



Première quête

Sortir de la maison et parler au garde puis direction le château d'Hyrule. Entrer et Parler au garde porte nord, il raconte que Zelda n'est pas prête. Parler au garde porte nord-est et passer. Salle suivante en haut encore en haut, 2 coffres avec dedans une [bourse et le bouclier](#). Revenir à l'entrée parler au garde porte nord et passer. Parler à Zelda. [Sauvegarder](#).

Aller porte sud-est, escaliers, aller tout en bas et parler au garde porte sud-est et passer. Un petit canard ??? Zelda arrive, parler avec qu'elle et toucher le rideau et passer, suivre le seul chemin possible en évitant les rats et l'eau jusqu'aux escaliers et monter.

Dehors prendre le pont et aller nord-est aux bois perdus. Aller à la grotte sud-est et Entrer. Prendre la pancarte et la jeter sur l'inter. Puis prendre l'[épée](#).

[Sauvegarder](#).

Sortir de la grotte puis revenir à l'entrée des bois et en haut de celle-ci et à gauche de la grotte couper l'herbe et tomber. Suivre le chemin, monter les escaliers, appuyer sur l'interrupteur et sortir. Aller à l'est et rentrer dans la nouvelle grotte et toucher la stèle, puis faire mine de repartir Zelda arrive et parle.

[Sauvegarder](#).

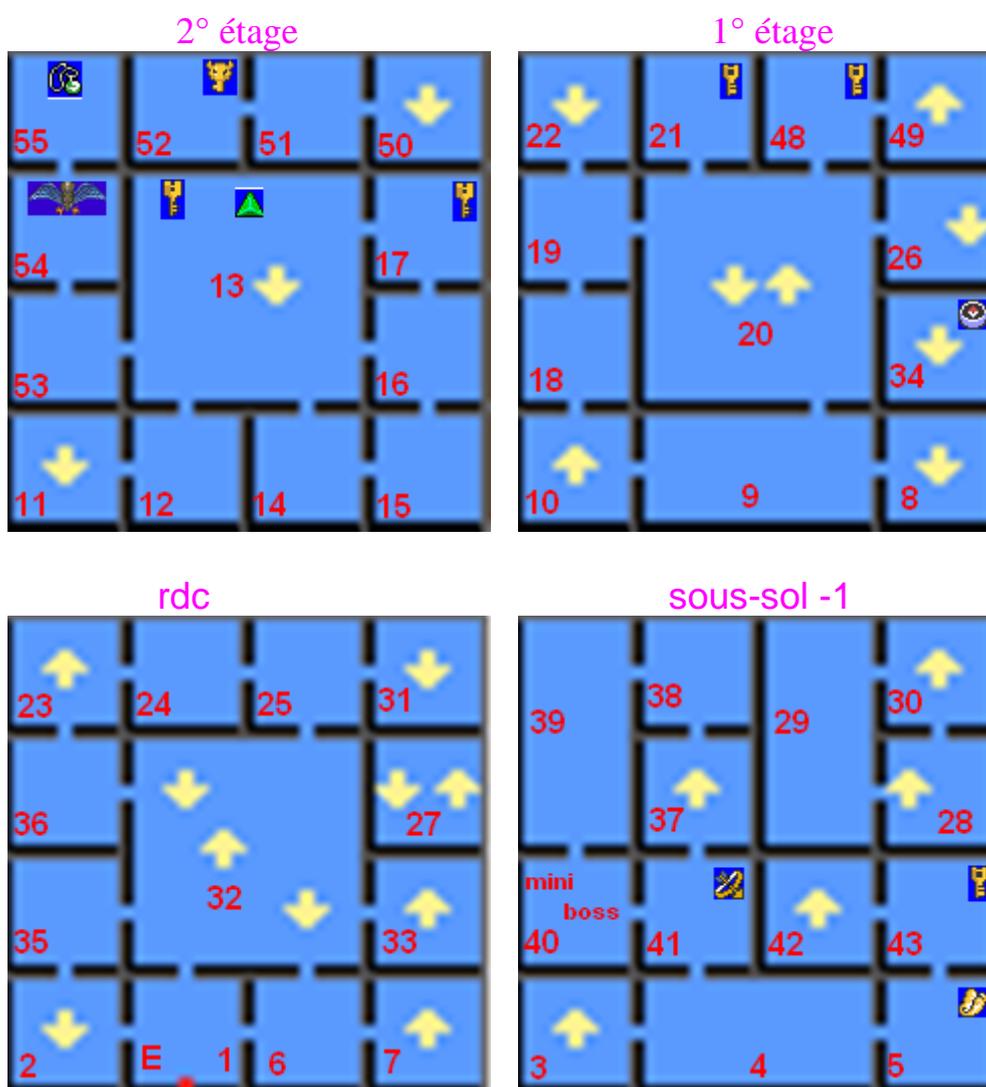
Sortir des bois, passer le pont juste devant, et nord jusqu'à la maison du garde. Il raconte qu'il faut un [rouage](#) pour réparer le levier du pont, donc direction village d'Hyrule.

Pour avoir le rouage il faut 1 poulet et 100 rubis (donc la bourse à 200 rubis).

Faire le tour des maisons pour récupérer épices et argent (le mieux pour l'argent est la maison de la femme au balai car 10 rubis y sont à chaque fois). Une fois acquis le rouage retourner voir le gardien du pont. Sortir de la maison passer le pont et tout à l'est au [Temple du courage](#).

Note : vous pouvez rechercher les gemmes de force dans les herbes, au niveau du château, extérieur, bois perdus. Penser aussi à aller voir le gars de l'encyclopédie des monstres se situant dans le cimetière car à chaque nouvelle espèce de monstre il donne de l'argent.

Temple du courage



Depuis E1 aller salle 2 et prendre l'escalier, salle 3 puis 4 puis 5 la **carte**.

Sauvegarde

Depuis E1 aller salle 6 puis 7 monter l'escalier, salle 8 puis 9 prendre un pot et passer les pics puis jeter le sur l'ennemi et aller salle 10 puis 11-12-13-14-15 et à 16 interrupteur. Revenir 15-14-13 puis 16 et 17 un interrupteur et une **clé**. Aller salle 13 descendre récupérer la **clé**. Revenir salle 10 puis 18-19-20 et 21 une **clé** puis salle 20-19 et 22 descendre l'escalier, salle 23 puis 24 et 25 un interrupteur revenir 24-23-22-19 et 20 interrupteur au sud-est. Aller salle 26 et prendre l'escalier, puis salle 27-28-29 et 30 un interrupteur puis prendre l'escalier. Salle 31-25-32-33 prendre l'escalier salle 34 **boussole**. Revenir salle 32 et interrupteur au sud raccourci pour l'entrée.

Sauvegarde

Aller salle 2 –35-32 descendre et interrupteur. Nord-Ouest, puis revenir salle 35-2-1-6-7-8-9-20-19-22-23-36-32 prendre l'escalier, salle 37-38-39-40 le **mini boss** il faut lui balancer les pots à la bonne distance puis salle 41 l'**arc** et 2 inter.

Sauvegarde

Aller salle 6-32 descendre les escaliers, 42-43 un interrupteur.

Sauvegarde

Aller salle 2-3-4-5-43 une clé, puis 5-4-41-37 l'escalier, 32-36-23-22-19-20-48 tuer le squelette une clé puis 49 l'escalier, salle 50 tuer le monstre à l'arc pour ouvrir la porte puis 51-52 clé du boss.

Sauvegarde

Aller salle 32 monter, 20 monter, 13-53-54 le boss. Tirez des flèches puis 55 le pendentif.

Note : revenir avec le grappin salle 13 pour la gemme

Vers le temple de la sagesse

Depuis le temple du courage revenir au village et prendre la sortie est puis avec l'arc tirer à gauche sur l'inter. Pour baisser les bornes bleues et foncer vers l'est. Penser à couper les herbes pour d'éventuelles gemmes. Au bout à l'est sud et vous voilà dans le village des mouettes. Aller voir la maison nord-est au toit bleu, il propose un concours de pêche et obliger de l'accepter car le loueur de bateau à l'ouest du village y participe et donc ne loue pas.

Astuce : refuser de participer jusqu'à ce qu'il propose de participer gratuitement.

Il faut aller sur un ponton et attraper 5 espèces différentes de poisson puis revenir voir le gars du concours et vous avez gagné. **Ne pas oublier que pêcher restaure les cœurs.** Pêcher sur différentes cartes pour trouver des poissons différents.

Profiter en pour chercher des gemmes puis aller voir le loueur de bateau sortie ouest du village. Pour un peu d'argent évidemment il vous loue une barque. Monter dans le bateau et aller ouest à la première entrée du temple car il y a trois entrées en triangle et celle qui nous intéresse c'est celle du bas appelons la l'entrée A.

Descendre au ponton et entrer dans le **Temple de la sagesse.**



Le 2 le plus à gauche : bas-droite, le 2 qui était à côté : gauche-bas, le 4 : droite et 3 fois bas, le 2 restant : 2 fois gauche, le 3 du haut 3 fois gauche, le 3 restant 2 fois droite et haut et les deux 1 haut.

