorte que celle-ci allume la torche située à gauche de la porte avec des barreaux. Vraiment pas évident, bon courage. Empruntez ensuite cette fameuse porte. Planez jusqu'à la plate-forme avec les rubis dessus, et tuez les 2 libellules. Utilisez les plantes pour libérer les 4 fées dans cette pièce. Allez ensuite du côté gauche, tirez une flèche dans le cristal et planez en Mojo pour rejoindre les piliers qui ne sont plus enflammés, puis prenez la porte du boss sur votre gauche. Ne traînez pas ! Et c'est parti pour le 1^{er} boss.

LE BOSS ODOLWA

Un guerrier africain à affronter. Rien d'insurmontable. (19) Commencez par le fritter dans les jambes pour l'affaiblir. Évitez ses



coups d'épée et soyez mobile. Notez que des bombes et des herbes reposent tout autour de la pièce. Pensez-y lorsque vous êtes à court de vie ou de munitions. Au bout d'un certain temps, ce boss fera appel à des araignées et à une nuée de papillons noirs pour vous blesser. Tuez les araignées avec votre épée puis attendez que le guerrier jette un anneau de feu pour voir disparaître les papillons. Ne bougez pas lorsque vous êtes encerclé par les flammes, contentez-vous d'esquiver les coups que le géant peut éventuellement vous adresser. Entre deux attaques du guerrier,



allez le frapper dans les jambes jusqu'à ce qu'il rende l'âme. Vous recevrez un cœur de vie ainsi que son masque. Vous verrez ensuite une cinématique et vous apprendrez l'ode de l'appel qui vous servira bien plus tard dans le jeu. Après avoir tué le boss et regardé la cinématique, vous reprenez le contrôle de Link. Cognez sur les barreaux pour entrer et trouvez la princesse. (20) Parlez-lui, puis enfermez-la dans votre bouteille vide. Ressortez alors du temple et retournez au palais Mojo. Délivrez la princesse (21) devant son père pour sauver le pauvre petit singe. Cela vous ouvrira alors l'accès à l'autel Mojo, accessible en suivant les nénuphars à gauche en sortant du palais. (22) Il est temps désormais de se rendre à la montagne et de sauver le peuple Goron.



LES FÉES DU TEMPLE DE BOIS-CASCADE

Voici la localisation des 15 petites fées égarées dans ce temple :

- Immédiatement en entrant, mettez le masque de la grande fée pour l'attirer.
- Dans un coffre sur une des plates-formes de la première salle.
- Tuez la plante près de la porte verrouillée dans la seconde salle.
- Détruisez toutes les jarres dans un des coins de la salle où se trouve la fleur géante.
- Détruisez la ruche en haut à gauche du coffre où vous trouvez la première petite clé.
- Détruisez la ruche au-dessus du bloc de pierre que vous poussez pour débloquer le passage.
- Après avoir allumé la torche sur la fleur géante, retournez dans la salle du bloc et plongez.

L'eau n'est plus empoisonnée.

- Tuez l'araignée dans la salle du bloc.
- Dans le passage sombre, tuez toutes les bestioles aux yeux rouges.
- Au premier étage à hauteur de la fleur géante.
- Planez jusqu'au « switch » situé derrière la torche que vous devez allumer depuis la fleur géante tournoyante, et marchez dessus.
- Les 4 dernières se trouvent toutes dans l'antépénultième salle du donjon, juste avant le boss. Trois d'entre elles sont cachées dans les recoins des plates-formes près de l'entrée.

La dernière est au milieu des flammes sur le premier pilier. Utilisez le masque de la grande fée pour l'attirer sans dommage. Ressortez du temple puis rejoignez l'espèce d'autel où vous avez joué le chant de l'éveil. Cherchez une grotte sur la droite dans la falaise. Planez jusqu'à celle-ci et pénétrez dans la fontaine des fées. Vous

apprendrez alors une nouvelle technique d'épée, à savoir l'attaque cyclone qui vous permet de vous concentrer et de frapper avec un plus grand rayon d'action.



LA MONTAGNE



PETITE RANDONNÉE

Sortez de la ville par la porte Nord. (23) Descendez la rampe, puis grimpez vers la montagne sur la rampe de l'autre côté. Tirez 2 flèches sur le glaçon suspendu au-dessus des 2 blocs de glace pour ouvrir le passage. Continuez



vos ascensions en prenant garde aux araignées, et détruisez les grosses boules de neige avec des bombes. Pour info, vous pouvez acheter un sac à bombe pour 50 rubis dans la rue commerçante de la ville. Bienvenue au village de la montagne. (24) Empruntez alors le chemin sur la droite du chalet. Traversez les ponts de bois, (25) descendez le bonhomme vert en ballon, et achetez-lui la

carte des lieux pour 20 rubis. Continuez votre route jusqu'au prochain site.



LE VILLAGE GORON

Bienvenue au village Goron. Descendez le plan incliné en bois, passez à côté du Goron frigorifié et suivez la corniche pour apercevoir le hibou sur votre gauche. Sautez alors en contrebas, ciblez-le et parlez-lui.



Il va alors décoller en laissant tomber des plumes. Suivez-le en sautant vers les plumes qui reposent en fait sur des plates-formes invisibles. Entrez ensuite dans la grotte. (26) Coupez les herbes pour trouver des bombes puis ouvrez le coffre pour recevoir **le monocle de vérité**. Utilisez-le pour repérer et tuer l'araignée. Détruisez également les rochers avec des bombes pour trouver des coffres remplis



de rubis. Ressortez et utilisez votre item pour voir les plates-formes. Une fois de l'autre côté du précipice, vous verrez alors le fantôme d'un Goron. Suivez-le grâce à son ombre ou grâce au monocle. Il vous conduit au cimetière Goron, sur une corniche près du chalet que vous avez déjà croisé. Traversez le petit lac en Mojo puis utilisez votre monocle (27) pour voir une échelle invisible sur la paroi. Grimpez-y en prenant à droite, à gauche puis à droite aux intersections. Entrez alors dans la grotte.

LE CIMETIERE GORON (28)



Une fois dans le cimetière, parlez au fantôme. Jouez-lui le chant de l'apaisement pour recevoir le **masque Goron**. Mettez-le et lisez



les inscriptions sur la tombe pour apprendre vos nouvelles aptitudes. Tirez ensuite la tombe pour faire jaillir une source d'eau chaude. (29) Remplissez alors votre bouteille vide avec cette eau chaude et allez dégeler le



pauvre Goron à l'extérieur. Retournez dans la grotte, prenez de nouveau de l'eau chaude et retournez le plus vite possible dans la zone où il y avait des passerelles. Cherchez une boule de neige plus grosse que les

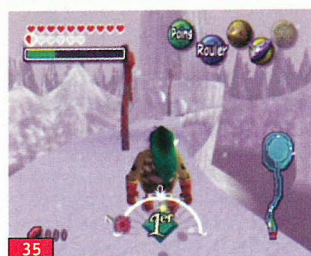
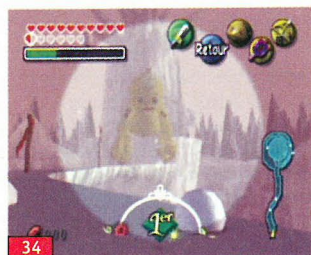
autres, et détruisez-la pour faire apparaître un vieux Goron gelé. Parlez-lui, puis rendez-vous au village Goron. Descendez et rejoignez une porte fermée. Utilisez votre mouvement spécial Goron, en appuyant simultanément sur A et B pour l'ouvrir. (30) Entrez dans le sanctuaire Goron où vous entendez un bébé crier. Parlez à tout le monde puis montez voir le gamin. Sortez et allez dégeler de nouveau le vieux Goron. (31) Celui-ci va alors vous apprendre le début d'une **berceuse**. Retournez voir le bébé et jouez-lui ce morceau. Il vous apprendra alors la suite et s'endormira. (32) Maintenant, en Link, prenez un bâton, enflam-



mez-le dans la salle du bébé et redescendez dans le hall en allumant toutes les torches. Le lustre va alors se mettre à tourner. Revenez au sommet et élancez vous en Goron pour détruire une des pierres du lustre. Un morceau de viande, enfin de pierre, devrait choir et portez-le au Goron affamé près du chalet pour recevoir **le masque de Don**



Gero. Maintenant, en route pour le temple. Près du chalet, empruntez le chemin au Nord-Ouest. Suivez le chemin et mettez-vous en boule pour franchir les crevasses. (33) Prenez garde aux boules de neige qui dévalent. Vous voici donc devant



le temple, mais vous êtes bloqué par un blizzard. Mettez votre monocle pour voir un Goron géant en train de dormir. (34/35) Endormez-le en lui jouant la berceuse. Traversez le pont de glace et continuez à monter jusqu'à l'entrée du temple. Notez la présence d'une fontaine des fées à la base de la montagne qui supporte l'édifice.

