

Joypad

THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER (2^e Partie) (GAMECUBE)

V

oici la suite et fin du guide dédié à Zelda : The Wind Waker. Comme vous le remarquerez, quelques références sont faites à notre premier booklet consacré à cette aventure (Joypad n°131). Vous avez cette fois toutes les clés en main pour découvrir les mille et une subtilités de ce jeu... légendaire. Tout faire tenir en « seulement » deux fois 32 pages ne fut pas une mince affaire, mais une chose est sûre : Zelda n'aura désormais plus aucun secret pour vous ! Quoique...

Sommaire

SOLUCE THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER

Retour à la Forteresse Maudite	p. 3	De l'Île de la Terre à l'Île du Dragon	p. 7	- Les Kalamars géants	p. 21
- Combat : Fantôme de Ganon	p. 3			- L'Amulette du Héros	p. 22
Boss : Roi Cuirasse	p. 4				
CHÂTEAU D'HYRULE :		LE TEMPLE DE LA TERRE	p. 7	Déchiffrer les Cartes de la Triforce	p. 22
Retour avec Tetra	p. 4	Boss : Jay-Harla	p. 11		
		Île Gelée :		ULTIME VISITE	
Récupérer les flèches		les Bottes de Plomb	p. 11	AU CHÂTEAU D'HYRULE	p. 22
Feu et Glace	p. 4	De l'Île du Vent à l'Île aux Forêts	p. 12	Tour de Ganon	p. 23
Quelques améliorations pour la route	p. 5			Boss : Alter Ganon	p. 24
		LE TEMPLE DU VENT	p. 12	Boss : Ganondorf	p. 24
Nouvelles missions à Mercantile	p. 5	Boss : Gayla	p. 15		
- Mila, la voleuse nocturne	p. 5			Les Cartes au trésor	p. 26
- L'amour de Maggy	p. 5	LES CARTES DE LA TRIFORCE	p. 15	Les Cartes Spéciales	p. 27
- Le père de Maggy	p. 6	Des Îles à visiter	p. 18	Le Sac à Butin	p. 27
- Le clocher de la grande roue	p. 6			Les Quarts de Cœur	p. 28
- La vente aux enchères	p. 6	DERNIÈRES MISSIONS ANNEXES	p. 20	Les Améliorations	p. 29
		- Les marchands itinérants	p. 20	La Baguette du Vent	p. 29
Montagne de Feu :		- Décorer Mercantile	p. 21	Les 4 flacons	p. 29
les Bracelets de Force	p. 6	- Les petits arbres Mojo	p. 21	Galerie des Figurines Tendo	p. 30

SOLUCE

Le mois dernier, nous avons quitté Link alors qu'il devait retourner vers la Forteresse Maudite à partir du Château d'Hyrule. Lorsque vous repartirez de la Tour des Dieux, vous passerez très certainement à proximité d'une grosse tornade en mer (en D3, théoriquement). N'évitez pas le combat : vous pouvez désormais viser Cyclos en hauteur à l'aide de votre arc ! (1) Ce combat est utile à plus d'un titre puisque vous pourrez apprendre une nouvelle mélodie, le **Requiem de la Tornade** ! (bas, droite, gauche, haut) Rejouez-le dès maintenant pour faire apparaître des points de téléportation sur votre carte. Désormais, vous pouvez les sélectionner pour vous rendre à l'endroit désiré en moins de deux ! Nous avons décidé pour notre part de rejoindre au plus vite la Forteresse Maudite. Téléportez-vous donc en C3 (en B2, vous seriez effectivement « enfermé » dans une sorte de grotte, à moins que vous désiriez capturer une fée dans un flacon...), et naviguez vers la Forteresse.



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



- **Note :** Maintenant que vous possédez l'arc, les poissons volants peuvent vous convier à un mini-jeu. En fait, ce sera le cas chaque fois que vous redonnerez des appâts à un poisson qui a déjà matérialisé une zone sur votre carte. Le jeu consiste à toucher le poisson avec une flèche (10 essais au total) ; chaque coup réussi vous rapporte 10 rubis (2). Si vous ne le ratez pas une seule fois, vous recevrez une récompense de 200 rubis !