Aller salle 12 une **clé** puis 11-9 pousser le bloc à droite-8-9 et coffre la **carte**.

Sauvegarde

Aller à l'entrée B escalier, salle 14-15 interrupteur, 14-16 prendre l'escalier. Salle 17-18-19-20 une **clé** puis 19-18-21-22-23 enclencher interrupteur avec l'arc puis salle 21 marcher sur l'interrupteur puis 23-22-21 descendre et prendre porte sud-est salle 24 descendre prendre la **clé** puis longer le mur vers la droite monter et appuyer sur l'interrupteur aller sud-ouest salle 25 prendre la **boussole**.

Sauvegarde

Revenir à l'entrée A puis directe la salle 9 et pousser le bloc vers le haut et porte nord-ouest salle 24-26 énigme.

Salle26



Le 3 en bas, le 2 coin gauche deux fois droite, le 2 à gauche 1 une fois droite, le 1 de gauche en bas, l'ancien 3 (devenu 2 au-dessus du 1 du bas) une fois droite, le 1 en haut une fois haut, le 2 du haut droite-haut, le 2 du bas deux fois haut, l'ancien 3 droite et le 1 du bas une fois haut et le coffre surgit avec une **clé**. Aller salle 27 actionner l'inter puis 26-28 le **mini boss**. Facile avec l'arc mais se méfier des tourbillons car vers la fin il sortira à l'opposer. Puis aller salle 29 et revenir aussitôt

salle 28 parler au mini boss qui donne la combinaison de la salle 29, salle 29 faire le 12086 un coffre surgit les gants. Appuyer sur interrupteur.

Sauvegarde

Revenir à l'entrée B mais ne pas rentrer soulever le rocher à gauche et tomber. Salle 30 une clé puis 16-14-15-14 escalier et sortir. Aller à l'entrée C bloquée par les rochers et entrer, descendre, salle 32-33-34 descendre, salle 35-36 interrupteur sous un pot puis 25-24 le coffre de la clé du boss.

Sauvegarde

Aller entrée A descendre jusqu'à la salle 6 et porte nord salle 37 le boss. Il faut lui jeter les pierres. Attention, il accélère durant le combat. Puis porte 38 le pendentif.

Sauvegarde

Note : revenir salle 24 avec les palmes pour la gemme

Vers le temple de la force

Repartir au village des mouettes et faire de la recherche de gemmes maisons herbes, pierres puis sortir au nord et pareil recherche de gemmes sur cette plaine et aussi dans les bois perdus, autour du château, village enfin partout où vous pouvez aller. Puis sortir du village porte ouest, pareil recherche gemmes, puis ouest domaine de Link et recherche puis nord et vous arrivez au village Cocorico, encore recherche puis sortir au nord dans les montagnes, recherche puis entrer dans la grotte, aller porte nord-est puis prendre le chariot, suivre le seul chemin, dehors aller est et rentrer descendre lire la pancarte et refaire le chemin en sens inverse pour revenir à Cocorico. Aller au bar et parler au vieux assis qui est celui qui peut manier le chariot dans la grotte mais il doit de l'argent au patron du bar. Aller parler au patron qui vous dit que pour 10 000 rubis il laisse partir le vieux, refuser et il le libère contre un roc givre, reparler au vieux qui vous raconte qu'au village d'Hyrule un nouveau magasin s'est ouvert (celui avec l'enseigne en forme de gemme) donc il faut aller à Hyrule mais avant parler au troc pour savoir ce qu'il faut pour les bottes de Pégase (une tapisserie et un parfum).

Village d'Hyrule le marchand échange le roc givre contre 30 gemmes d'où la recherche des gemmes était importante. Je conseille aussi de la pêche pour 5 races de plus le poissonnier vais-je dire vous donne une meilleure canne à pêche. Puis aller pêcher encore 5 races Il vous donnera un bocal où vous pourrez mettre des potions. Une fois que vous avez le roc et les bottes, allez parler au vieux rendez-vous à la mine Monter dans le chariot et le vieux le détourne, dans la pièce suivante, pensez à marcher sur l'interrupteur et monter. Dehors monter et aller par le seul chemin possible plein est pour arriver au Temple de la force.

Note: revenir dans la mine avec le grappin pour la gemme.

une clé puis 23 et 33 faire allumer les deux torches, un coffre, une clé puis tomber salle 13 allumer les torches marcher sur l'interrupteur puis salle 7-6-4-34-35-36 monstre œil tuez le puis interrupteur puis salle 13 encore un inter. Puis 36-35-34-13 une torche 34-37-38 escaliers. Salle 39-40-41-42 monstre nuage avec un œil tuez le interrupteur salle 32-23-22-21-20-19 escalier, 18-17-37-13 une torche puis 37-17-18-19-20-38-39-40 une clé puis tomber salle 13 marcher sur l'inter. Salle 15-14-12-13 une torche-12 allumer les deux torches en bas à gauche puis 41-42-13 une torche.

Sauvegarde.

Aller 2-3 allumez les torches et 26 tomber salle 13 une torche un interrupteur.

Sauvegarde.

Aller 8-9-10-11-12-14-15-13 allumer les torches puis porte nord salle 43 la clé du boss.

Sauvegarde.

Aller 2-44-45-46 le boss. Il faut lui passer prêt de lui pour qu'il tente de vous toucher. Après 10 attaques, il s'énerve, tape le sol et tombe. Suivez-le, refaites la même chose mais le terrain est plus réduit, il reffrappe le sol, tombe. Le suivre et refaire mais le terrain de jeu est encore réduit avec de la lave autour. Il frappe et tombe dans la lave. Pas besoin de le frapper. Prendre le cœur et salle suivante le pendentif.

Note : revenir avec une bombe dans la salle du pendentif pour la gemme.

Les bois perdus

Vous avez les trois pendentifs, il est temps de rejoindre Zelda dans la grotte des bois perdus. Mais avant vous pouvez récolter d'autres gemmes si cela vous dit. Au total si on enlève les 30 gemmes données pour le roc givre il doit vous en rester 13. Si ça vous dit vous pouvez prendre un bocal au magasin, celui-ci vaut 10 gemmes.

Une fois dans la grotte, parler à Zelda puis toucher la stèle, un téléporteur apparaît, marcher dessus et en route pour le futur.

PS : j'espère que vous aimez les lapins.

Lieux des gemmes et des quarts de cœur avant le futur :

En bleu les gemmes d'un total accessible de 43
En rouge les quarts de cœurs d'un total accessible de 2



Retrouver son apparence

Sortir des bois perdus et direction ouest dès que vous touchez le mur du château avec votre nez aller au nord au cimetière rentrer dans la grotte et récupérer la **jauge** puis direction le village où vous apprenez que pour retrouver l'apparence de Link il faut la **perle de lune** qui est justement au troc du marché (perle de lune contre une roue, une jauge, une source d'énergie et 100 Ganon d'or) Aller à la maison sud-est pour avoir la bourse 99 Ganon d'or et puis la maison du café où il vous embauche, faites de l'argent (vous pouvez aussi aller parler à l'homme dans le cimetière), le troc de la bourse 200 Ganon **la roue** puis si il vous reste 5 Ganon aller au château. Aller directement porte nord-ouest puis deux fois haut puis gauche tout au fond une clé. Revenir à l'entrée et prendre nord-est puis droite, bas, porte sud-est, bas, deux fois gauche, parler au prisonnier qui vous révèle la phrase qui vous permettra d'aller voir Ganon. **Sauvegarde**. Aller au nord parler au garde et aller voir Ganon qui adore le rose et vous permet de vous promener dans le château à votre guise. Revenir à l'entrée et porte nord-est, droite, bas, porte nord-est, parlez au garde, passez et gauche **la source d'énergie**. **Sauvegarde**. Retourner au village et récupérer **la perle de lune**.

Vers le temple des Abysses

Aller dans la maison de Link pour parler au sage qui donnera le grappin. Retour au village et porte est, se servir du grappin, puis direction le village des mouettes sortir au sud et direction ouest, se servir du grappin et voilà le **Temple des abysses**.

Temple des abysses

rdc



Sous-sol -1



sous-sol -2



Descendre salle 2 puis 3 descendre salle 4-5-6 allumer les torches puis 7. Monter salle 3 puis aller en bas pour une **clé**, salle 8 allumer les 2 torches, raccourci salle 2,

puis salle 9-10 aller avec le grappin jusqu'à tomber, tuer les Zoras puis remonter sud-est et jouer du grappin pour aller sud-ouest la **carte** et revenir escalier sud-est, descendre. Salle 11-12-13-14 interrupteur, puis 13-12-14-15-16-17-18 attention interrupteur au centre du mur sud puis 19 monter, salle 20-21-22-23 une **clé** puis-22-21-20-24 descendre 25-26 une **clé**, revenir salle 20 ouvrir la porte 27 puis 28-29-30-31 descendre et faire le tour à l'ouest pour interrupteur puis 30-29-31 la **boussole**. Revenir 31 jouer du grappin pour l'escalier nord-ouest et descendre. Salle 32-33 il faut tuer tout les Zoras pour ouvrir la porte nord-est puis 34 interrupteur puis monter salle 31-35 une **clé**.