LE TEMPLE DU PIC DES NEIGES

Dans la 1^{ère} salle, tuez tous les spectres puis brisez les pics de glace avant de pousser le cube pour déboucher dans une salle. Prenez à droite, traversez le pont coupé (36) en utilisant votre roulade Goron. En Link, sautez sur la plate-forme et prenez la porte. Ouvrez la porte pour recevoir la carte du donjon. Ressortez et prenez l'autre porte sur le côté. Allez maintenant prendre la porte en face. Tirez les 2 blocs sur votre gauche pour accéder à une salle



secrète qui contient un coffre enfermant une petite clé. Retournez alors au premier embranchement au début du temple et déverrouillez la porte. Ouvrez le coffre et prenez la boussole avant de faire sauter le mur craquelé du fond avec une bombe. Montez l'escalier. Dans cette salle, utilisez votre arc pour faire tomber les pics de glace suspendus au plafond, afin de détruire les blocs de glace sur les piliers. Grimpez alors sur la plate-forme supérieure, détruisez le monticule de neige pour trouver un coffre qui contient la petite clé nécessaire pour ouvrir la porte au bout de la salle. Voici maintenant un

petit casse-tête. Sautez en Goron sur le premier disque puis traversez le fossé en Link. Sautez en Goron sur le 2^e disque, puis faites de même sur le disque situé au milieu. La porte est désormais dégagée : grimpez en Link sur le pilier et passez la porte. Roulez en Goron jusqu'à la porte d'en face. Suivez la paroi neigeuse sur la droite. Ensuite, roulez de nouveau jusqu'à la porte en face pour combattre un demi-boss magique.

Frappez-le lorsqu'il apparaît sur un des 4 téléporteurs. Évitez ensuite son jet de glace. Faites de même lorsqu'il fait appel à ses clones et tout se passera bien. Vous recevrez alors **les flèches de feu**. Ressortez et retournez sur la plate-forme circulaire grise dans la pièce principale. (37) Utilisez vos flèches de feu pour faire fondre les cristaux de glace qui bloquaient les portes. Empruntez alors celle qui se trouve près de la grille. Dans cette salle, détruisez les bonshommes de glace,



puis allumez les torches avec vos flèches enflammées pour ouvrir la porte barrée. En Goron, écrasez le disque pour faire monter la plate-forme centrale. Retournez alors dans la salle du pont coupé et détruisez les bonshommes de glace pour faire apparaître un coffre dans lequel vous trouverez une petite clé.





En Link, rejoignez alors la salle où vous avez trouvé la carte du donjon. Avec vos flèches enflammées détruisez le bonhomme de glace et tirez une flèche dans l'œil, juste derrière lui. Vous allez

alors monter et vous pourrez accéder à la porte. Vous revoici dans la salle principale. **(38)** Utilisez les coins enneigés en roulant tel un Goron pour rejoindre la porte. Dégelez l'entrée, puis montez l'escalier. Continuez votre ascension, traversez la salle avec les bonshommes de neige. Déverrouillez la porte et tuez les 2 lézards avant de prendre la porte au fond. Vous rencontrez le magicien pour un second combat. Même pas peur d'abord. Il y a désormais 6 téléporteurs et ils semblent plus rapides. Pas de panique, placez-

vous sur une des plates-formes dans un des coins de la pièce, et ajustez-le tranquillement avec vos flèches de feu. Normalement, ses attaques de glace ne peuvent vous atteindre. À sa mort, vous recevrez la clé du boss dans la petite salle adjacente. Ressortez et redescendez. Maintenant, le but de la manœuvre est simple : vous devez détruire les parties bleues de la colonne centrale avec vos poings Goron pour l'amener à bonne hauteur, afin de pouvoir accéder à l'ancre du boss. Parcourez donc les différents étages du niveau et détrui-

LES FÉES DU TEMPLE DU PIC DES NEIGES

- Détruisez la bulle sous la plate-forme du fond, dans la salle du pont de bois coupé. Utilisez ensuite le masque des grandes fées pour l'attirer.

- Dans cette même salle, détruisez la bulle située dans la petite tour de pierre depuis le haut de la salle.

- Marchez sur le « switch » au milieu de la lave dans la partie inférieure du niveau pour faire apparaître un coffre dans lequel se trouve une fée.

- Dans la salle où vous trouvez la première petite clé, poussez et tirez la pile de blocs au fond de la salle. Pour accéder à ce coffre, vous devrez passer par la salle où vous avez trouvé la boussole.

- Dans un des coins de la salle où vous avez trouvé la carte du donjon.

- Dans la partie supérieure de la salle où vous avez trouvé la carte du donjon, utilisez le monocle de vérité pour déceler une suite de petites plates-formes qui vous conduiront à la sixième fée.

- Dans la salle où se trouvent de

nombreux blocs de glace sur des piliers, sautez au-dessus de la traînée de neige située sur le mur, pour trouver une salle secrète dans laquelle vous découvrirez la septième fée.

- Dans la salle où vous trouvez la boussole, marchez sur le « switch » après l'avoir dégelé, puis poussez le bloc pour rejoindre le lieu où le coffre apparaît. Vous y trouverez la huitième fée.

- Dans cette même salle, poussez le bloc pour rejoindre le pilier sur lequel se trouve une caisse. Détruisez-la avec une bombe pour trouver la neuvième fée.

- Dans la salle où vous devez sauter sur les disques pour accéder à la porte, regardez le plafond avec votre monocle pour apercevoir une cavité dans laquelle vous trouverez la 10^e fée.

- Dans la salle où vous devez allumer les 3 torches pour ouvrir une porte, détruisez tous les bonshommes de glace pour faire apparaître un coffre dans lequel vous trouverez la 11^e fée.

- Dans la salle du pilier central,

repérez une traînée de neige sur un des murs. Montez dans les étages, pour vous retrouver juste au-dessus de cette marque. Jetez-vous dans le vide en longeant la paroi pour accéder à une salle secrète dans laquelle vous trouverez la 12^e fée.

- Dans la salle avec tous les vilains bonshommes de neige, utilisez votre monocle pour repérer une cavité juste au-dessus des 3 pics de glace posés sur le sol, et déceler une bulle dans laquelle flotte la 13^e fée.

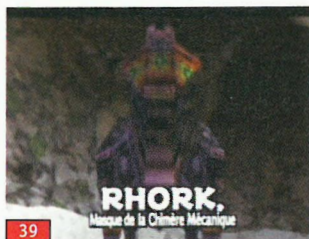
- Enfin, tuez les 2 lézards qui vous attaquent simultanément pour libérer les 2 dernières fées. Ressortez du temple et rejoignez la base de l'édifice avant de pénétrer dans la grotte. Vous accédez alors à une fontaine des fées, où vous croisez la grande fée de la sagesse. Celle-ci, pour votre belle collecte, vous octroiera une barre de magie 2 fois plus grande. Ne riez pas, cela sera utile pour la suite.



sez ce qui doit l'être. Une fois ceci fait, retournez au sommet du pilier central et vous pourrez accéder à un corridor menant droit au boss. Il ne vous reste plus qu'à franchir ce dernier pont et à ouvrir la porte.

LE BOSS RHORK (39)

Vous apercevez dès votre entrée une sorte de cheval prisonnier dans un cube de glace. Tirez une flèche enflammée pour enclen-



cher le combat. Transformez-vous en Goron, et poursuivez-le en vous mettant en boule et en allant le plus vite possible afin de faire sortir vos piques. (40) Vous détruirez ainsi tous les objets que votre fourbe adversaire vous enverra, tout en l'attaquant par-derrière. Évitez quand même son rayon gelé qui vous cause des dommages, même si vous êtes en boule. Détruisez les jarres vertes

sur votre passage pour récupérer de la magie. Si par malheur vous êtes à court de vie, rejoignez l'entrée où 2 jarres vous procureront des flèches à profusion et où vous attendrez tranquillement le passage du cheval fou. Après sa défaite, emparez-vous du cœur de vie supplémentaire et prenez le masque. Bravo, vous avez sauvé les Gorons. (41)



LE RANCH ROMANI



RENDS-MOI MON CHEVAL !

Pour accéder au ranch Romani, vous devez emprunter la sortie Sud et prendre sur la droite avant l'accès au marais. Passez alors l'espèce de portique pour accéder au chemin du ranch. Prenez garde, des oiseaux voleurs rôdent dans les parages et peuvent vous voler votre épée que vous récupérez contre 50 rubis au bazar. Sachez que le chemin au ranch est bloqué par un rocher géant que vous devrez faire sauter. Pour cela, vous devez vous rendre au village Goron, et rendre visite au Goron géant dans la grotte bloquée par de la glace. Faites-la fondre et entrez. Vous devrez



alors ouvrir l'accès à la course Goron en transportant un **baril de poudre**. Dépêchez-vous, votre temps est compté. Pour cela retournez dans la région des passerelles et montez les plans inclinés juste avant le passage qui mène au chalet du forgeron. Faites sauter le rocher, et allez participer à la course Goron. Si vous gagnez, vous remporterez une **bouteille remplie de poudre d'or**.

Retournez alors voir le Goron qui vous offrira une **bombe géante** gratuite. Plus tard, il vous en coûtera 100 rubis. Retournez alors au passage qui mène au ranch et faites sauter le rocher. (42) Dans le ranch, parlez à Romani, la jeune fille. Acceptez son histoire d'OVNIS tel un jeune Mulder en herbe, et réussissez son challenge en détruisant 10 ballons rouges avant la fin du temps imparti. Vous apprendrez alors le **chant d'Epona** et retrouverez ainsi votre fidèle destrier. (43)





L'Océan



VAMOS A LA PLAYA

Vous pouvez acheter, si vous le voulez, une carte de la grande baie au bonhomme vert accroché à un ballon près de la route qui mène au ranch. Empruntez la sortie Ouest qui mène à l'océan. (44) Rejoignez la barrière-



re, puis faites appel à votre fidèle destrier en jouant le chant d'Epona avec votre ocarina. Prenez votre élan et sautez par-dessus la barrière pour rejoindre la grande baie. (45) Scrutez l'océan pour



apercevoir une nuée de mouettes survolant quelque chose. Il s'agit en fait d'un corps de Zora. Nagez jusqu'à lui et parlez-lui avant de le tracter jusqu'à la plage. Écoutez son histoire avant de lui jouer le chant de l'apaisement puis regardez la cinématique pour recevoir le **masque de Zora**. Recueillez-vous sur la tombe pour vous familiariser avec les mouvements de ces êtres aquatiques.