RETOUR À LA FORTERESSE MAUDITE

Approchez de la Forteresse pour voir une porte en bois sur sa périphérie, que vous pouvez détruire à l'aide de votre lance-bombes embarqué (3). Entrez et remontez les marches sans craindre le faisceau des projecteurs. Le danger est en fait ailleurs...

Combat : Fantôme de Ganon

Cet ennemi va vous attaquer de deux façons : à la fois sur le terrain, où il lancera une attaque



circulaire avec son épée imposante, et dans les airs, où il lancera des boules de puissance vers vous. Vous pouvez esquiver ces tirs, ou bien en tirer avantage en donnant un coup d'épée dans la boule au moment où elle s'approche de vous, façon tennis de table, et ainsi de suite... (4) Une fois à terre, allez le frapper sans modération. Votre nouvelle épée Excalibur constitue ainsi une arme de choix.

La Masse vous attendra dans un coffre au terme de l'affrontement ! Elle vous permet d'écrabouiller les ennemis, mais aussi de frapper ces gros pieux barrant le chemin par endroits, par exemple devant les marches. Montez les escaliers. Notez que les lumières vous suivent à la trace, attirant l'attention de quelques Petits Blins. Vous pouvez aller les désactiver en éliminant les vigies à votre guise, comme vous l'aviez fait lors de votre première visite de la Forteresse. Cela sera bénéfique pour la suite.

Revenez dans la cour et passez la double porte en bois. Rendez-vous dans la pièce au sud de l'aile gauche, un dortoir. Montez les échelles des lits pour atteindre une porte. Utilisez la feuille pour rejoindre la porte opposée et éliminez le Bokoblin, puis frappez les gros clous avec votre masse pour passer dans le corridor. Après la porte suivante, vous vous retrouvez au second niveau de la pièce avec le bateau. Allez jusqu'aux escaliers,



puis ressortez. Remontez dans les hauteurs de la Forteresse, un chemin que vous devez connaître maintenant, jusqu'à retrouver la pièce où Arielle est emprisonnée. Donnez un bon coup de masse sur le gros clou pour libérer la porte (5). À vous la joie de retrouver Arielle... et quelques surprises. L'arrivée d'un grand condor n'est pas des moindres.

À présent, vous êtes piégé par l'eau qui commence à envahir la pièce. Il s'agit de monter rapidement au plus haut (l'oiseau cassera les planches à mesure), en abusant des roulades et en évitant les ennemis planqués dans les vases (6). Si toutefois vous retombez à l'eau, utilisez votre grappin-griffe sur les diverses attaches murales qui se trouvent entre les corniches pour remonter. Lorsque l'oiseau pointera sa tête en bout de chemin, assénez-lui un bon coup de masse. Le vrai combat peut maintenant commencer.

BOSS : ROI CUIRASSE

Le point faible de cet ennemi, Tetra ne manquera pas de vous l'indiquer, se trouve sur sa tête. Pour pouvoir frapper cet endroit, il suffit d'attendre que l'oiseau se pose sur le terrain, puis tente de

vous piquer avec son bec ; pour cela, vous ne devez pas en être trop loin. Esquivez alors son attaque, et tandis que son bec reste planté provisoirement dans le sol, frappez avec votre masse sur la tête de l'oiseau (7) (pour plus de précision, ciblez toujours l'ennemi correctement avec L). Au bout de trois coups réussis, l'oiseau fera des attaques en piqué sur le terrain. Après un 4^e, il perdra son fameux masque de protection, et tentera de nouvelles attaques contre vous, méfiance. Continuez à l'attirer vers vous pour qu'il tente de vous donner un coup de bec, et tapez-le encore sans retenue avec la masse, plusieurs fois d'affilée. **Un Réceptacle de cœur** sera bientôt à vous.



Montez ensuite au plus haut de la tour pour retrouver Ganondorf. Une rencontre riche en révélations. Toujours est-il que vous devez revenir au Château d'Hyrule avec Tetra.