Sauvegarde.

Salle 2-9-36-10-23-37 descendre,38 monter par l'autre escalier, 37 interrupteur.

Sauvegarde.

Salle 2-9-10-11-12-14-15-16-17-19-20-27-37 descendre et longer le mur gauche remonter, grappin à droite interrupteur ouvrant la porte du **mini boss**.

Sauvegarde.

Salle 2-8-37-38 le **mini boss**, renvoyer ses boules de feu puis 39 les **palmes**.

Sauvegarde.

Salle 2-9-36-10-23 prendre la **clé**, puis 22-21-20-27-37 cette fois prendre l'escalier en nageant, salle 40 **la clé du boss**.

Sauvegarde.

Salle 2-9-36-10-23-37-38-41 le **boss**, renvoyer ses boules de feu. Salle 42, parler au sage et **sauvegarde**.

Note : revenir avec le bâton de glace pour la gemme.

Vers la pyramide fantôme

Aller nord-est à l'endroit où se situe le temple du courage au présent et avec le grappin atteindre l'île à droite rentre dans la maison et parler au sage il donne un **poivron**. Aller au village d'Hyrule et récupérer le **sac de bombe**. Sortir du village par la sortie sud puis prendre le ponton et nager ouest pour un nouveau ponton, marcher vers le sud et exploser les deux rochers, et rentrer dans le désert, attention les ennemis ici sont coriaces, aller nord-ouest et entrer dans la **pyramide fantôme**.

Pyramide fantôme

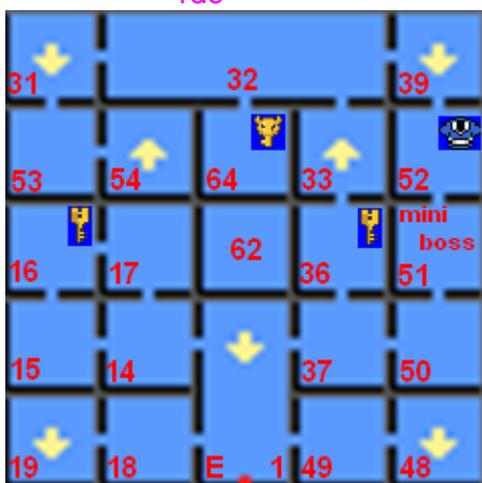
2° étage



1° étage



rdc



sous-sol -1



Descendre salle 2-3-4-5-6 interrupteur puis 5-4-3-7-8 interrupteur puis 7-3-2-9-10-11-6-12 la **carte** puis 6-11-13 interrupteur. **Sauvegarde**. Aller salle 14 mettre une bombe sur le mur gauche et 15-16 interrupteur puis 15-14-17-16 une **clé**. **Sauvegarde**. Aller salle 18-19 descendre, salle 13-20-21 interrupteur puis 20-13 jouer avec le grappin, salle 21-22-23-24-25-26-24 mettre une bombe sur le mur du bas à coté du crâne, 27-28-29-30 interrupteur puis revenir 24 et monter. Salle 31-32-33 monter, 34-35 une bombe au centre, tomber 36 une **clé**, puis 37 interrupteur. Revenir salle 33 monter, 34-38 3 petits monstres bleus crachant du feu tuez les un coffre la **boussole**. Revenir salle 34 descendre, salle 33-32-39 descendre, salle 40-42-43-44-45 terrasser tous les ennemis et faire attention à la main qui tombe, une **clé**, puis derrière escaliers nord-est mettre une bombe, salle 46-8-47 poser une bombe sur la porte et la frapper et se mettre à l'abri, une **clé**, puis revenir salle 45 et monter, salle 48-49-1.

Sauvegarde. Aller salle 37-50-51 le **mini boss**, il faut que les quatre torches soient allumées pour pouvoir le frapper. Salle 52 la **tunique bleue**, marcher sur l'interrupteur et 39-32-31-53-54 monter, salle 55-56 une bombe sur la porte et la frapper, salle 57-58 interrupteur, puis 57-56-55 descendre, 54-53-31-32-33 monter. Salle 34-35-59-58-60 monter salle 61 une bombe et tomber jusqu'au sous-sol -1 et attendre la main qui vous amène salle 64 prendre la **clé du boss** et marcher sur l'interrupteur, salle 32-39 descendre salle 40 et mettre une bombe sur le mur à gauche de l'escalier puis salle 65-66-30-67 le **boss**, il faut allumer les quatre torches pour pouvoir le frapper et à moitié vie il se met à faire des glissades, se mettre par exemple en haut à gauche (à droite de la torche et à portée d'épée) et attendre qu'il passe pour le frapper sans vous faire toucher. Salle 68 la **clé du temps**.

Note : revenir avec le marteau pour la gemme.

Vers le voleur d'ocarina

Aller directement à la maison de Link et parler au sage qui vous donne rendez-vous à la grotte des bois perdus.

Penser à faire le plein de gemmes et de quarts de cœur.

Penser aussi si vous pouvez à aller voir la fée à la cascade au-dessus de la maison du garde du pont dans le présent pour augmenter les flèches et les bombes.

Une fois à la grotte prendre le téléporteur, placer une bombe et sortir de la grotte puis des bois et aller directement à gauche et jouer du grappin pour traverser et direction nord et prendre les planches à côté de la maison et revenir comme vous êtes venu puis sud, ouest derrière le village et construire un pont. Rentrer dans le passage pour le château et mettre une bombe sur le mur fêlé et voler l'ocarina. Retourner au téléporteur et retour vers le futur. Aller directement au temple du temps se situant à l'est de Cocorico, rentrer, apprendre le chant inversé, sortir et le jouer.

Lieux des gemmes et des quarts de cœur avant le chant du temps inversé



Vers le passé

Après avoir joué le chant inversé, vous vous retrouvez devant Zelda qui vous parle et qui ne sait pas quoi faire. A ce moment là vous avez deux solutions, la première étant de sortir du château et de jouer le temps inversé tout en sachant que pour revenir dans le présent ou futur il faudra aller apprendre le chant accéléré et les loups dans le passé sont coriaces et la deuxième est de rester dans le présent pour essayer d'améliorer votre statut. Si vous optez pour la deuxième voici un résumé des possibilités : 12 gemmes de forces, la fée au nord à gauche du pont qui donne un meilleur bouclier ,1 quart de cœur, avec les gemmes vous devriez être rendu à un total de 87 dont 43 avant le départ vers le futur (- 30 pour le roc givre et peut-être -10 pour un flacon) et 32 dans le futur + les 12 que vous venez de trouver vous pouvez améliorer l'attaque et la défense ou un des deux pour pouvoir prendre le radar de gemmes qui vous indique s'il reste des gemmes dans le secteur.

Fonctionnement du radar : dans une zone appuyer sur menu comme si vous vouliez changer d'arme et en bas à gauche vous avez le nombre de gemmes en votre possession s'il est en blanc il reste des gemmes à collectées s'il est vert vous avez tout pris dans le secteur. Attention dans les villages le radar peut être vert mais cela ne veut pas dire qu'il n'y en a pas dans les maisons. Attention aussi dans certaines zones où le radar est blanc et que vous ne trouvez rien ou c'est que vous n'avez pas encore l'outil pour y accéder ou jouer de l'ocarina pour accéder à des endroits non accessibles à l'époque où vous êtes (ex : vous êtes dans le passé, allez dans le présent, déplacez vous vers l'endroit inabordable dans le passé et retour passé) Ce maniement de l'ocarina sera très utile pour les cristaux, mais nous verrons ça plus tard.

Lieux des gemmes et des quarts de cœur entre le futur et le passé



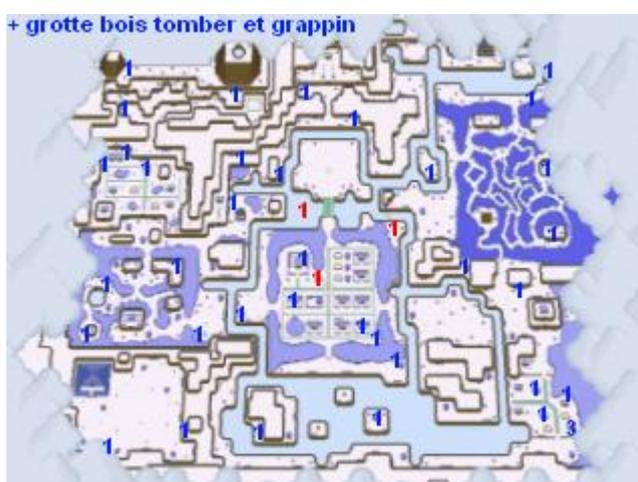
Le passé

Jouer le chant inversé, vous vous retrouvez dans la pleine est du village d'Hyrule et de suite attaqué par des loups. Une fois débarrassé de ces bestioles direction ouest, jouer du grappin et entrer dans le village. Trouver la maison avec le coffre et prendre le livre pour apprendre leur langue, puis la maison de la balayeuse pour qu'elle vous offre la bourse de 99 pièces d'or, puis couper de l'herbe pour avoir au moins 3 pièces d'or et direction le bar. Parler au chevalier de droite à la table et pour 1 pièce il vous raconte un secret de chevalier. Faites-le 3 fois, vous pouvez si vous voulez dire bonjour à Ganon qui est au comptoir. Sortir, le beau temps est revenu, sortir du village porte ouest puis monter aussitôt à droite et grappin ouest, entrer dans le temple du temps et apprendre le chant accéléré, sortir le jouer, de retour dans le présent rentrer de nouveau dans le temple pour apprendre le chant de l'envol, puis sortir et envolez vous. Maintenant vous pouvez voyager dans le temps tout en restant à l'emplacement exact où vous êtes et vous envolez vers 9 lieux de la carte. Aller parler dans le passé au sage dans la maison de Link.