LE THÉÂTRE ZORA

Allez ensuite sur la gauche et suivez les panneaux pour rejoindre le hall des Zoras. Dirigez-vous alors vers l'horizon et rejoignez la structure avec une queue de sirène au-dessus. (46)



Plongez grâce à votre nouveau masque et cherchez l'entrée sous-marine. Une sorte de ver aspirant vous attend, tuez-le puis entrez dans le hall. (47/48) Parlez à



tout le monde puis prenez le chemin qui mène à l'extérieur près du magasin. Parlez à Lulu puis retournez en ville. Prenez la direction des marais et allez acheter 1 potion Rouge pour 20 rubis. Vous pouvez l'acheter en ville, mais c'est plus cher.

Rendez-vous maintenant à la sortie Est de la ville. Appelez votre cheval et dirigez-vous vers le canyon. Sautez les 2 barrières en ignorant les bombes qui ne vous causent aucun dommage tant que vous êtes à cheval. Repérez alors un cercle de pierres sur votre droite. Utilisez votre monocle pour apercevoir Shiro, un soldat fatigué, au milieu. Donnez-lui votre potion rouge pour recevoir en échange le **masque de pierre** qui vous rendra invisible aux gardes Gerudo. Retournez alors à la grande baie. Rejoignez le mur Nord, plongez et détruisez les panneaux ornés d'une tête de mort (49) pour découvrir un passage qui mène à la forteresse des pirates.



LA FORTERESSE DES PIRATES

Dans la forteresse, utilisez le masque de pierre pour passer inaperçu auprès des gardes. Grimpez la rampe et remarquez les bateaux qui font des rondes. Montez sur l'un d'entre eux (50/51) pour rejoindre le ponton Nord sans nourrir les





poissons au passage. En Goron, sautez sur le disque pour ouvrir un passage sous-marin au Sud-Est. Plongez et entrez dans une sorte de labyrinthe. Rien de difficile : tirez, détruisez les panneaux avec des têtes de mort et poussez les cubes de façon à débloquer le passage vers un courant ascendant. Traversez le couloir en prenant garde aux mines et au courant qui vous propulse dans le lagon. Empruntez la porte au sec au fond du couloir. Nagez en évitant les mines, collectez le rubis rouge dans le coffre sous l'eau, puis montez la rampe et ensuite les escaliers. Détruisez les tonneaux avec votre poing Goron puis marchez sur le « switch » caché derrière. Redescendez rapidement

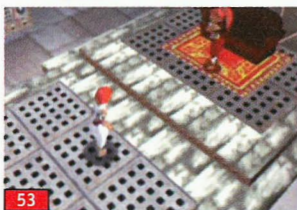
la rampe en roulant pour prendre le quart de cœur dans la cellule. Marchez sur le « switch » pour ressortir. Remontez et tirez une flèche dans le cristal pour ouvrir l'accès au tunnel. Transformez-vous en Zora et dépêchez-vous de passer cette grille. Évitez les mines et les courants pour accéder à l'échelle au bout. Au sommet, marchez sur le « switch » puis placez-vous sur la grille et tirez rapidement une flèche sur le « switch » mural. Vous êtes alors propulsé par un geyser à l'étage supérieur. Montez à l'échelle, retournez-vous et tirez une flèche dans ce nouveau « switch » mural pour faire disparaître les barreaux de la porte du bas. Descendez et prenez cette porte. Suivez la corniche, montez



la rampe et prenez le passage. Vous voici désormais en plein cœur de la forteresse. (52)

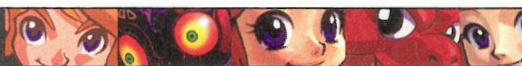
À LA RECHERCHE DES ŒUFS

Sautez en contrebass et rejoignez la structure centrale. Montez à l'échelle et traversez la passerelle lorsque la gardienne ne s'y trouve pas. Prenez la porte au bout et avancez pour surprendre une conversation entre 2 guerrières. (53) Tirez alors une flèche



sur la ruche à droite, au travers des barreaux pour faire fuir tous les gardes. Ressortez et pénétrez alors dans cette salle pour ouvrir le coffre et récupérer le grappin. (54) Plantez le grappin sur la planche au-dessus de l'aquarium puis plongez et capturez l'œuf bleu dans une de vos bouteilles. Plus vous avez de bouteilles, plus votre tâche sera facile. Chaque





œuf doit être placé dans l'aquarium du biologiste marin dans la cabane en forme de crochet, au milieu de la grande baie. Si vous n'avez qu'une seule bouteille, la chose sera longue et laborieuse car vous devrez faire des allers-retours. Quoi qu'il en soit, ressortez et utilisez votre grappin pour rejoindre les portes situées à l'étage supérieur. Combattez les gardes que vous rencontrez, puis pénétrez dans les salles avec les aquariums. Plongez-y et récupérez les œufs dans vos bouteilles vides avant de les porter au labo océanique. Vous pouvez ainsi récupérer 3 œufs supplémentaires dans la forteresse.

LE Puits de Pierre

Après avoir récupéré les 4 œufs dans la forteresse Zora, vous devez aller chercher les 3 derniers dans le puits de pierre. Depuis la statue de hibou sous le labo océanique, regardez vers l'horizon pour repérer 2 immenses piliers qui sortent de l'océan.

Rejoignez-les, plongez et marchez entre

ces 2 piliers pour accéder au puits de pierre. Vous devez maintenant avancer et suivre les panneaux pour ne pas vous perdre dans les eaux troubles. (55) Pour réussir sans problème cette sorte de



labyrinthe, suivez la flèche du premier panneau, mais ignorez le second que vous atteignez alors, pour suivre les indications de celui qui se trouve juste derrière. Suivez ensuite normalement les flèches des panneaux suivants pour atteindre le puits de pierre proprement dit. Plongez tout au fond de cette caverne abyssale et tuez les murènes (56) qui surgissent des grottes en utilisant vos



nageoires couperets. Remontez ensuite la fosse en faisant la chasse aux murènes pour trouver les 3 œufs Zora qui vous manquent, puis retournez à la surface pour rejoindre le labo océanique.

(57)

Une fois les 7 œufs Zoras déposés dans l'aquarium du labo océanique, regardez-les grandir puis



parlez au savant avec votre masque de Zora. Vous allez alors apprendre la **Bossa Nova des flots** que vous pourrez jouer avec votre guitare. Pourjoignez alors la péninsule des Zoras et jouez cette mélodie à Lulu. (58) Elle reprendra alors cette chanson et



appellera une tortue géante. Utilisez votre grappin sur un des palmiers pour atteindre le dos de la tortue. (59) Celle-ci va alors vous conduire au temple de la grande baie.



LE TEMPLE DE LA GRANDE BAI

Quittez l'embarcadère de la tortue en prenant la porte. (60) Vous entrez dans la première salle du donjon avec plein de machines dedans. Plongez et





rejoignez le coin de la pièce où se trouve une sorte de valve que vous pouvez manipuler. (61) Poussez, ou tirez-la pour activer un geyser d'eau dans cette salle. Retournez à l'entrée et prenez l'ascenseur de droite pour atteindre la plate-forme. Tuez les araignées, sautez sur le jet d'eau, puis empruntez le petit corridor pour accéder à la salle principale du donjon. Sautez à l'eau et notez que le courant est violent dans cette salle. Essayez alors d'emprunter le couloir jaune juste un peu en dessous de la surface. Une fois au bout, remontez sur la petite plate-forme et utilisez votre grappin sur le coffre pour l'atteindre et trouver la carte du donjon. Plongez ensuite au fond de cette salle et empruntez le couloir bloqué par 2 mains monstrueuses que vous aurez préalablement éliminées. Tuez de même toutes les plantes suspendues aux nénuphars et prenez la porte au bout. Rejoignez le coffre avec votre grappin et prenez la boussole. Tuez ensuite tous les ennemis dans l'eau et plongez pour



recupérer une petite clé cachée dans un coffre. Remontez et sautez dans le courant juste avant la porte pour rejoindre la salle principale. Plongez tout au fond, et empruntez le couloir rouge. Remontez à la surface et cherchez un tuyau rouge pour monter dessus. Suivez le tuyau, déverrouillez la porte, faites le plein d'items dans cette salle avant d'aller affronter un demi-boss derrière la porte suivante. Gloups ! Un œil géant tout moche. La première chose à faire est de détruire sa protection de bulles. Utilisez votre grappin pour



les attirer et les tuer avec votre épée. Ceci est long et laborieux car ces bulles sont très nombreuses. Une fois que vous avez éliminé suffisamment de bulles, vous pouvez alors le frapper à l'œil. Restez alors dans un des coins de la salle et attendez qu'il vienne face à vous pour le frapper sans risque d'être blessé. Après sa mort, vous recevrez **les flèches de glace** qui vont vous être d'un grand secours. Retournez alors dans la salle principale, puis dans la pièce où vous aviez trouvé la boussole.