CHÂTEAU D'HYRULE : Retour avec Tetra

À peine débarqué, rejoignez la salle où vous aviez récupéré l'Excalibur. Vous apprendrez quelques nouvelles en la personne du Roi d'Hyrule (8). Ainsi, la fameuse Princesse Zelda ne serait autre que Tetra ! Il s'agit aussi de rendre à l'épée Excalibur toute sa puissance, par les pouvoirs des sages qui se trouvent respectivement dans deux temples précis. La Triforce du courage, elle, divisée en 8 parts réparties sur la carte marine, vous permettra de rouvrir l'accès à Hyrule.



RÉCUPÉRER LES FLÈCHES FEU ET GLACE

À bord du Lion rouge, jouez le Requiem de la Tornade pour avoir accès facilement aux lieux présentés (cf. début de cette soluce). Les deux emplacements indiqués sur votre carte marine sont en fait des îles dont l'accès est limité. Sur l'Île de la Terre, une grosse tête de statue bouche l'entrée ; le poisson volant vous indique d'aller 4 cases au nord et 3 cases à l'est pour trouver le pouvoir qui vous donnera la force de le soulever, c'est-à-dire à la Montagne de Feu (coordonnées F3). Et sur l'Île du Vent, une tempête vous empêche de progresser ; le poisson volant vous indique d'aller 5 cases au sud et 1 case à l'est, c'est-à-dire à l'Île Gelée (coordonnées E6). Dans les deux cas, les poissons volants des deux zones concernées vous indiqueront une nouvelle destination, aux coordonnées qui correspondent finalement à la case B2. Une zone particulière, puisque vous ne pouvez vous y rendre qu'en jouant le Requiem de la Tornade et en sélectionnant cette case. Vous tombez sur l'Île Géminée (9). Sur cette île aux fées « protégée » (aucun accès par et vers l'extérieur), vous pouvez capturer autant de petites fées que désiré dans vos flacons. Mais





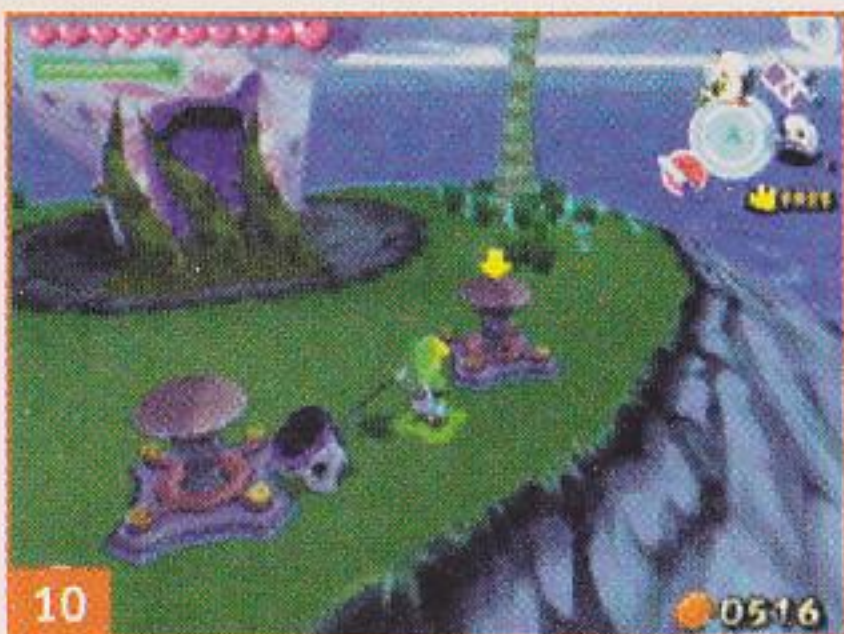
surtout, vous récupérez à cette occasion le pouvoir **Feu et Glace** pour vos flèches ! Ces flèches s'utilisent avec la jauge de magie et peuvent être sélectionnées avec R. Rejouez le Requiem pour ressortir.