Maintenant vous êtes prêt à attaquer les temples, vous pouvez commencer par celui de la terre ou de l'eau ou de l'air aucune importance.

Pour ceux qui voudront améliorer leur statut avant l'assaut des temples, voici ci-dessous les cartes de ce que vous pouvez récupérer en gemmes et en quarts de cœur sans oublier la fée au nord qui vous doublera la magie.

Lieux des gemmes et des quarts de cœur avant l'assaut des temples du passé :



Total gemmes récoltées avec les temples courage, sagesse et force = 140

Total quarts de cœur récoltés = 15

Les marchés des trois mondes

Présent :

village d'hyrule

vendeur B	vendeur A
vendeur C	vendeur D
vendeur E	vendeur F

- A : une bourse 200 rubis contre 1 plume et 10 rubis
 une bourse 500 rubis contre 1 tapisserie et 100 rubis
 une bourse 999 rubis contre 1 amulette, 1 roc magma et 250 rubis
- B : un rouage contre 1 poulet et 100 rubis
 un quart de cœur contre un roc magma et un roc givre
- C : un poulet contre 2 sacs de riz et 3 sacs d'olives
- D : une plume contre 2 bocaux d'épices et 2 sacs d'olives
- E : un sac de riz contre 15 rubis
- F : un sac d'olives contre 10 rubis

Village des mouettes

Vendeur A	
Vendeur B	
Vendeur D	vendeur C

- A : une tapisserie contre 2 perles et 5 bocaux d'épices
- B : une amulette contre 5 poulets et 5 sacs d'olives
- C : perles contre 2 bocaux d'épices et 2 sacs de riz
- D : un sac de riz contre 1 sac d'olives et 2 rubis

Village cocorico

Vendeur A	vendeur C
Vendeur B	vendeur D

- A : bottes de Pégase contre une tapisserie et un parfum
- B : un sac d'olives contre 15 rubis
- C : un parfum contre 3 plumes et 4 sacs de riz
- D : un bocal d'épices contre 20 rubis

Futur :

village d'Hyrule

vendeur B	vendeur A
vendeur C	vendeur D
vendeur E	vendeur F

- A : une bourse 200 Ganon d'or contre 1 perle et 10 Ganon d'or
 une bourse 500 Ganon d'or contre 1 amulette et 100 Ganon d'or
 une bourse 999 Ganon d'or contre 1 parfum, 1 roc givre et 250 Ganon d'or
- B : une perle de lune contre 1 roue, 1 jauge, 1 source d'énergie et 100 Ganon d'or
- C : une roue contre 3 bocaux d'épices
 un sac de bombe contre 1 poivron, 3 bocaux d'épices
- D : un roc magma contre 1 tapisserie, 1 amulette et 1 parfum
- E : perles contre 5 bocaux d'épices et 5 Ganon d'or
- F : un bocal d'épices contre 10 Ganon d'or

Passé : village d'Hyrule

vendeur A

vendeur B

vendeur D vendeur C

- A : une bourse 200 pièces d'or contre 1 poulet et 10 pièces d'or
 une bourse 500 pièces d'or contre 1 parfum et 100 pièces d'or
 une bourse 999 pièces d'or contre 1 tapisserie, 1 roc magma et 250 pièces d'or
- B : une amulette contre 1 poulet et 2 sacs d'olives
- C : une plume contre 1 bocal d'épices et 1 sac d'olives
- D : un quart de cœur contre 1 roc magma et un roc givre

Village cocorico

vendeur A

vendeur B

- A : un roc givre contre 1 tapisserie, une amulette et 1 parfum
- B : perles contre 1 bocal d'épices et 1 sac de riz

Village des mouettes

vendeur A

vendeur B

- A : une gemme de force contre 2 perles
 une gemme de force contre 2 plumes
 une gemme de force contre 2 poulets
- B : 1 poulet contre 1 sac de riz et 2 sacs d'olives

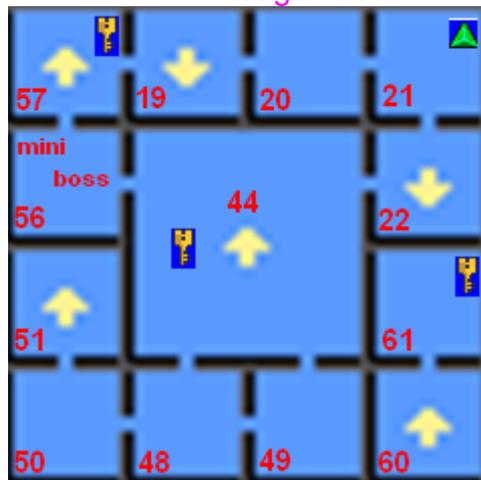
Le temple de l'air

(se situe comme le t. du courage)

2° étage



1° étage



rdc



sous-sol -1



sous-sol -2



Aller salle 2-3 interrupteur puis 2-4-5-3, grappin puis salle 6 une clé. Sauvegarde.
Aller salle 7 descendre puis 8-9-10-11-12-13 interrupteur puis 12-11-10-13-14-15

monter salle 16 interrupteur raccourci vers 6 puis 17-18 interrupteur puis 17-16-3-18 monter. Salle 19-20-21-22 descendre en 23 inter. puis 24-25-3 prendre la **boussole** et tomber entre les deux torches salle 26-27-28-29-26 longer le mur vers le haut et grappin, salle 30-31-32-26-33-34-35-36 interrupteur. **Sauvegarde**. Aller 2-4-5-23-24-25-3 retomber entre les torches salle 26-37-38-36 une clé puis 38-37-26-27-28-29-26-27-28-29-26-30-31-32-26-33-34-35 monter salle 39-40-41-13-42-43 la **carte** et interrupteur donc salle 15 monter 16-3-18-19-20-21-22 passer la porte salle 44 monter, salle 45 aller salle 46-47 une bombe et tomber, récupérer la **gemme** salle 21 puis 22-44-45 aller porte sud-est mais ne pas la franchir, tomber à gauche salle 44 puis aller porte sud-ouest avec le grappin en évitant le pic mobile, puis 48-49 interrupteur, 48-50-51 monter salle 52-53-54 interrupteur puis 45 grappin et tomber à gauche à la hauteur de l'escalier salle 44 une **clé** puis avec le grappin revenir à l'escalier et monter salle 45 puis 55-54-45 le grappin 2 fois et tomber à gauche du poteau puis 56 le **mini boss**, renvoyer sur lui ses boules de feu, l'arc et l'épée marchent aussi, salle 57 un **arc plus puissant** et interrupteur. Aller salle 19-20-21-22-44-45-55-58 tuer les deux fantômes avec l'arc puis 55-54-45 grappin jusqu'à l'escalier puis aller salle 46-59-28 descendre salle 60-61 une **clé**. **Sauvegarde**. Aller salle 3-6-16-3-18-19-57 monter salle 62-63 la **clé du boss**. Aller salle 62 descendre salle 57-19-20-21-22-44-45-55-54-45 grappin deux fois, 64 la salle du **boss**. Renvoyer ou éviter ses boules de feu et décocher des flèches, il est intouchable quand il est dans les coins. Plus ça va plus il accélère se placer en haut à l'opposé de lui renvoyer les boules et une flèche dès qu'il arrive puis vite à l'opposé, vers sa fin il ira si vite qu'il faudra surveiller dès qu'il bouge, oublier ses boules et décocher une flèche.

Aller salle 65 récupérer la **gemme verte**.

Note : si vous avez le bâton de glace, il est très efficace et surtout quand le **boss** est dans les coins.

Le temple de l'eau

(se situe comme le T. de la sagesse)

rdc



sous-sol -1



sous-sol -2



Aller salle 2-3-4 tuer tous les monstre, un coffre la [carte](#). Aller salle 5-6, jouer du grappin la [boussole](#), puis salle 7 une [clé](#) + inter. puis 5-4-8 inter. puis 4-9-10 : énigme.