De retour dans la salle de la boussole, tuez les plantes accrochées aux nénuphars puis sautez dessus. Utilisez vos flèches de glace sur l'eau pour créer des plates-formes et rejoindre le corridor qui était inaccessible auparavant. Tirez une flèche de feu



pour débloquent la porte puis entrez pour affronter le Gekko. (62) Poursuivez-le au milieu des bulles, et frappez-le. Courez alors pour éviter la chute du blob géant, et tirez une flèche de glace lorsque celui-ci est de retour au plafond. Il va alors chuter et se briser. Poursuivez alors la bestiole, et tabassez-la avec votre épée. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour la tuer et recevoir la clé du boss. (63) Retournez dans la salle principale, rejoignez la berge et montez à l'une des échelles. Montez sur les pales pour rejoindre l'échelle bloquée par une chute d'eau et tirez une flèche de glace pour pouvoir y accéder. Utilisez votre grappin sur les tonneaux pour accéder à la plate-forme, puis tirez une





flèche de glace sur l'eau pour pouvoir atteindre la valve que vous devrez tirer. Retournez alors dans la salle principale, empruntez le couloir jaune du haut et rejoignez la salle où vous avez trouvé la carte du donjon. Une fois de retour dans la salle où vous avez trouvé la carte du donjon, (64) rejoignez le coffre et utilisez vos flèches de glace pour créer un passage jusqu'à la porte. Gelez ensuite la bestiole



qui vient vers vous (65) avec une de vos flèches, puis poussez le bloc ainsi créé vers la plateforme centrale pour accéder à la valve que vous devrez tirer. Retournez dans la salle principale (66) et prenez le couloir rouge tout au fond. Rejoignez la plateforme dans un des coins de la salle, et gelez la bestiole Mojo pour la transformer en cube de glace. Montez ensuite dessus pour atteindre la valve que vous tirerez. Retournez maintenant dans la première salle du donjon. Cherchez un point d'ancrage pour votre grappin sur le plafond et

utilisez-le pour rejoindre le geyser d'eau sortant du tuyau rouge. Rejoignez ensuite la plate-forme et tirez la valve. Redescendez sur la plate-forme jaune et tirez la valve pour changer le sens du courant dans la salle principale. Retournez-y et plongez au fond pour emprunter le couloir vert. Montez alors sur



le tuyau vert et allez tirer la valve. De retour dans la salle principale, empruntez le couloir vert à mi-hauteur. Allez dans un des coins pour trouver un ascenseur. Sautez ensuite sur le moyeu de l'engrenage pour rejoindre l'autre côté de la salle. Tirez maintenant une flèche de glace sur la cascade pour stopper les pales de telle sorte que vous puissiez les utiliser comme pont pour rejoindre une porte sur le côté. Dans cette salle, progressez de balançoire en balançoire en tirant des flèches de feu au plafond pour faire chuter des contrepoids. Rejoignez ainsi la dernière valve et tirez-la. Retournez dans la salle principale et empruntez le couloir vert tout au fond. Sautez sur le geyser pour rejoindre la porte du boss.

LE BOSS GYORG

Voici un sale piranha géant qui va vous donner du fil à retordre. (67) Restez au centre de la plate-forme et repérez sa position grâce aux petites bulles



qui remontent à la surface de l'eau. Attendez que le monstre saute hors de l'eau et faites alors une roulade pour éviter ses nageoires coupantes. Rejoignez le côté où il a replongé et tirez-lui une flèche pour l'immobiliser au fond du bassin. Jetez-vous alors à l'eau en Zora et utilisez votre bouclier magique pour le blesser de façon significative. Remontez alors rapidement sur la plateforme centrale sans vous faire happer par les mâchoires de la bestiole. (68) Ceci est plus facile à dire qu'à faire. Répétez alors l'opération pour en venir à bout. Notez qu'au bout d'un moment, le monstre crachera une nuée de petits poissons décharnés pour vous rendre la tâche encore un peu plus difficile. Utilisez votre bouclier Zora pour vous en débarrasser s'ils vous collent de trop près. Après votre victoire, prenez le cœur supplémentaire ainsi que le masque du boss.



LES FÉES DU TEMPLE

- Devant la tortue, allumez toutes les torches pour faire apparaître un coffre dans lequel vous trouverez la 1^{re} fée.

- Plongez sous la plate-forme où vous entrez dans la première salle pour trouver la 2^e fée.

- Tuez l'araignée qui garde les rubis sur la gauche dans la première salle pour trouver la 3^e fée.

- Dans la salle principale avec l'hélice géante, détruisez le baril sur une des plates-formes latérales pour libérer la 4^e fée.

- Détruisez la jarre juste en dessous de l'hélice géante, et portez le masque des grandes fées pour sauver la 5^e fée.

- Dans la salle où vous trouvez la carte du donjon, détruisez les jarres avec votre grappin pour trouver la 6^e fée dans l'une d'entre elles.

- Tuez toutes les plantes dans le couloir juste avant la salle de la boussole pour faire apparaître un coffre dans lequel vous trouverez la 7^e fée.

- Dans la salle avec la boussole, examinez le courant d'eau près de la porte, et tuez les 2 mains monstrueuses pour sauver la 8^e fée.

- Après avoir débloqué l'échelle dans la salle principale avec une flèche de glace, entrez dans la salle suivante et rejoignez le coin gauche en créant des plates-formes de glace. Regardez au plafond et utilisez votre grappin pour monter sur la grille, où vous trouverez un coffre contenant la 9^e fée.

- Dans la salle des tuyaux verts avec une hélice et une cascade, montez sur l'ascenseur horizontal pour repérer une alcôve avec une torche ainsi qu'un coffre dans lequel vous trouverez la 10^e fée.

- Dans la salle des tuyaux verts, gelez la cascade puis montez sur les pales de l'hélice pour repérer une alcôve contenant un coffre avec la 11^e fée à l'intérieur.

- Plongez dans le trou juste en dessous de la première balançoire, puis détruisez le baril pour trouver la 12^e fée.

- Toujours dans la salle des balançoires, tournez la clé géante puis montez sur le tuyau Vert en Zora pour passer derrière la grille. Utilisez ensuite le grappin pour rejoindre le coffre dans lequel vous trouverez la 13^e fée.

- Dans la salle juste avant le

boss, montez sur le tuyau vert pour apercevoir la 14^e fée sous la structure. Utilisez votre masque des grandes fées pour l'attraper.

- Dans cette même salle, repérez le conduit qui permet de retourner à la salle principale. Vous y trouverez la 15^e fée dans une bulle. Nagez dans le courant pour l'attraper.

Une fois les 15 fées en votre possession, remontez sur le dos de la tortue et retournez sur la plage dans la grande baie du côté de la péninsule des Zoras. Allez acheter un baril de poudre chez le marchand de bombes en ville puis revenez. Sautez alors de plate-forme en plate-forme vers le large. Ensuite, utilisez votre grappin sur les palmiers pour atteindre finalement une grotte obstruée par des éboulis. Faites tout sauter et entrez pour rencontrer une grande fée. Celle-ci vous donnera alors des cœurs renforcés, ce qui a pour effet de doubler les dommages que vous pouvez encaisser. Croyez-moi, cela vous sera d'une grande utilité pour la suite. Elle est pas belle la vie ?

LE CANYON

LE CIMETIÈRE D'IKANA

Empruntez la sortie Est du bourg, et jouez le chant d'Epona pour appeler votre fidèle destrier. Chevauchez jusqu'aux montagnes en sautant par-dessus les barrières. N'ayez crainte, les bombes n'ont aucun effet sur vous tant que vous êtes à cheval. Continuez ensuite à pied pour

rejoindre le cimetière d'Ikana. Rejoignez le fond du cimetière et regardez le squelette géant. (69) Jouez-lui la sonate de l'éveil pour le réveiller et l'affronter.

LE SQUELETTE GÉANT

Vous devez faire d'abord la course avec ce monstre avant de l'affronter. Si vous l'avez, mettez votre masque de lapin pour courir plus vite. Tirez une flèche de glace sur le squelette géant pour



le ralentir. (70) Avancez et tuez les 2 petits squelettes pour faire disparaître les barrières de feu



qui se dresseront à chaque fois sur votre chemin. Pensez bien à ralentir le géant, car si vous ne réussissez pas à le rattraper, vous devrez tout recommencer. Bref, une fois celui-ci à portée d'épée, frappez-le pour le stopper. Combattez-le maintenant en lui frappant les jambes tout en évitant de vous faire écraser. Au bout de quelques coups, il abandonnera et demandera grâce. Il vous autorisera alors l'accès au coffre au bout de la route en éteignant les flammes qui l'entouraient. Utilisez votre grappin sur le coffre pour l'atteindre, et trouver **le heaume du capitaine** grâce auquel vous pourrez commander les squelettes.



AUPRÈS DE MA TOMBE

Revenez dans le cimetière pendant la nuit du premier jour. Mettez votre heaume du capitaine et parlez aux squelettes autour de la tombe près de l'entrée. Ordonnez-leur d'ouvrir la tombe et sautez ensuite dedans. Sautez sur les plates-formes et rejoignez le passage au bout. Tuez les milliards de chauves-souris présentes dans cette salle pour faire apparaître un coffre recelant 50 rubis. Allumez ensuite toutes les torches dans cette



salle pour déverrouiller la porte. Vous allez affronter maintenant le hache-viande. L'ennemi le plus fort de tout le jeu. (71) Un coup de hache bien senti et vous pouvez dire adieu à 7 voire 8 de vos cœurs. Heureusement, il est aussi très lent. Ciblez-le et tournez-lui autour en évitant ses coups de hache. Lorsqu'il frappe sur le sol, contre-attaquez comme un bourrin puis éloignez-vous vite pour ne pas prendre un coup de hache. Au bout de quelques coups, le monstre va perdre une partie de son armure et gagner en rapidité sans perdre de sa puissance. Continuez cependant avec la même technique pour vaincre ce malade. Le rideau se lèvera alors et vous pourrez apprendre **le chant des tempêtes** qui vous permettra d'exorciser certains démons.