Vous pouvez maintenant vous occuper de la Montagne de Feu (allez directement p. 6). Mais il y a quelques petites choses intéressantes à récolter d'ores et déjà, ainsi que quelques missions annexes à remplir sur Mercantile. Voici les détails...

QUELQUES AMÉLIORATIONS POUR LA ROUTE

- **Îlot Méridional des Fées (D6)** : Posez une bombe devant la barricade qui bouche l'accès au coquillage et descendez : la grande fée vous remettra un **Sac à Bombes**, permettant d'en avoir 99 avec soi ! (en principe, si vous avez respecté notre soluce ; l'amélioration dépend du nombre de bombes que vous possédez déjà) À proximité de cette île, se trouve une série de plates-formes pirates immergées. Tirez sur les canons avec vos bombes, puis montez et éliminez les ennemis ; pour la tourelle dépourvue d'échelle, planez vers elle avec la feuille. Dans un des coffres qui apparaîtront, se trouve la **Carte au trésor n°40**.

- **Îlot Épineux des Fées (G4)** : Tapez rapidement sur les 3 clous avec votre masse pour libérer l'entrée (10) : la grande fée vous remettra un **Carquois de Flèches**, qui vous permet désormais d'en posséder 60 ! (en principe)



- **Îlot Occidental des Fées (A3)** : Donnez un coup de masse sur le clou, puis entrez : la grande fée vous remet encore un **Carquois de Flèches** ; vous en possédez logiquement 99, à présent.

- **Îlot Septentrional des Fées (C1, au sud-est)** : Une nouvelle grande fée vous remettra un **Sac à Rubis** permettant de stocker jusqu'à 5 000 rubis ! (c'est le maximum) (11) Toujours en C1, côté ouest, un sous-marin vous attend : entrez et utilisez les lanternes pour rallier la salle du fond, où un coffre recèle la **Carte au Trésor n°22** !

NOUVELLES MISSIONS A MERCANTILE

Vous pouvez retourner sur Mercantile pour effectuer encore quelques missions annexes. Déjà, inspectez la boîte aux lettres pour récolter théoriquement **2 Lettres** : l'une vous coûtera 201 rubis, mais n'hésitez pas car elle contient la **Super Carte**, ou Carte des Triforce ! La seconde est une lettre d'Arielle qui contient un Rubis rouge. À noter que les prix de la Poudrerie sont désormais abordables...

Mila, la voleuse nocturne

Maintenant que vous avez libéré les petites filles qui étaient prisonnières de la Forteresse avec Arielle, de nouvelles occurrences vous attendent sur l'île. De jour, vous en verrez une, dénommée Mila, près de la boutique de Naglagla ; ce dernier se plaindra d'ailleurs de vols nocturnes. Ainsi, jouez le Chant du Soleil pour passer en nuit et retrouver Mila à côté de la pharmacie : elle vous



demande gentiment d'aller voir ailleurs. Lorsque vous continuez votre chemin, elle se met à fuir. Ne la courez pas mais suivez-la très discrètement, à distance, en vous planquant derrière les piliers, buissons, etc. ; si elle vous surprenait, tout serait à refaire (entrez dans une maison et ressortez). Qu'elle entende du bruit n'est pas trop grave. Elle va monter la colline, prendre la montée de bois, puis redescendre vers le magasin de Naglagla à partir du chemin à droite du magasin de jeu. De votre côté, passez sur la bordure placée à la gauche du magasin et observez à distance jusqu'à ce qu'elle se dirige vers la boutique. Il s'agit alors de l'y coincer la main dans le sac, au moment où elle compose la combinaison du coffre-fort (12). Une fois repérée, elle vous parlera : choisissez la première option à chacune de ses propositions. Sur ces bonnes paroles, elle vous remettra un nouveau **Flacon** !

L'amour de Maggy

De jour, retournez dans la grande maison du village, par la porte en haut des marches en bois. La fille du petit pépé, Maggy, se trouve au fond de la pièce. Écoutez-la raconter son histoire de cœur avec un dénommé Moe, un... Molblin ! Récupérez sa lettre d'amour et allez la poster (13).