Bloc 5 bas et droite, haut et gauche, bloc 3 du haut droit, bas et gauche, bloc «5» droite et bloc 3 du bas haut, gauche et bas.

Aller salle 11 une [clé](#) puis allumer les trois torches puis 10-9-4-8-11 allumer deux torches puis grappin sud-est deux torches puis porte nord-est grappin vers sud pour tomber et allumer la dernière torche puis nord-est salle 12 une [clé](#) + interrupteur puis 8-4-13 descendre pour interrupteur puis salle 14 une [clé](#) puis 13-4 descendre en 15-16-17 interrupteur puis 16-15-18 brûler le [3](#), [4](#) haut et droite, [2](#) droite et haut, [4](#) gauche et bas et [1](#) gauche puis 17-19-20-21 interrupteur puis 20-19-22-23 interrupteur puis 24-25 énigme. Le bloc du haut bas, bloc de gauche, droite et haut, bloc de droite haut, bloc du bas droite et haut, bloc du haut gauche et droite, faire fondre les blocs les torches s'éteignent.



Puis salle 26-27 monter en 28 : interrupteur puis 29 : interrupteur puis 28-30-2-3-29 une [clé](#) puis faire fondre le sol et tomber en 31 une [clé](#) puis 32 allez à l'interrupteur.

[Sauvegarde](#).

Aller 2-3-4-15, aller à la porte sud-est et grappin pour aller salle 33-21-34-35-36 interrupteur puis 35-34-21-33-15-36-37-38 monter en 39 puis salle 40 le [mini boss](#), flamber-le quand il est debout puis 41 la [baguette de glace](#).

[Sauvegarde](#).

Aller 2-3-4-13 aller nord-est, éteindre les torches une **clé** puis 4-15-32-25-26 éteindre les torches une **clé** puis 25-32-15-36-42 geler l'eau puis 43 une **clé** puis 42-36-15-33-21-34 aller chercher la **gemme** sur le mur du bas en gelant l'eau et le grappin puis porte nord-ouest salle 44 interrupteur puis 34-21-33-15 éteindre les torches puis salle 35-45-46-4 longer à gauche sortir les pots se mettre à leur place et un coup de baguette à droite.

Sauvegarde.

Salle 2-3-4-47 la **clé du boss** puis 4-15-48 le **boss**, le mieux c'est de le geler et de le frapper, puis 48 la **gemme bleu**.

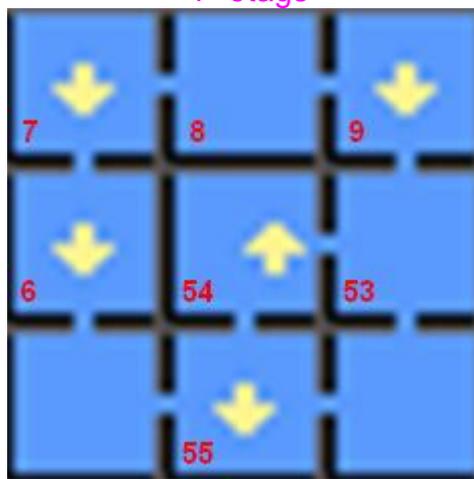
Le temple de la terre

(se situe dans le désert)

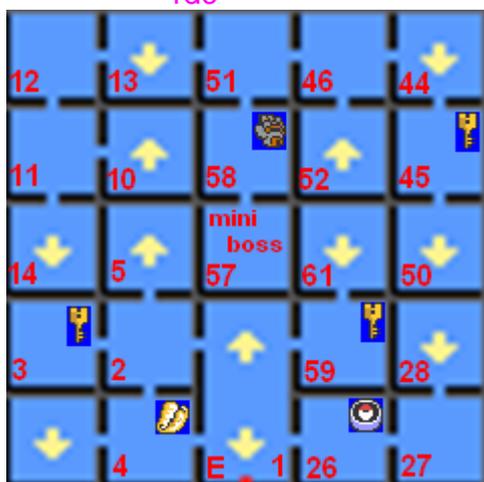
2° étage



1° étage



rdc



sous-sol -1



Aller 2-3 une **clé**. **Sauvegarde.** Aller 4 tuer les monstre la **carte** puis 2-5 monter. Salle 6-7-8-9 interrupteur puis 8-7 descendre en 10-11-12-13 inter. puis 12-11-14 descendre en 15-16-17-18-19-21-22-23-24 interrupteur.

Sauvegarde. Aller 4-2-5 monter en 6-7 descendre en 10-11-1-14 descendre en 15-16-17-18-19-24-21-25 une **clé**.

Sauvegarde. Aller salle 26 tuer les monstres la **boussole** puis 27-28 descendre en 29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-40 monter en 44 -45 interrupteur

puis 44-46 interrupteur puis 44 descendre en 40-41-47-48-49 monter en 50-45 une clé.

Sauvegarde. Aller salle 4-2-5-6-7-10-11-14-15-16-17-18-19-20-21-22 monter en 13-51-46-52 monter en 9-53-54 interrupteur raccourci avec 55 escalier menant direct à l'entrée entre les 2 fantômes. Aller 54 monter en 56 et tomber en 57 le **mini boss**, renvoyer ses boules de feu jusqu'à sa chute puis grappin salle 28 les **gants** et interrupteur.

Sauvegarde. Aller 59 prendre les pierres pour tuer les serpents puis 26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-47-60 monter en 61-59 une clé puis 61-60-47-48-49-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42 enlever les pierres et salle de la **clé du boss**.

Sauvegarde. Monter le deuxième escalier en 55-54-56 tomber en 57 et tomber en 62, à droite enlever les pots, longer les murs, salle 60 la **gemme** puis 62-63 le **boss**.

Il est assez dur, envoyer lui des pierres et éviter si possible ses boules de feu, à la limite quand il va trop vite rester au tas de pierre et dès qu'arrive balancer.

Aller salle 64 la **gemme jaune**.

Un petit retour dans le présent

Pour rentrer dans la pyramide il faut faire l'énigme de la baleine dans le désert. Pour cela il faut soulever les pierres qui se trouvent dans le dessin de la baleine sur le sable. Mais il y a un sens à respecter et pour cela il faut courir dans le désert pour trouver les indices.

Indice 1 : la pierre la plus à droite est la seconde.

Indice 2 : les pierres doivent être ôtées dans l'ordre de leur poids.

Indice 3 : les pierres de la queue doivent être ôtées avant celle de la nageoire.

Indice 4 : la pierre de l'œil doit être ôtée en 5^{ème}.

Indice 5 : les pierres aquatiques doivent être ôtées avant la dernière de la queue.

Indice 6 : la pierre de l'œil doit être ôtée après celle de la nageoire.

Indice 7 : la dernière pierre n'est pas l'œil.

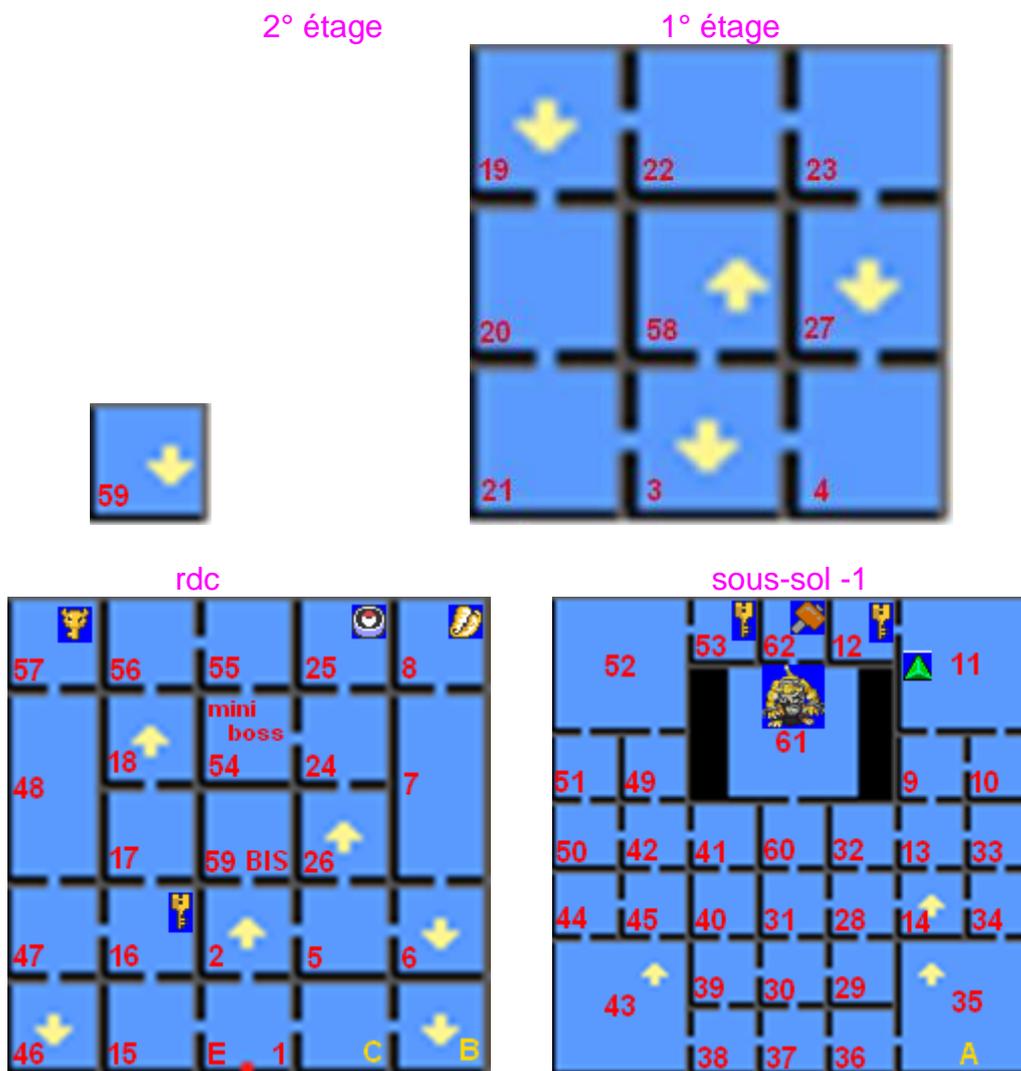
Indice 8 : les pierres de la queue ne doivent pas être ôtées consécutivement.