LA VALLÉE IKANA

Pour accéder à la vallée Ikana, vous devez absolument récupérer **la cagoule Garo**, une sorte de cagoule de ninja. Pour cela, vous devez rejoindre la piste des Gormans sur la route du lait. (72) Entrez avec votre cheval et battez-les à la course. Essayez toujours de garder une carotte en réserve et sautez les barrières dans la dernière ligne droite pour gagner aisément. Une fois la cagoule en votre possession, retournez vers le canyon, sautez les 2 barrières avec Epona et parlez avec l'homme assis en haut de la falaise en portant la cagoule. Celui-ci va alors faire apparaître un arbre sur lequel vous pourrez utiliser votre grappin. Traversez ensuite la zone en évitant les rochers qui déboulent pour arriver à la vallée Ikana. Rejoignez le pont coupé, et gelez les bestioles au milieu de la rivière pour les transformer en cubes de glace. Traversez puis utilisez ensuite votre grappin sur les différents points d'ancrage



pour accéder au village. Frappez la statue de hibou pour pouvoir revenir facilement. Avancez en longeant le mur de gauche, montez la rampe puis rejoignez la grotte au fond. Entrez et avancez pour rencontrer un fantôme. (73) Jouez-lui le chant des tempêtes avant qu'il ne vous blesse avec une sorte de sort de compression. La vie reprend alors



dans le village. Ressortez et rejoindez l'entrée du moulin à musique, la maison avec une trompe sur le toit. Feintez la petite fille en vous éloignant jusqu'à ce qu'elle sorte puis en revenant très vite pour entrer dans le moulin. (74) À l'intérieur, descendez l'escalier pour découvrir une momie. Ne la frappez pas et jouez-lui le chant de l'apaisement. Vous recevrez alors **le masque de la momie** qui vous sera bientôt utile.



LE PUIT VIDE

Pour réussir la partie suivante, vous aurez besoin des objets suivants :

- 1 bouteille de lait obtenue pour 50 rubis chez les Gormans sur la route du lait
- 5 haricots magiques obtenus dans les sous-sols des jardins du palais Mojo.
- 10 noix Mojo obtenues en tuant des plantes dans le marais.
- 1 poisson attrapé dans la cuisine de l'auberge de la ville.
- 10 bombes obtenues en découpant des herbes.



- 1 bouteille vide pour attraper une âme.

Allez sur la gauche du moulin, et montez les 2 rampes pour trouver un immense trou béant dans le sol. Descendez l'échelle pour vous retrouver dans le puits vide. Vous allez jouer au père Noël avec les momies. Portez bien votre masque de momie pour ne pas être inquiété. (75) Allez à droite et donnez 5 haricots magiques à cette première momie pour passer. Donnez ensuite 10 noix Mojo à la momie suivante. Trouvez ensuite la momie qui désire des bombes et entrez dans cette salle pour affronter une âme. Prenez garde aux chariots métalliques et tirez des flèches sur votre adversaire pour le tuer. Récupérez son âme dans votre



bouteille vide et ressortez. Retournez alors dans une des salles précédentes et donnez le poisson à la momie qui le désire. Donnez ensuite l'âme puis le lait aux 2 momies suivantes pour accéder à une salle du trésor, en prenant garde aux pièges dans les couloirs. Allumez toutes les torches dans cette salle pour faire apparaître un coffre dans lequel vous trouverez **le bouclier-miroir**.



LES VESTIGES DE LA FORTERESSE

Avant toute chose, procurez-vous un baril de poudre vendu par le Goron, 50 rubis chez le marchand de bombes au bourg clocher. Depuis la statue de hibou dans le village Ikana, allez sur la droite pour rejoindre les grandes portes du château qui sont scellées. Empruntez alors le passage sur la gauche. Frappez le cristal et utilisez votre bouclier-miroir pour faire porter la lumière sur le bloc Bleu avec un soleil dessus. Celui-ci va alors fondre et vous pourrez alors passer. Mettez votre masque de momie et entrez par la grande porte. Ignorez les momies en train de danser (76) et tirez une flèche de feu sur l'œil de gauche avant de prendre la porte déverrouillée. En Mojo, frappez le cristal et rejoignez l'autre bout de la pièce. Frappez alors le second cristal pour faire remonter le



plafond et rejoignez la fleur au milieu. Envolez-vous et cognez le plafond pour le faire remonter de nouveau, puis rejoignez le pilier avec un « switch » dessus. Enfoncez-le pour ouvrir la porte et passez dans la salle suivante. En Mojo, envolez-vous et rejoignez le coin gauche de la salle. Marchez sur le « switch » et utilisez le monocle de vérité pour voir des plates-formes invisibles. Avancez ainsi pour rejoindre la porte au bout en prenant garde aux araignées qui descendent du plafond. Faites de suite une roulade pour éviter les 2 têtes de mort enflammées afin d'éviter d'être maudit, puis montez les escaliers. Traversez le couloir pour déboucher sur le toit. Marchez sur la corniche pour rejoindre la partie centrale des ruines puis descendez sur la plate-forme avec une fleur Mojo. Envolez-vous pour accéder au pilier avec un « switch » dessus. Actionnez-le, puis redescendez et reprenez la grande porte. Tirez maintenant sur l'œil droit pour déverrouiller l'autre porte et entrez-y. Tuez la main géante en vous plaçant dans le faisceau de lumière, puis faites disparaître le cube qui vous

bloque le passage en le faisant fondre. Suivez le couloir, passez les momies qui dansent la polka et prenez la porte pour affronter ce bon vieux magicien. La technique est toujours la même. Frappez-le lorsqu'il est sur l'un des téléporteurs ou renvoyez-lui sa boule de feu avec votre bouclier-miroir. Faites de même avec ses clones en frappant bien celui qui a une petite flamme au-dessus de lui. Empruntez alors la porte déverrouillée pour vous retrouver de nouveau sur le toit. Avancez, tournez au coin et examinez le sol pour trouver un cercle craquelé. Posez votre baril de poudre et faites tout sauter. Sautez dans le trou, faites fondre le bloc grâce à la lumière du soleil, et continuez votre route pour affronter l'ancien roi d'Ikana.

LE ROI D'IKANA

Avant toute chose, tirez des flèches de feu sur les volets de bois pour laisser entrer la lumière. Vous devez alors affronter en premier lieu 2 soldats. (77) Attirez-les vers la lumière, puis attaquez-les avec votre épée. Ne vous faites pas encercler. Lorsque l'un d'entre eux tombe, faites réfléchir la lumière sur lui pour le faire disparaître définitivement. Une fois les 2 guerriers éliminés, le roi viendra prendre sa part de gnon. La technique est plus ou moins la même qu'avec les guerriers. Ciblez-le et tournez autour



de lui en contre-attaquant au moment opportun. Prenez juste garde lorsqu'il sépare sa tête de son corps et courez le plus vite possible pour éviter de vous faire attraper. Attention également à son souffle empoisonné qui ronge votre jauge de vie pendant un temps assez conséquent. Une fois que vous l'avez jeté au sol, dirigez la lumière du soleil sur son corps avec le bouclier pour le faire disparaître. Vous apprendrez alors l'hymne du vide qui vous permettra de créer une statue, un clone à l'effigie de Link.

LA FORTERESSE DE PIERRE



Cool, un des passages les plus lourds du jeu. Pour rejoindre la forteresse de pierre, allez sur la droite de la grotte du lac et montez la rampe. C'est une immense structure avec des rochers qui déboulent de partout. Et c'est très lourdingue à parcourir, mais vous n'aurez à le faire qu'une seule fois. Ouf ! Traversez en sautant sur les 3 blocs. Marchez sur le « switch » en Link, et jouez l'hymne du vide pour créer un clone qui va bloquer le « switch » activé. (78) Utilisez votre grappin pour accéder aux étages supérieurs. Regardez partout avec la vue subjective pour repérer les points d'ancrage. En Goron, clonez-vous sur le second « switch », grimpez puis faites de

même sur le 3^e en Zora cette fois. Traversez grâce aux 3 blocs, marchez sur les 3 « switches » alignés pour ne pas repartir de zéro, puis continuez à monter en vous clonant de façon différente sur les 3 prochains « switches ». Vous accéderez ainsi au sommet où vous frapperez la statue de hibou pour ne pas avoir à tout recommencer. Clonez-vous encore en face de la grande tête de hibou en bloquant d'abord le « switch » de droite, puis celui de gauche et enfin celui du milieu. Traversez en sautant sur les blocs désormais alignés, puis entrez dans le temple.