Jouez deux fois le Chant du Soleil pour passer au jour suivant et retournez voir Maggy. Son acariâtre de père est en train de passer un savon à l'oiseau postal, refusant le courrier de sa fille... Ceci explique cela. Bref, vous retrouverez l'oiseau au café du village, et pouvez accepter de livrer la lettre en main propre à Maggy. La passion rend aveugle ? Euh... bref, elle vous récompensera d'un **Quart de cœur** pour ce début d'amour... charnel.

Le père de Maggy

Si vous avez 20 Colliers Macabres (récupérés sur les Molblins), donnez-les au père de Maggy. Il vous remettra la **Carte au Trésor n°2**, puis des rubis pour tout collier supplémentaire.

Le clocher de la grande roue

Vous avez sans doute remarqué ce coffre « immatériel » présent sur un îlot derrière la Poudrière. Montez à l'étage de la salle de Bataille Navale pour trouver le gérant de la grande roue (14). Parlez-lui et jouez la Mélodie du Vent pour orienter le vent vers le nord. Reparez-lui, et passez sur la corniche à la gauche de la boutique de jeu pour trouver une échelle : c'est elle qui mène à l'interrupteur. Actionnez-le, puis retournez voir notre homme, qui vous propose de monter dans une nacelle. Celle-ci vous mènera à hauteur d'un clocher avec une sirène. Il s'agit d'enflammer l'élément au fond des « cornes » en tirant une flèche feu dans sa direction,



nécessairement à partir d'une nacelle pour être à la bonne hauteur (15). Le timing est très serré et vous devez viser avec beaucoup de précision. Une fois fait, le coffre de l'îlot se matérialisera. Utilisez votre feuille mojo pour planer jusqu'à lui, en orientant le vent correctement : il contient un **Quart de cœur**. Retournez voir le gérant de la grande roue : lui aussi a un **Quart de cœur** à vous donner en récompense !

La vente aux enchères

De nuit, dans la maison de Maggy, se tient une vente aux enchères initiée par Naglagla. Laissez-le vous expliquer le principe. Il s'agit en pratique de matraquer la touche A pour remplir une jauge et pouvoir proposer votre propre enchère (16). Si les hôtes continuent à surenchérir ensuite, il faudra remplir à nouveau entièrement cette jauge pour proposer un nouveau prix. La durée pendant laquelle les enchères sont possibles dure une minute en effectif (ce qui suppose des temps prolongés à chaque fois qu'un enchérisseur propose un prix ; la durée restante s'affiche lorsque vous proposez

un prix). Une astuce consiste à laisser un peu monter les enchères, puis proposer un prix supérieur à 20 rubis (en moyenne) à l'enchère en cours : tous les participants seront alors littéralement « assommés » par votre proposition. Pendant ce temps, vous pouvez encore remplir votre jauge, mais surtout, ils ne pourront rien proposer ! Le mieux, évidemment, est d'attendre le dernier moment, donc à mesure qu'on se rapproche de la minute effective (Naglagla annonce alors des temps restants très courts), pour réaliser ce « joli coup » ! Vous devrez éventuellement remplir la jauge une seconde fois tandis qu'ils sont assommés, au cas où la minute ne serait toujours pas écoulée et que les hôtes continueraient à enchérir. Dans tous les cas, proposez toujours un montant de 20 rubis supérieur pour être sûr de remporter l'enchère. Pour ma part, j'ai par exemple réussi à obtenir une carte pour moins de 130 rubis avec cette technique !

Au rang des objets proposés : la **Carte au trésor n° 18**, la **Carte au Trésor n°38**, un **Pendentif du bonheur** et un **Quart de cœur**.