Indice 9 : l'un des indices est faux.



Donc après la pierre 6, tombez dans le trou, prendre la gemme sous le pot et aller à droite jusqu'à l'interrupteur qui vous ouvre la porte de l'entrée par le désert, puis revenir dans la pièce de la chute et prendre l'autre porte et vous voilà dans la grande pyramide.

La grande pyramide



Entrée A, jouez du grappin pour atteindre l'escalier et monter en B-C puis E1 marcher sur l'interrupteur puis grappin, sortir de la pyramide et y revenir.

Sauvegarde.

Aller salle 2, monter en 3-4 et tomber en salle 5-6-7 les murs se resserrent, aller en haut et grappin sur la gauche, salle 8 la **carte** puis revenir salle 7 et tomber en 9-10-11 aller actionner l'interrupteur puis 10-9-11-12 une **clé** puis 11-9-13 actionner interrupteur puis 14 monter en 6-5-2-E1, mettre une bombe sur le mur de gauche et 15-16-17-18 monter en 19-20-21 interrupteur raccourci vers salle 3, puis 20-19-22-23 tomber puis nord salle 25 la **boussole**, revenir 24-26 monter en 27 interrupteur puis descendre en 26-5 tomber en 28-29-30-31-28 interrupteur puis 31-30-29-28-32-13-33-34 interrupteur puis 35-36-37 interrupteur puis 38-39 interrupteur puis 38-37-30-39-40-41-42 interrupteur puis 41-40-39-30-37-37-43-44-45-43 monter en 46-47 interrupteur et 48 les murs se resserrent en haut le grappin pour tomber en 49-42 interrupteur puis 50-51-52-53 une **clé**.

Sauvegarde. Aller 2-3-4-27-23 tomber en 24 et 54 le **mini boss**. Lui renvoyer ses boules de feu puis 55 marcher sur l'**étoile** puis 56 interrupteur puis 18 monter en 19-20-21 et tomber en 16 une **clé** puis salle 47-48 attention aux murs et surtout le chemin n'est plus droit puis grappin et enfin salle 57 la **clé du boss**.

Sauvegarde. Aller salle 2 monter en 3-58-59 et tomber, attention de s'arrêter au RDC salle 59 BIS pour interrupteur.

Sauvegarde. Aller salle 2-59 BIS et tomber en 60-61 le **boss**, il faut arriver à lui faire détruire tous les plots et ensuite appuyer sur les interrupteur pour que dans un coin partent des boules de feu et les frapper pour les renvoyer sur le **boss**.

Salle 62 le **marteau**.

Note : ne pas oublier la gemme de force salle 11, maintenant que vous possédez le marteau.

Vers le temple du feu

A ce stade du jeu, vous pouvez soit aller directement au temple du feu au nord-est des montagnes ou bien faire la quête quasi maximale de gemmes et de quarts de cœurs.

Pour ceux qu'ils veulent s'alourdir de gemmes de force, de cœurs et d'objets lisez ce qui suit.

Aller pêcher et toutes les 5 espèces aller voir le « poissonnier » au village des Mouettes dans le présent évidemment car vous ne pouvez pêcher que dans cette époque et il vous donnera à part de meilleurs cannes, 1 bocal, 1 quart de cœur et surtout à la 30^{ème} espèce des remerciements.

Penser aussi à retourner voir la grosse fée dans le futur car le maxi bombe est 30 et le maxi flèche est 70, mais en plus pour 999 Ganon d'or pour chaque arme elle peut faire en sorte que votre stock se régénère tout seul, et pour avoir 1998 Ganon d'or en deux fois et très vite il n'y a que le buveur de café car si vous lui avez fait ses 17 cafés, maintenant dès que vous lui parlez il vous donne 5 Ganon d'or à chaque fois (approchez vous de lui, barre espace pour lui parler mais gardez la enfoncée et entrée.....entrée).

Le temple du feu (se situe comme le t. du courage)



sous-sol -1



sous-sol -2



Descendre 2-3 puis 4-5-6-7, aller sud-ouest pour la **clé** puis revenir salle 3 puis 8-9-10 la **carte** puis 9-11-5 aller au sud allumer les deux torches vers entrée puis placer une bombe au centre du mur nord et 12 faire tomber les trois squelettes et une **clé** puis 5-13-6-14 un interrupteur puis 6-5-4-7-14-13 monter en 15-16-17-18-19-20 se laisser tomber avec le grappin puis 21-18-22 allumer les quatre torches puis 23-24-18-22-25-26 interrupteur et monter en 27-28 interrupteur raccourci entrée puis 27-29-30 avec le grappin aller au nord déplacer les blocs sans bloquer celui du bas puis le pousser contre le poteau puis revenir en face et repartir vers toujours avec le grappin vers le bloc pour vous faire tomber puis 31-32 la **boussole** puis 31-33-34-35-31-36 interrupteur raccourci entrée puis 37 allumer les torches puis 36-31-37 descendre en 38 interrupteur puis 39-40-41 monter en 42 interrupteur puis 43 une **clé**.

Sauvegarde. Aller salle 36-31-35-34-33-31-44-45 **mini boss**, le tuer avec l'arc quand l'œil est ouvert puis salle 46 la **baguette de feu**. La baguette de glace peut le paralyser pour qu'il garde l'œil ouvert plus longtemps.

Sauvegarde. Aller salle 2-3-5-13, allumer les torches puis 5-3-4-7-14-13 allumer les torches puis salle 47 une **clé**.

Sauvegarde. Aller salle 2-24-18 une torche puis 2-18 deux torches puis 2-48-18 une torche puis 49-50-38-39-40-41-51-52-18 une torche puis 53-54-18 une torche.

Sauvegarde. Aller 2-3-4-7-14-13-15-16-17-18-19-20-21-18 une torche.

Sauvegarde. Aller 2-3-4-7-14-13-15-16-17-18 allumer les torches puis salle 55 la **clé du boss**.

Sauvegarde. Aller 2-3-5 le **boss**, envoyer glace et flèches et attention à son électricité qu'il envoie au centre (regarder ses yeux, se mettre sur un côté) attention les mains envoient des boules de feu.

Récupérer la **gemme de force** à droite dans un pot et la **gemme rouge**.

Le troc des 4 gemmes

Gemme verte : dans le présent chez Tingle sur l'île nord-est à droite du temple du courage et il vous donne la **carte de voyage**, portez la à la balayeuse du village Hyrule dans le présent et elle vous donne son **balai**, ne bougez pas allez dans le passé et donnez lui elle vous donne un **pot de confiture**, ne bougez pas et allez dans le futur et donnez le pot au gars à la maison avec un croissant, il vous donne un **croissant**, allez dans le passé allez au bar et donnez le au chevalier blond et il vous donne une **bière**, allez dans le futur et allez au château donner la bière à Ganon et il vous donne un **clou**, revenez dans le présent et allez à la maison à côté du temple du temps et il vous donne un **flacon**.

Gemme bleue : dans le présent au village des mouettes, la maison bloquée par les pierres et il vous donne une **vieille botte**, allez dans le présent et nord-est à la cascade à droite du temple du courage et donnez la à la grosse Zora et elle vous donne un **marteau**, allez dans le passé à l'endroit du temple de la sagesse et donnez la au forgeron et il vous donne des **clochettes**, allez dans les montagnes et à gauche du temple de la force, avec le grappin prenez le marteau et montez et partez dans le passé, donnez les au Père Noël et il vous donne une **hache**, allez au village des mouettes dans le passé et donnez la au bourreau et il vous donne une **corde**, allez dans le futur à la maison à côté du temple du temps et donnez la et il vous donne le **plan d'un pont**, même endroit mais dans le présent donnez la et il vous donne une **flèche de glace**.