LE TEMPLE À L'ENDROIT (79)



Entrez dans le donjon et prenez la porte de gauche après avoir tué les 2 libellules et tiré une flèche dans l'œil de la tête géante. (80) Dans la salle suivante, tuez les chiens avec des bombes puis clonez-vous sur les petits switches. Rejoignez ensuite le switch géant et clonez-vous en Goron pour réussir à ouvrir la porte. Vous pouvez aussi utiliser les petites caisses



cachées derrière les grosses pour activer les switches. Dans la cour à l'extérieur, tuez la libellule puis posez une bombe sur les dalles foncées au sol. Empruntez ensuite l'escalier qui descend. Faites fondre le bloc avec la lumière puis utilisez le grappin sur le coffre pour l'atteindre. Récupérez ensuite la carte du donjon. En Goron, frappez 4 des statues dans cette salle et tuez-les pour faire apparaître un autre coffre dans lequel vous trouverez une petite clé. Remontez l'escalier et déverrouillez la porte. Plongez en Zora et laissez-vous happer par la main ennemie. Celle-ci va vous jeter sur le rivage près d'un coffre. Ouvrez-le pour trouver une petite clé. Replongez et traversez

ensuite le couloir sans vous faire attraper cette fois-ci. Remontez à la surface et prenez pied sur le pont. Placez vous sous la lumière et projetez-la sur le miroir en face de vous. Réfléchissez ensuite cette lumière sur le bloc pour accéder au coffre contenant la boussole.

Après avoir récupéré la boussole, retournez sur le pont et prenez la porte au bout. (81) En Goron, frappez les blocs de pierre circulaires pour faire apparaître un rayon de lumière. Concentrez la lumière sur les miroirs pour pouvoir faire disparaître le bloc à l'autre bout de la salle. Plongez en Zora et laissez-vous happer par la main ennemie. Celle-ci va vous jeter sur le rivage près d'un coffre. Ouvrez-le pour trouver une petite clé. Replongez et traversez

avancez puis retournez-vous pour le frapper. Éloignez-vous vite et recommencez la manœuvre pour le vaincre. Vous recevrez alors **les flèches de lumière**. Prenez ensuite la porte, traversez la salle en tuant la sentinelle et continuez dans la salle suivante. Affrontez cette nouvelle sentinelle en vous approchant d'abord d'elle puis en reculant et en tirant des flèches dans son œil lorsque celui-ci tourne au jaune. Prenez la porte pour revenir au début du donjon. Retournez alors à la statue de hibou devant le temple. Tirez alors une flèche de lumière sur l'œil rouge pour faire basculer le temple à l'envers.





LE TEMPLE À L'ENVERS (82)



Une fois le temple retourné à l'envers (83), entrez et prenez la porte sur la droite. Tirez une flèche de lumière sur le bloc pour libérer le passage. En Mojo, envoyez-vous pour rejoindre le pont principal, tuez la guêpe puis empruntez le couloir au fond. Marchez sur le switch puis revenez de l'autre côté du pont pour ouvrir le coffre qui contient une petite clé. Planez maintenant jusqu'au plafond en utilisant les



courants ascendants et rejoignez une plate-forme avec une porte verrouillée. Dans la salle suivante, tirez une flèche de lumière sur l'œil rouge pour basculer le temple. Traversez la lave en Goron puis tirez une seconde flèche une fois de l'autre côté. Dans la salle suivante, il s'agit de faire tomber le cube dans l'orifice prévu à cet effet. Poussez le cube, et faites basculer le temple autant de fois que nécessaire pour arriver à déverrouiller la porte. (84) Vous devez maintenant affronter une vieille connaissance : le magicien. La technique

n'a guère changé. Frappez-le lorsqu'il se trouve sur un des téléporteurs en prenant garde à ses boules de feu. Vous pouvez d'ailleurs le blesser en lui renvoyant ses propres attaques avec votre bouclier-miroir. Utilisez la même technique pour le tuer lorsqu'il fait appel à ses clones. Frappez toujours celui qui a une flamme au-dessus de lui. Après avoir vaincu le magicien, utilisez votre grappin sur le coffre qui est apparu et montez. Traversez la



salle suivante en Mojo et prenez la porte au fond. Faites choquer les mines les unes contre les autres pour les détruire puis rejoignez la plate-forme ainsi dégagée. Utilisez ensuite votre grappin sur le coffre au plafond pour rejoindre la porte du bout de la salle. Entrez pour affronter le faucheur, un boss assez coriace. Ciblez-le et tirez une flèche de lumière pour faire fuir toutes les chauves-souris qui le recouvrent. Frappez-le alors avec votre épée puis prenez le large pour éviter le tournoiement de sa faux. Ciblez-le de nouveau et répétez l'opération pour le vaincre. Prenez ensuite la porte et ouvrez le coffre pour trouver la clé du boss. Retournez maintenant dans la salle où des âmes apparaissent. Volez sur la gauche, traversez le mini-labyrinthe pour rejoindre un switch. Posez un clone dessus, et allez prendre la petite clé dans le coffre. Retournez maintenant

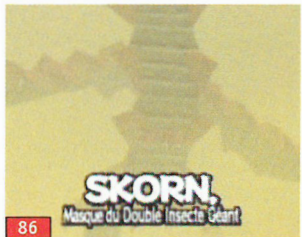
dans la salle des mines suspendues vers l'ancre du faucheur et prenez la porte à droite. Éliminez le gardien, sautez sur la plate-forme du switch pour faire apparaître un coffre au plafond non loin au-dessus de votre tête. Utilisez votre grappin sur ce coffre pour atteindre une corniche. (85) Empruntez



maintenant la porte à déverrouiller et affronter la sentinelle. Foncez-lui dessus en la ciblant et tirez-lui des flèches dans l'œil lorsque celui-ci devient jaune. Si cette salle bête vous attaque avec son laser, déviez-le avec votre bouclier-miroir. Ouvrez ensuite le coffre pour recevoir le **masque de géant**. Prenez la porte, puis utilisez votre grappin pour rejoindre la porte du boss en prenant bien garde aux pièges.

LE BOSS SKORN

Passer la porte du boss et laissez-vous tomber dans le trou béant. Deux serpents des sables géants vont alors surgir. (86) Mettez votre masque de géant (87)





et frappez-les avec votre épée sur la queue ou sur la tête. Votre masque de géant vous pompe constamment de la magie, pensez donc à briser

quelques piliers pour en récupérer. (88) Une bonne cure de Château-Romani peut également vous être utile. Si jamais vous êtes à cours de magie, placez-vous en petit Link sur la stèle centrale et ciblez les parties sensibles des monstres. Décochez-leur quelques flèches pour en venir à bout. En cas de victoire, vous recevrez un cœur de vie et le masque du monstre. Si malgré toutes vos tentatives vous continuez à échouer, ne débutez pas le combat sans avoir fait le plein de potions vertes au



magasin du marais. Une fois le monstre vaincu, vous aurez sauvé la vallée Ikana. C'est encore mieux qu'une B.A. de scout, croyez-moi...

LES FÉES DU TEMPLE

Personnellement, je soupçonne certains coffres d'apparaître aléatoirement au plafond de ce vicieux donjon. Les emplacements des fées sont donc donnés à titre indicatif.

- Tirez une flèche dans l'œil gauche de la statue en entrant pour faire apparaître un coffre contenant la 1^{re} fée.

- Dans la salle aux miroirs, projetez la lumière avec votre bouclier sur un des soleils situés sur le mur pour faire apparaître un coffre recelant la 2^e fée.

- Dans cette même salle, faites disparaître le bloc de droite pour trouver la 3^e fée.

- Dans la salle avec la fleur Mojo et les courants ascendants, allez sur la Gauche pour trouver la 4^e fée.

- Dans cette même salle, descendez en Goron, et frappez le disque avant de rouler jusqu'au coffre contenant la 5^e fée au fond du chemin.

- Après avoir tué le maître Garo, dans la salle avec les grillages, actionnez le cristal pour faire

apparaître un coffre recelant la 6^e fée.

- Tuez la première sentinelle pour libérer la 7^e fée.

- Dans la salle des piscines, faites-vous happer par la main pour atterrir sur une plateforme. Actionnez alors le cristal avec une bombe puis rejoignez l'autre côté de la piscine. Détruisez le bloc et sauvez la 8^e fée.

- Dans le sous-sol avec la lave, cherchez un point d'ancrage au plafond dans la petite alcôve du fond. Vous accéderez alors à la 9^e fée.

- Dans la grande salle remplie d'eau, montez sur le switch doré. Une fois le temple basculé, posez un clone sur le switch bleu afin d'éteindre les flammes puis montez tout en haut pour trouver la 10^e fée.

- Une fois le temple basculé, tirez une flèche de lumière sur les soleils sur le mur dans la salle des miroirs pour faire apparaître un coffre contenant la 11^e fée.

- Procédez de même dans la salle avec les courants d'air ascendants pour sauver la 12^e fée.

- Tuez le magicien pour faire apparaître un coffre contenant la 13^e fée.

- Dans la salle, juste avant le pont avec la dernière sentinelle, marchez sur le switch pour faire apparaître un coffre au plafond. Basculez le temple et collectez la 14^e fée.

- Enfin, plongez en Zora au fond de la grande salle remplie d'eau pour trouver la 15^e fée.

Une fois les 15 fées en votre possession, retournez alors dans le village Ikana. Dirigez-vous sur la droite du moulin à musique et entrez dans la fontaine des fées. Une grande fée apparaîtra alors et vous remettra la grande épée des fées.

Cette épée à 2 mains est la plus puissante du jeu, et augmente considérablement votre puissance ainsi que votre allonge. En revanche, vous ne pouvez plus utiliser votre bouclier !