MONTAGNE DE FEU : (F3) les Bracelets de Force

Arrivé à la Montagne de Feu, éliminez tout d'abord le condor qui survole l'île, puis utilisez une flèche de glace pour viser la gerbe de lave au sommet du volcan (17). Le terrain est maintenant sauf et un décompte de 5 minutes se lance. Escaladez le pourtour du volcan, en montant les rebords puis en vous

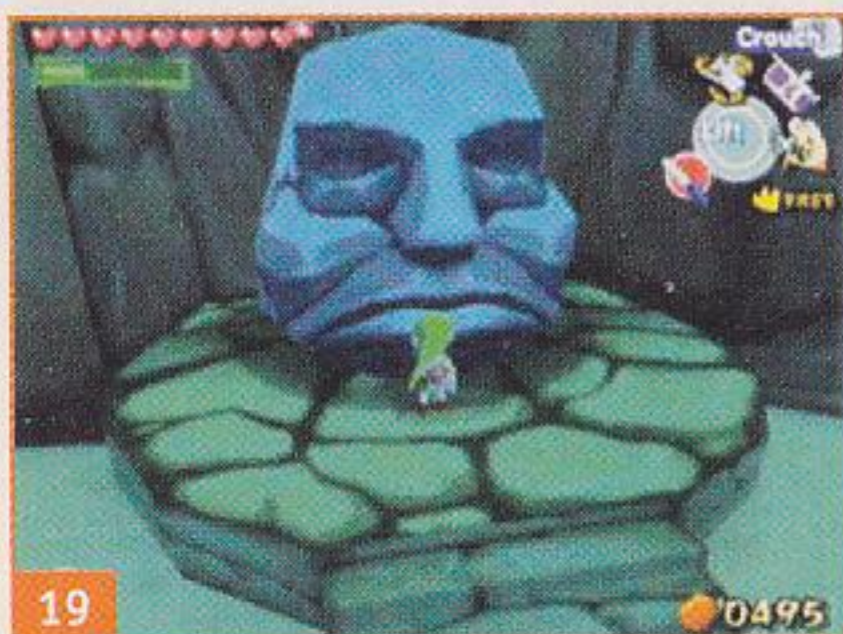




plaquant contre la falaise pour arriver jusqu'à l'ouverture supérieure (18). Dans la caverne, sautez de plate-forme en plate-forme, éliminant au besoin les chauves-souris, puis réglez leur compte aux deux Magmopendres (comme d'hab', attendez qu'ils écartent les pinces et visez l'œil, puis frappez la boule). Un coffre apparaîtra, contenant les **Bracelets de Force** ! Vous pouvez désormais soulever des objets lourds, très lourds... À commencer par cette tête de statue placée à proximité : élevez-la pour ouvrir un passage qui vous ramène vers l'extérieur. Vous êtes désormais bien paré pour visiter l'Île de la Terre, votre prochaine destination.

De l'Île de la Terre à l'Île du Dragon

Désormais, la grande tête de pierre qui vous y attend ne vous fait plus peur (19). Mais avant de la soulever, vous pouvez prendre le contrôle d'une mouette. En effet, en plus de quelques rubis, sur le plus haut sommet de la presqu'île, se trouve un **Quart de cœur** ! (20) Notez également qu'un sous-marin, en mer à proximité de l'île, vous permet de récupérer la **Carte au trésor n° 14**.



Soulevez à présent la tête de pierre et entrez dans la grotte de l'île. Une nouvelle mesure musicale à apprendre vous attend : bas, bas, centre, droite, gauche, centre. Maintenez le stick gris vers la droite pour afficher une mesure en 6/4. Vous apprendrez ainsi **l'Hymne du Dieu de la Terre**. Cela fera venir le sage Laruto (Dieu merci, ce n'est pas une chanteuse). Il vous faut maintenant retrouver la personne qui porte un instrument identique, une harpe. La dernière personne à votre connaissance est Médolie, cette petite fille de l'Île du Dragon... Téléportation !

Si vous n'êtes pas encore passé à Mercantile, vous trouverez la Super Carte, la carte des Triforces, dans la boîte aux lettres de l'île, ainsi qu'une lettre de votre sœur Arielle. Montez à l'étage du tri postal et passez vers l'extérieur. Sur la droite, remarquez une barre pour grappin-griffe. Utilisez-la pour rallier une échelle, et retrouver finalement Médolie sur une rampe de lancement, en train de jouer de la harpe (21). Sortez votre baguette du vent et jouez le nouvel Hymne que vous venez d'apprendre. C'est par le pouvoir de cette mélodie que Médolie se retrouvera face à Laruto pour rejouer cet air... Votre duo à quatre mains commence à ce moment-là !