Gemme jaune : dans le passé au barman du village d' Hyrule et il vous donne une **bouteille**, allez dans le présent dans les montagnes passez par la mine et de suite à gauche en sortant utilisez la baguette de glace sur les herbes puis grappin et montez et donnez la au vieil homme et il vous donne de la **poudre d'or**, allez dans le passé voir le forgeron et donnez lui et il vous donne un **miroir magique**, allez dans le présent et allez voir Zelda et donnez lui et elle vous donne une **cuillère**, allez à la prison dans le passé et donnez la au prisonnier du -1 et il vous donne un **crâne**, allez sud-est des bois (entrez par le bas) et donnez lui et il vous donne une **reconnaissance de dette**, restez et allez dans le présent rentrez dans le théâtre et jouer son scénario d'aller de salle en salle pour lire ses papiers, puis en bas lire les tombes et enfin il vous donne une **scie**, allez à la maison à côté du temple du temps donnez lui et il vous donne une **flèche de lumière**.

Gemme rouge : dans le futur même endroit que la bouteille, donnez lui et il vous donne une **enclume** avec laquelle vous ne pouvez ni courir ni nager mais vous pouvez vous téléporter en zone 8 passer le pont et aller dans le passé pour le forgeron qui vous donne un **fer à cheval**.

Note importante : restez chez le forgeron et parlez lui après le troc et il vous propose d'améliorer votre épée, dites oui puis sortez et rentrez et voilà une **épée plus puissante**.

Dans le présent aller village d'Hyrule à la maison à côté de la balayeuse et donnez lui le fer à cheval et il vous donne **rien**, sortez et allez dans le futur et entrez, son descendant vous donne un **bijou précieux**, partez dans le passé au village Cocorico à la maison en bas à gauche sur la bute et donnez lui et elle vous donne une **lettre**, allez à la prison la donnée au gardien et il vous donne une **alliance**, allez au village des mouettes à la maison avec un escalier donnez lui et elle vous donne **rien**, descendez les escaliers et trouvez un **marteau** allez dans le présent à côté du temple du temps donnez lui et il vous donne la **flèche de feu**.

Les cristaux

Ils sont au nombre de 7 et tous dans le passé :

1 dans le domaine de Link, il faut une bombe.

1 dans les montagnes, il faut jouer avec l'ocarina.

1 dans le désert, il faut jouer de l'ocarina.

1 dans le cimetière, il faut jouer de l'ocarina.

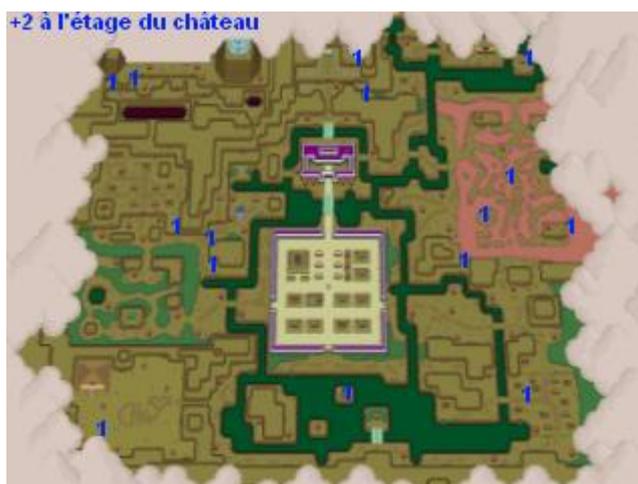
1 dans les bois perdus, il faut jouer de l'ocarina.

1 dans la maison des chevaliers village des mouettes, c'est le plus corsé car il faut mettre une fessée à Ganon.

1 nord-est de la prison, aller dire bonjour à Ganon au sous-sol -2, vous entendez une explosion, Ganon s'est enfui, ouvrez la cellule passez par le trou dans le mur sortez à l'extérieur et faites la rencontre d'Agahnim, puis jouez avec l'ocarina.

Lieux des dernières gemmes et dernier quart de cœur à l'extérieur et lieux des cristaux.





les cristaux sont représentés en violet.



Le temple des déesses

(il se situe comme le château, placez vous entre les trois triangles)

1° étage



rdc



Aller salle 2-3-4-5-6 appuyer sur l'interrupteur, ce qui réveille les statues. **Sauvegarde.**

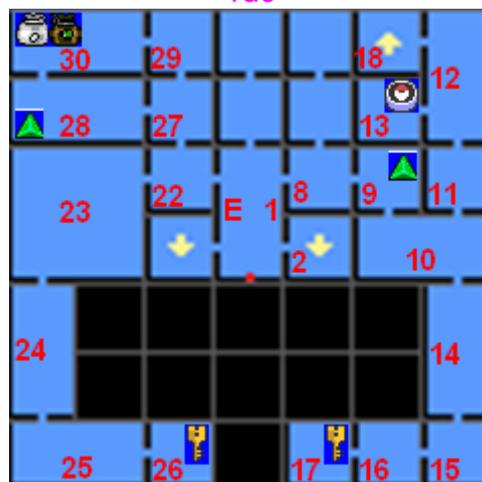
Aller salle 7 et tuer les deux monstres et prendre la **carte** puis salle 1-2-3 tuer tous les monstres puis salle 8 inter. puis 3-2-1-8-9-10-11-12 une **clé**. **Sauvegarde**. Aller salle 13-14-15-16-17-18 une **clé** puis 17-16-15-19-20-21 le mini boss, renvoyer les boules de feu puis 22 le **bouclier**. **Sauvegarde**. Aller 13 tuer les deux monstres puis 23-24-25 inter. puis 24-23-13-14-15-16-17-25 monter puis entrée 26, aller salle 27-28 une **clé** puis 27-26-29-30 la **boussole**. **Sauvegarde**. Le mieux pour ne pas refaire le chemin à l'envers pour atteindre l'entrée 1, c'est de sortir et chant de l'envol pour revenir au village et prendre directement l'entrée 1. Aller 31-32 la **clé du boss**. Aller 31-E1-13-14-15-16-17-25 -26 et 33 le **boss Agahnim**. Il faut lui renvoyer ses boules de feu et surtout éviter ses rayons qui font du dégât et éviter de trop se faire transformer en lapin autrement il faut se faire toucher pour redevenir Link, enfin c'est une trilogie donc vous devez connaître. Les mouvements qu'il fait avant d'attaquer permettent de deviner l'attaque qu'il va faire. Aller salle 34 et blabla avec Ganon qui se volatilise. Les déesses vous parlent et améliorent votre statutetc.

Le château d'Hyrule

1° étage



rdc



sous-sol -1





Aller salle 2 et descendre en 3-4 tuer l'ennemi puis 5 la **carte** puis 4-6 tuer les deux ennemis puis 7 la **tunique rouge**. **Sauvegarde**. Aller 8-9-10-11-12-13 la **boussole** puis 12-11-10-14-15-16-17 une **clé** puis 16-16-14-10-11-12-18 monter puis entrée 19-20-21 une **clé**. **Sauvegarder**. Refaire le trajet jusqu'à E1 ou sortir de 19 et s'envoler au village et E1. Aller 22-23-24-25-26 une **clé**. **Sauvegarde**. Aller 31 descendre en 32-33 descendre en 34- 35 le **mini boss** cette fois c'est **Agahnim**, toujours le même mais en plus il vous fait marcher à l'envers puis 36 la **clé du boss** puis 35-37 tuer les monstres et aller parler à Zelda.

Sauvegarde. Aller 8-9 -10-11-12-18-19 et 38 le **boss Ganon**, tourner autour de lui et le frapper à bonne distance, attention il s'arrête des fois pour vous envoyer des oiseaux de feu, quand il a perdu environ un tiers de sa vie il vous enferme derrière un mur de flammes jaunes et vous envoie des oiseaux de feu. Sortir la baguette de glace et aller le frapper puis ça recommence comme au premier round puis il vous enferme à nouveau réitérer avec la baguette, frapper-le et troisième round, il vous enferme à nouveau mais cette fois les flammes sont vertes ne rien tenter éviter les oiseaux en attendant que Zelda arrive pour l'achever avec son arc.

Aller en salle 38 et deuxième manche avec le **Ganon humain**, il va vite et dégaine son trident très vite, tourner autour de la salle sans arrêter sauf pour se retourner à bonne distance et lui mettre un coup d'épée et repartir en tournant ou plus facile pour la distance avec l'arc.

Récupérer la **Triforce** et admirer la fin de cette quête.

A ce moment du jeu lorsque vous reprenez la partie, vous démarrez de la maison de Link, vous pouvez donc vous promener dans le monde pour aller quérir certaines choses qui vous manquent (ne chercher pas la 200^{ème} gemme de force elle est dans la deuxième quête que vous pouvez commencer si vous avez fini tout le troc).