LE VOYAGE VERS LA LUNE

ON A TOUJOURS BESOIN D'UN PLUS GRAND QUE SOI



Une fois les 4 masques des boss en votre possession (89), retournez au bourg clocher et attendez minuit le 3^e jour pour que l'escalier menant au sommet du clocher s'ouvre. (90) Utilisez la fleur Mojo pour y accéder comme vous l'avez déjà si bien fait. Vous faites alors de nouveau



la rencontre de Skull Kid. Jouez l'ode de l'appel pour faire apparaître les 4 géants qui vont retourner la lune. (91/92) Mais le masque de Majora va se rebeller et vous aller devoir vous téléporter sur la lune ! Vous déboulez alors au milieu d'une immense et verte prairie. Rejoignez l'arbre en son centre et parlez au petit garçon qui porte le masque maudit. Dites-lui que vous souhaitez réellement jouer avec lui pour faire débiter le combat final. Je vous conseille de faire le plein de flèches, bombes, fées



curatives et d'avoir au moins 10 cœurs renforcés avant de commencer le combat. Une autre épée que celle de Kokiri n'est pas de trop non plus, genre la grande épée des fées par exemple.

LE BOSS ULTIME

LE MASQUE DE MAJORA (93)

Voici enfin votre ennemi ultime et le combat va se dérouler en 3 phases. Ciblez votre adversaire et décochez-lui une flèche par-

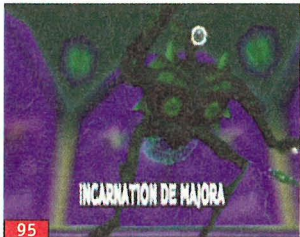


derrière pour le faire chuter au sol. Frappez alors avec votre épée puis éloignez-vous. Évitez son attaque circulaire et frappez-le pour, avec un peu de chance, le faire de nouveau chuter. Répétez l'opération jusqu'à ce que les 4 masques des boss que vous avez vaincu se manifestent. (94) Descendez-les avec vos flèches à hauteur de 3 par masque. Prenez

toujours garde aux attaques du Majora qui continue à rôder. Parez son attaque de feu avec votre bouclier et essayez même de le cramer avec sa propre attaque en vous rapprochant de lui sans baisser votre garde. Au bout de quelques coups, le masque va mourir et laisser sa place à l'incarnation Majora.



L'INCARNATION DE MAJORA (95)





Je vous préviens, on arrive dans le grand n'importe quoi ! Le boss est en train de danser sur une musique qui vous pète les tympans et qui vous stresse légèrement. Ciblez-le et essayez de le frapper avec des flèches ou avec votre épée pour le faire chuter, puis attaquez-le. Parez bien ses salves de boules de lumière avec votre bouclier légèrement relevé. Continuez à essayer de le frapper avec votre épée, ce qui n'est guère facile car le bougre est rapide, jusqu'à sa défaite. Celui-ci va alors se transformer une nouvelle fois en magicien Majora.



LE MAGICIEN MAJORA (96)

Et voici le Nemesi, euh, non pardon, le **magicien Majora**, la forme ultime du masque. C'est un géant armé de 2 tentacules à l'allonge hallucinante. Ciblez-le et levez votre bouclier pour les rendre partiellement inefficaces. En effet, ce boss a la désagréable habitu-

de de vous sauter par-dessus si vite qu'il vous blesse sans aucune parade possible. Même pas mal d'abord. Ciblez-le donc et levez votre bouclier puis ruez-vous sur lui et frappez-le dans les jambes pour le faire chuter puis tabassez-le plusieurs fois pour lui montrer qui vous êtes. Prenez quand même garde à ses coups de pied lorsque vous arrivez au corps à corps. Continuez ainsi en parant et en attaquant au moment opportun pour le défaire et clore cette extraordinaire aventure. (97) « Joli coup mon cher Michel Boujenah ! » Vous avez sauvé le royaume de

Termina et tous ses habitants. Vous n'êtes plus sorti de chez vous depuis 15 jours et vous avez des valises de 20 kilos sous les yeux. Mais franchement, vous auriez voulu rater ça ? C'est ça la magie Zelda. Et en plus il reste tout plein de choses à faire pour exploiter réellement le jeu à 100 %. (98) Lisez ce qui suit !



LES QUÊTES SECONDAIRES

TROUVER LES 20 MASQUES NORMAUX (99)



LE MASQUE DES GRANDES FÉES

Une fois redevenu Link « normal », trouvez la fée dans le bourg et ramenez-la à la fontaine des fées au nord de la ville pour recevoir le **masque des grandes fées** qui vous permettra d'attirer celles égarées dans les donjons.

LE MASQUE D'EXPLOSION

Stoppez le voleur à minuit le 1^{er} jour dans la partie Nord de la ville en le frappant avec votre épée pour qu'il lâche le sac qu'il a dérobé. La vieille dame vous remettra

alors le **masque d'explosion**. Ce masque vous permet de faire sauter un objet près de vous mais vous cause des dommages. À utiliser en dernier recours en cas de pénurie de bombe.

LE MASQUE DE BRÊME

Rejoignez le lavoir n'importe quelle nuit à minuit pour parler au musicien qui ressemble à l'homme du moulin du 1^{er} Zelda. Ecoutez sa confession pour recevoir le **masque de Brême** qui vous sera utile au ranch pour collecter le **masque de lapin**.



LE MASQUE DE KAFEI



Rejoignez la résidence du maire de la ville non loin du passage secret des Bombers. Allez dans la pièce de droite et parlez à la grosse dame assise pour recevoir **le masque de Kafei**. Celui-ci vous sera utile pour faire la quête du masque des amoureux.

LE MASQUE DE LAPIN



Une fois le masque de Brème en votre possession, rendez-vous au ranch Romani et rejoignez la hutte des cocottes. Jouez de la flûte en portant ce masque et rassemblez derrière vous les 10 poussins qui errent dans cet endroit. Ceux-ci deviendront ensuite des poules et le skinhead nostalgique vous remettra **le masque de lapin**. Il vous permet de courir plus vite et de sauter plus loin. Très utile pour la suite du jeu, mais pas indispensable.

LE MASQUE DE LA NUIT BLANCHE



Après avoir stoppé le voleur à minuit le 1^{er} jour dans la partie nord de la ville et récupéré la bourse géan-

te dans la seconde maison des skulltullas, allez au bazar dans la partie Ouest de la ville pour acheter le masque de la nuit blanche contre 500 rubis. Ce masque vous autorise à écouter les histoires de la grand-mère d'Anju sans vous endormir.

LE MASQUE DE KAMARO



Après avoir fait le donjon de la grande baie, prenez la porte Nord du bourg à minuit et partez sur la gauche. Repérez un homme en train de danser sur un des champignons de pierre. Rejoignez-le, parlez-lui puis jouez-lui le chant de l'apaisement pour recevoir **le masque de Kamaro**. Ce masque vous permet de danser de façon très zen.

LE MASQUE DES PARFUMS



Après avoir tué le boss du premier donjon, et rendu la fille Mojo à son père, prenez à droite en sortant du palais et sautez sur les nénuphars pour rejoindre l'autel Mojo. Mettez votre masque de lapin et suivez le prêtre jusqu'au bout pour gagner **le masque des parfums**. Si le prêtre vous sème, vous devrez recommencer tout le parcours. Ce masque vous permet de renifler les vraies truffes du Périgord.

LE MASQUE DE DON GERO



Avant de tuer le second boss, rendez-vous dans le repaire Goron. Endormez le sale gosse avec la berceuse. Redescendez ensuite et allumez toutes les torches avec un bâton Mojo. Le lustre va alors se mettre à tourner. Retournez alors au sommet de la salle et roulez en Goron pour briser une partie de celui-ci. Lorsqu'un morceau tombe au sol, ramassez-le et



portez-le au Goron affamé près du chalet. En échange, vous recevrez **le masque de Don Gero**. Vous pourrez alors parler aux grenouilles.

LE MASQUE DE LA PIERRE



Achetez une potion rouge dans le magasin des marais. Retournez en ville puis prenez la sortie Est. Sautez les barrières avec votre cheval et repérez un cercle de pierre. Mettez votre monocle pour voir un soldat blessé. Donnez-lui votre potion pour recevoir **le masque de la pierre** qui vous permettra d'être invisible aux yeux des gardes Gerudo.

LE HEAUME DU CAPITAINE



Rejoignez le fond du cimetière Ikana. Là, battez le squelette géant pour recevoir **le heaume du capitaine**. Vous pourrez ainsi commander les petits squelettes morts-vivants et leur donner des ordres. Ah Lénine, réveille toi !

LA CAGOULE GARO



Gagnez la course des Gormans sur la route du lait avec votre cheval. Vous recevrez alors **la cagoule Garo** qui vous permettra de rencontrer et d'affronter les ninjas Garos dans la vallée Ikana. Ceux-ci vous donneront de




précieuses indications sur la suite des événements en plus de vous permettre d'accéder à la vallée.


LE MASQUE DE LA MOMIE

 Vous trouvez le **masque de la momie** dans la cave du moulin à musique après avoir sauvé et soigné le père de la petite fille. Ce masque vous permet de ne pas être attaqué et paralysé par les momies dans le puits vide.


LE MASQUE DE GÉANT

 Tuez l'avant-dernière sentinelle dans le temple de la forteresse en pierre pour recevoir ce **masque**. Il vous sera utile pour combattre Skorn, le double serpent à la fin du donjon.