• **Note** : vous pouvez remonter sur la zone de décollage à l'extérieur, à côté du tri postal. Parlez à l'oiseau au bout d'une rampe de lancement, qui va s'envoler vers le pic rocheux au loin. Placez le vent au Nord-Est et allez-y en planant avec la feuille mojo. Éliminez rapidement le condor, et inspectez la stèle qui présente une flèche Avant (22). Placez le vent au Nord, puis planez vers le second sommet au loin. Éliminez encore un condor et repérez une corniche non loin. Vent à l'ouest, planez vers elle. Vous avez ainsi accès à un coffre contenant un Rubis orange. Poussez le bloc suivant pour ressortir...

Direction l'Île de la Terre maintenant. King donnera alors des instructions à Médolie, à suivre évidemment : R pour appeler Médolie, A pour la porter, et l'Air du Marionnettiste pour la contrôler. Entrez dans la grotte en chœur et jouez l'Hymne du Dieu de la Terre devant la stèle pour l'ouvrir...

LE TEMPLE DE LA TERRE

Dès la première salle, portez Médolie et sautez vers la porte suivante avec elle, pour qu'elle vous transporte automatiquement (23). Reprenez-la





sur vos épaules et passez la porte. Éliminez les trois Molblins, puis appelez Médolie en haut des grands escaliers à gauche. De là, portez-la et sautez vers le sommet du pilier le plus proche. Placez-vous sur l'interrupteur, puis jouez l'Air du Marionnettiste pour prendre le contrôle de Médolie. Faites-la ainsi voler jusqu'au pilier suivant, où elle actionnera un second interrupteur qui permet de libérer la porte en contrebas. Redescendez et passez l'issue ensemble.

Déposez Médolie dans un coin, tandis que vous vous occupez des Blobs divers. Remarquez les violets, insensibles à vos frappes. L'astuce consiste à les attirer vers la source de lumière, de façon à ce qu'ils se changent en Blob de pierre ! (24) À noter qu'en prenant le contrôle de Médolie, vous pourrez aussi les éclairer en utilisant la harpe comme miroir réfléchissant. Soulevez-les ainsi un par un pour les jeter par terre... N'omettez pas de brûler le couvercle de la marmite de téléportation avec une flèche feu. Il y a aussi un coffre immatériel : prenez le contrôle de Médolie et placez-la face au coffre, dans la source de lumière. La touche A s'active, lui permettant d'utiliser sa harpe comme réflecteur, et de viser le coffre pour qu'il se matérialise (25).



La **Carte du donjon** est à vous. Dans la salle suivante, remarquez cette tête de statue avec deux orbites. La fumée altère les capacités de Link, rendant impossible l'utilisation de la masse sur le clou qui s'y trouve. Placez donc Médolie sur la source de lumière la plus proche du clou, et visez ce dernier avec la harpe pour dissiper la fumée, ce qui permet à Link de taper dessus (26) : la porte scellée se libère ainsi. Dans la salle suivante, brassez l'air avec la feuille mojo pour pouvoir frapper les crânes. Montez à l'échelle et tirez le large bloc pour libérer une source de lumière. Prenez le contrôle de Médolie et placez-la dessus pour pouvoir viser le coffre avec la harpe et le matérialiser : il contient une **Petite Clé**. Reprenez rapidement possession de votre amie pour éviter les Mains ennemies surgies du sol, vulnérables à vos flèches feu. Ne vous préoccupez pas de l'interrupteur pour l'instant.

• **Note** : Si Médolie est capturée, elle se retrouvera enfermée dans la salle de la statue. Prenez-en le contrôle et faites-la s'envoler de sa cage.