Fin de la première quête

Deuxième quête

Le casino

(se situe au nord du t. temps dans le futur)



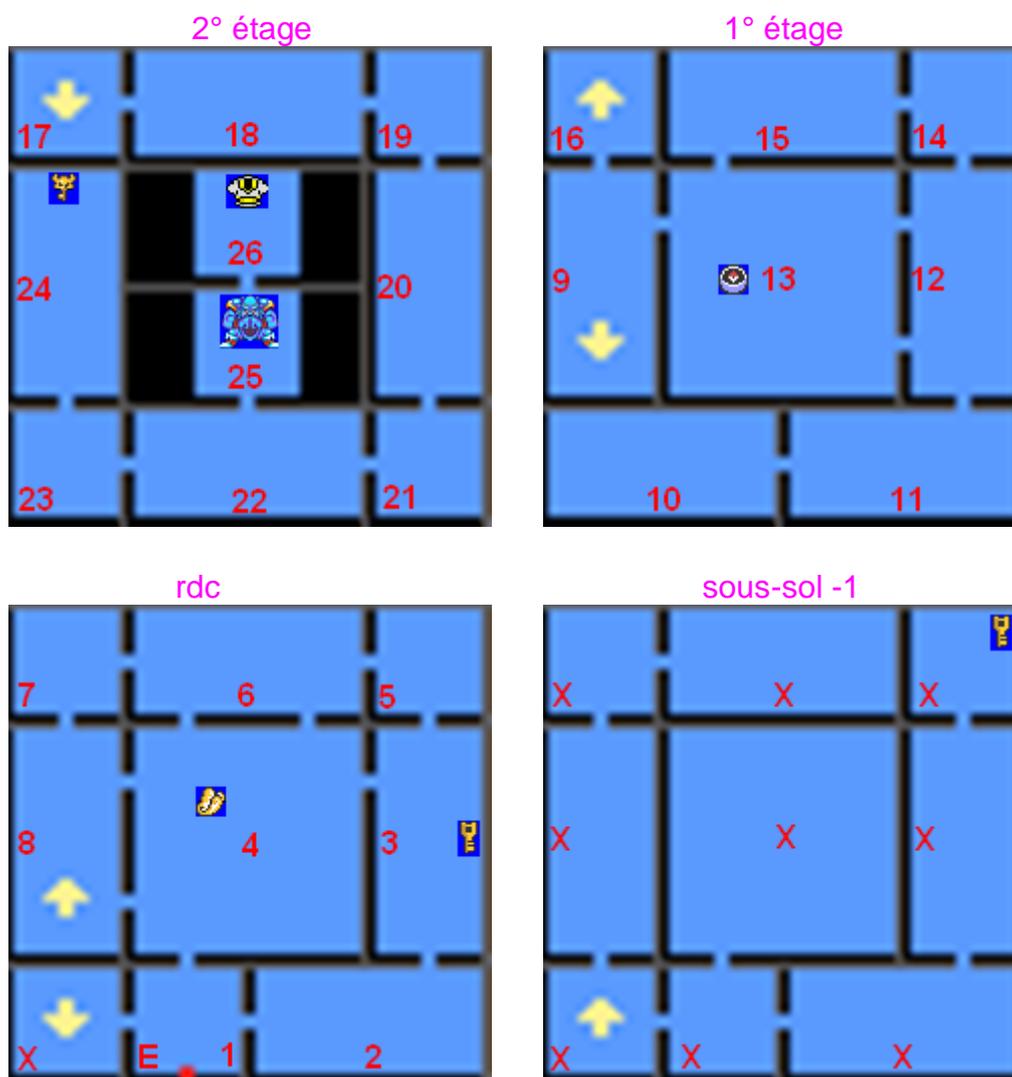
Aller salle 2-3 jeu des quatre couleurs, une clé puis 2-1-4-5 jeu choisir le un ou le 6, une **clé** puis 4-1-6-7-8-9 « jeu » faire plus avec deux dés alors que le gars lui il en a trois, la **carte**, puis 8-7-6-1-4-5 une bombe sur le mur droit puis 10 -11 jeu des blocs facile, la **boussole** puis 10-5-4-1-3 une bombe sur le mur gauche puis 12-13-interrupteur puis 13-12-3-2-1-15-16-17-18-19 « jeu » faire un 421, une **clé** puis 18-17-20-14-21-22 « jeu » de la course, il faut courir en 21 seconde en salle 25, donc il faut bien mémoriser le trajet qui est, départ en 22-21-14-20-17-16-15-E1-23-24-25, éviter les monstres et faire un maximum du trajet en biais pour aller plus vite, il n'y a pas de seconde de trop, donc le moindre même minime blocage sur une porte c'est perdu il faut repartir en 22 et recommencer, une fois réussi une **clé**, puis 24-23-1-15-26-27-28 « jeu » il faut taper sur les quatre bestioles et faire le plus petit score car après le gars joue son dé et le chiffre qui apparaît sera multiplié par le score des quatre et vous paierez cette somme pour avoir une **clé** puis 27-29-30-31 interrupteur puis 30-32-33 pour 34 et 35 il faut courir car dans ces pièces vous perdez automatiquement de l'argent puis 36 la **clé du boss**. Aller 35-34-33-32-30-29-27-26-15 et 37 **le boss**, si vous n'avez pas une bonne culture de 3T il vous faut des sous, car le boss il ne vous frappera pas et vous n'aurez pas à le cogner non plus, en fait vous êtes à question pour un champion (lol), il vous pose des questions et quand votre réponse est bonne il perd de la vie, mais si elle est mauvaise vous perdez de l'argent. Aller salle 38 prendre la **gemme de force** et le **bouclier**, celui-ci vous régénère les cœurs, puis lire la stèle.

Vers la tour de glace

Il faut avoir récupéré les 200 gemmes de force.

Si vous les avez toutes aller au village d'Hyrule pour le dernier achat en gemme, puis aller dans les montagnes à gauche du temple de la force, marteau, monter puis futur.

La tour de glace



Le sous-sol est en X car il n'y a pas de classement possible car ça dépendra des chutes et de plus il n'y a qu'une clé à récupérer.

Aller salle 2-3 une **clé** puis 2-1-4-3-5 tomber, récupérer la **clé**. **Sauvegarde**. Aller 4-3-5-6-4 prendre la **carte** puis 6-7-8-4-8 monter en 9-10-11-12-13 prendre la **boussole** puis 12-14-15-13-9-16 monter en 17-18-19-20-21-22-23-24 la **clé du boss** puis 23-22-25 le **boss**, aller avec le grappin à droite ou à gauche et se mettre dans le coin pour pouvoir toucher le boss avec l'épée mais de façon que son souffle ne vous repousse pas vers le vide (qu'il vous gèle c'est pas bien grave) puis salle 26 la **tunique des déesses**.

Vers le donjon final

Aller voir le gars de l'encyclopédie et zut il a disparu et à sa place un téléporteur, prenez-le et vous vous retrouvez dans le donjon final.

Le donjon Final



Légende

A,B,...G la porte s'ouvre à la condition d'un nombre d'ennemis et Types.

E et nombre : quantité d'ennemis à tuer.

T et nombre : quantité de types de monstres à tuer.

X : salle pas forcément utile pour le déroulement du jeu.

Chiffre : nombre de monstres dans la salle.

Le 3+1, un ennemi n'est pas tuable en même temps que les 3 autres.

ATTENTION dans ce donjon veuillez bien prendre note des explications données à l'entrée.

Pertes de vie quand vous êtes touché, perte du compteur du nombre d'ennemis et de types lorsque vous sauvegardezetc.

Le but étant donc de tuer de l'ennemi en nombre et en genre

Salle 2-3, appuyer sur interrupteur puis 4-3-A-5 la **carte** puis A-3-2-6-2-3-7-C-8 descendre en 9-10-11-12 appuyer sur l'inter. puis 11-10-9 monter en 8-C-7-3-2-6-13D-14-15 la **boussole** puis 14-13-6 porte nord- est 13-E appuyer sur l'inter. puis 13-6-16-17-E-18 descendre en 19-20-21-22-23-24-25-26-27 appuyer sur l'inter. puis monter en 28-29-30 une **clé** puis 29-28-27-31-32-19-18-E-17-16-16-2-3-B-33 la **clé du boss** puis B-3-7-C-8-9-34-12-35-36-37-38 interrupteur menant à X puis 39-12-40-G-41 le masque d'**Oni Link** puis G-40-12-39-38-37 monter en 42-43-3-4-3-2-F ouvrir la porte de la salle du **boss** et **sauvegarder**. Puis aller 2-G et **boss final**.

Celui-ci ne craint que la flèche lumière, il a des sbires qui apparaissent et il vous envoie des boules de « néant », une fois qu'il est arrivé à épuisement, la cavalerie arrive et vous l'achevez à l'épée.

Petite astuce personnelle : se placer contre le mur droit et un peu au-dessus du centre de la pièce et donner des coups d'épée pour tuer les sbires qui apparaissent dans le coin et faire une petite descente pour éviter les boules du boss et quand cela est possible décocher une flèche lumière , si c'est bien exécuté le premier sbire apparu côté gauche sera bloqué par le boss(inversement pour les amateurs du côté gauche).

THE END

Auteur : Disparado