LE MASQUE DE VÉRITÉ

 Réussissez à tuer les 30 skulltulas dans la première de leurs maisons situées dans les marais avant la fin du premier jour. Ce masque vous autorise à parler aux pierres à potins et à apprendre beaucoup de choses utiles ou non sur le jeu.

LE MASQUE DU RENARD

 Reportez-vous à la quête secondaire d'Anju et Kafei pour savoir comment obtenir ce masque. Portez-le et allez détruire les herbes qui frémissent au nord de la ville. Un renard à 3 queues apparaîtra alors et vous posera une série de 5 questions sur le jeu. Il y a un quart de cœur à la clé.


LE MASQUE DES AMOUREUX

 Faites la quête secondaire d'Anju et Kafei pour obtenir ce masque. Il s'agit du masque le plus difficile à obtenir. Si vous l'obtenez




avant d'aller tuer le dernier boss Majora, vous assisterez à leur mariage lors de la séquence de fin !

LE MASQUE DE ROMANI

 Parlez à Crémia, la tenancière du ranch, le second jour et revenez à 18h30 pour protéger son chargement de lait. Tirez des flèches sur vos poursuivants et empêchez-les de détruire les bouteilles de lait. Si vous réussissez, vous recevrez ce masque qui fait office de carte de membre du bar à lait de la ville. Vous pourrez ainsi entrer le soir et acheter du lait.

LA CASQUETTE DU FACTEUR

 Reportez vous à la quête secondaire d'Anju et Kafei pour obtenir ce masque. Vous pourrez regarder dans les boîtes aux lettres et trouver un quart de cœur puis des rubis.

LE MASQUE DU DIRECTEUR DE CIRQUE

 Après avoir battu le boss de la grande baie, retournez au Lactel, le bar à lait de la ville à 22h n'importe quelle nuit. Parlez au gros Zora et suivez ses instructions. Transformez-vous autant de fois que nécessaire pour créer votre propre

groupe. Une fois la mélodie jouée avec tous les instruments, le gars au comptoir vous donnera le masque du directeur de cirque.

LE JOURNAL DES BOMBERS

Vous devez parler puis résoudre tous les problèmes des gens afin de gagner des quarts de cœur, des items ou même des masques. Chaque fois que vous aidez quelqu'un, vous recevez un autocollant rouge qui témoigne de votre amabilité. C'est bon d'être un scout... Pour trouver ce journal, revenez dans le temps et empruntez le passage secret qui mène à l'observatoire en donnant le code que vous connaissez déjà. Revenez sur vos pas et parlez au garçon pour devenir un nouveau **membre des Bombers**.

ANJU ET KAFEI

Cette quête secondaire est en fait très importante à faire puisqu'elle vous permet de trouver le **masque du renard**, le **masque de Kafei**, le **masque des amoureux**, la **casquette du facteur** et une **bouteille vide**. Revenez donc au premier jour et apprêtez-vous à une quête de longue haleine. De plus, si vous la faites dans son intégralité avant d'affronter le dernier boss, vous aurez droit à un joli mariage dans la séquence finale.

LE PREMIER JOUR

À 10h, allez chez le maire et parlez à la grosse dame dans la salle de droite pour recevoir le **masque de Kafei**.

À 14h, allez à l'auberge à l'est de la ville et attendez la venue du facteur. Parlez alors à Anju la



tenancière et dites-lui que vous avez une réservation pour recevoir **la clé de la chambre.** (100)



Parlez-lui de nouveau avec le masque de Kafei et prenez note du rendez-vous. Montez au premier et entrez dans la seconde chambre. Ouvrez le coffre pour trouver 100 rubis.

À 23h30, descendez à la cuisine de l'auberge et parlez à Anju pour recevoir la lettre pour Kafei. Sortez de l'auberge et postez la lettre dans une des boîtes.

LE SECOND JOUR

À 15h, rejoignez le lavoir et attendez la venue du facteur. (101) Profitez de ce que



le jeune homme au masque de renard sorte et parle au facteur pour entrer dans la maison. Attendez son retour et parlez-lui pour recevoir le **pendentif des amoureux** que vous devrez amener à Anju avant 18h30.

LE DERNIER JOUR

À 13h, rejoignez le lavoir et entrez dans la maison pour

rencontrer le tenancier du bazar. Parlez-lui pour recevoir le masque du renard ainsi que la lettre express pour la mère de Kafei. Vous avez maintenant 2 possibilités :

Soit vous allez au bar à lait à 18h et vous parlez à la mère de Kafei assise au bar, en portant le masque de son fils pour recevoir une bouteille remplie de lait... Soit vous allez à la maison du facteur et vous lui demandez de porter cette lettre. Suivez-le et parlez lui lorsqu'il ressort du bar pour recevoir la casquette du facteur. La première solution est de loin la plus rapide.

À 18h30, rejoignez le plus vite possible la vallée Ikana. Descendez et prenez à gauche pour rejoindre l'entrée du repaire de Sakon le voleur. (102)



Parlez à Kafei planqué derrière les rochers et attendez 19h pour pouvoir entrer. Attrapez le masque du soleil en poussant les cubes et en marchant sur les « switches » bleus. Vous alternerez entre Link et Kafei. Soyez rapide et précis pour ne pas avoir à tout recommencer. Une fois le **masque du soleil** attrapé, retournez à l'auberge en ville et entrez dans la chambre réservée au personnel. Attendez patiemment sans stresser jusqu'à ce que le chrono indique 1h30 restantes pour que Kafei revienne. Le couple réuni vous fera alors don du **masque des amoureux.** (103)



LE MASQUE ULTIME

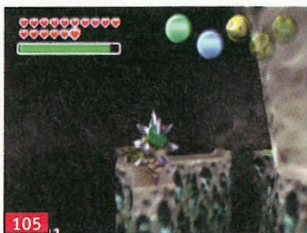


Décidément, je n'imaginai pas la lune aussi verdoyante. On m'aurait menti ? Bref, une fois sur la lune et les 20 masques normaux en votre possession, parlez au djeun's qui courent autour de l'arbre. Notez qu'ils ont tous le bon (hum !) goût de porter chacun un des masques des boss que vous avez affrontés. Comme vous êtes très fort, vous en avez déduit par vous-même qu'ils sont quatre. Bravo, vous avez gagné non pas une bonne bouteille d'huile mais le droit de jouer à



cache-cache avec eux. Seulement, ils réclament en échange de votre participation plusieurs de vos masques et en plus, ils vous jettent dans des donjons humides et malodorants. Sympa. Le donjon d'Odolwa est assez simple. Planez en Mojo jusqu'à la porte en évitant le piège tournoyant. (104) Notez la présence d'un quart de cœur sur la corniche juste en face de la porte. Parlez au garçon et donnez-lui autant de masques qu'il en réclame pour ressortir.

Le donjon de Rhork réclame pas mal de dextérité. Placez-vous au centre de la passerelle et mettez-vous en boule. (105) Poussez le stick directionnel vers l'avant puis



gardez le bouton A appuyé. Ne touchez plus à rien hormis le bouton A enfoncé pour rebondir sur les coffres ouverts. Arrêtez-vous au niveau des jarres vertes. Montez la petite passerelle de bois et sautez le précipice jusqu'à la porte de glace pour trouver le garçon. Prenez la direction opposée pour trouver un quart de cœur.

Le donjon de Gyorg est ridiculement facile. Plongez en Zora et laissez-vous porter par le courant. (106) Prenez à gauche, à gauche, à droite puis à gauche pour atteindre un quart de cœur. Recommencez et prenez à gauche, à gauche, à droite puis encore à droite aux embranchements pour rejoindre le garçon. Donnez-lui des masques pour ressortir.



Le dernier donjon, celui de Skorn est un peu plus délicat. Collectez une fée curative si vous n'avez pas tout à fait confiance en vos talents de bretteur. Prenez la première porte et tuez les 2 lézards en armure. (107) Avancez et tuez ensuite le maître Garo en employant la même technique que dans le temple de la forteresse de pierre. Utilisez votre grappin pour monter puis entrez dans la salle suivante pour affronter un hache-viande. La technique n'a pas évolué d'un iota depuis le cimetière Ikana. Ouvrez le coffre qui apparaît à sa défaite pour trouver des **missiles teigneux**. Repérez une fissure sur le mur de droite en hauteur et utilisez vos nouvelles bombinettes sur pattes. Tirez ensuite une flèche enflammée sur le « switch » au plafond. Pénétrez dans la salle suivante et faites de même avec la fissure située au plafond. Ne gaspillez pas vos précieux missiles, sinon c'est perdu et vous devrez tout recommencer. Bouh !

Parlez au garçon qui vous dépouille alors de tous vos derniers masques en échange de



votre liberté.

De retour dans la plaine, retournez à l'arbre et parlez à l'enfant qui porte le masque de Majora. (108) Dites-lui que vous



voulez jouer avec lui pour recevoir, attention accrochez-vous bien, **le masque de puissance des fées**. Ce masque vous transforme en Link adulte équipé d'une super-armure et d'une grosse épée bien balèze qui va lasser très fort sur la tronche du dernier boss, si je puis me permettre. (109) En tout



cas, ça y est, vous avez collecté les 24 masques du jeu. Bravo. Juste un bémol, vous ne pouvez pas utiliser ce masque ailleurs que contre le dernier boss. Je vois poindre les espérances de certains qui s'effondrent et qui s'imaginaient déjà paradant fièrement sur la place du village. Désolé, c'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien... (© Chris) (110)