Allez utiliser votre petite clé sur la porte verrouillée de la salle de la statue. Éliminez les Blobs vulnérables et remarquez ce drapeau rouge avec des stries légères. Tirez une flèche de feu dessus pour le brûler et libérer une source de lumière (27). Attirez les Blobs violets sur celle-ci pour qu'ils constituent deux statues provisoires, que vous pourrez déposer sur chaque interrupteur. Un escalier vous permet alors d'atteindre le bloc et de le faire tomber en

contrebas, permettant de libérer la porte. Contrôlez Médolie pour la faire voler jusqu'à vous, puis passez.

Dans la salle suivante, poussez la Main à sortir du sol, puis tirez des flèches feu pour l'éliminer. Poussez un premier cube sans statue jusqu'au mur. Prenez ensuite le contrôle de Médolie pour qu'elle se place sur la source de lumière. Placez-la d'abord face au mur de gauche, qui présente un symbole jaune, et éclairez cet endroit grâce à son instrument pour casser un pan de mur dévoilant un bloc (28). Avec Link, tirez celui-ci et allez le positionner sur son emplacement pour qu'il libère la porte. Avant de passer, reprenez le contrôle de Médolie, et cette fois, éclairez le symbole placé sur le mur de droite pour dévoiler une marmite de téléportation ; elle peut vous ramener à l'occasion à la première marmite, et vice versa... Ce n'est pas fini : toujours avec Médolie, éclairez la statue postée sur un troisième bloc pour la faire disparaître. Poussez ainsi le bloc vers le mur pour faire apparaître un coffre qui contient la **Boussole** !

Dans le secteur suivant, éliminez les Molblins visibles puis montez sur le promontoire de gauche.



Prenez le contrôle de Médolie et volez jusqu'au recoin en hauteur, où se trouve une source de lumière. Vous pourrez non seulement brûler les fesses des Fantômes pour les rendre vulnérables, mais surtout détruire chacune des statues postées en face (29). Éliminez les Fantômes avec Link pour dévoiler un escalier, puis montez jusqu'au coffre, qui recèle un Pendentif du bonheur. Montez l'escalier et passez dans la pièce non verrouillée. Descendez dans la fosse et placez-vous face aux sarcophages pour les voir s'ouvrir successivement, relâchant d'étranges momies qui ne rêvent que de vous serrer dans leurs bras... Faites-vous une petite frayeur puis donnez-leur des coups d'épée. Le dernier sarcophage ouvert contient une nouvelle **Petite clé**.

Ressortez et utilisez cette clé sur la porte verrouillée. Dans la salle, un Squelette vous attend. La meilleure technique consiste à le faire sauter sur une bombe, puis de frapper sa tête sans modération (après l'avoir par exemple immobilisée avec le boomerang) (30). Si le Squelette se reforme, procédez ainsi de suite. Deux autres ennemis identiques resurgiront ensuite des tombeaux. Une fois le combat



remporté, à vous le **Bouclier Miroir** ! Un objet qui vous permet désormais d'avoir la même aptitude que Médolie. Faites aussitôt usage de votre miroir en vous plaçant, face à la porte, sur la source de lumière. Visez ainsi la sculpture placée au-dessus pour la libérer (31).

- **Note** : Pour pouvoir vous servir du bouclier miroir, avec R, n'oubliez pas que vous devez nécessairement avoir dégainé votre épée (B). Revenez maintenant dans la pièce où vous aviez rencontré des Fantômes (et accessoirement trouvé un pendentif du bonheur). Vous remarquez un symbole jaune sur un mur. Refaites voler Médolie vers la zone de lumière et dirigez un rayon lumineux vers le recoin en face. Placez ensuite Link à cet endroit pour que la lumière se réfléchisse sur lui. Utilisez ainsi son propre bouclier pour illuminer le symbole jaune placé sous Médolie ! (32) Un passage secret s'ouvrira alors. Reprenez le contrôle de votre amie et placez-la sur la source de lumière s'y trouvant pour qu'elle fasse disparaître la statue. Reprenez Link et placez-le à cet endroit, face à un nouveau symbole jaune sur un mur. Utilisez son bouclier pour éclairer ce symbole et découvrir une cachette où de beaux rubis vous



attendent. Passez la porte suivante avec Médolie.

Vous vous retrouvez à hauteur d'une salle déjà visitée. Volez jusqu'au passage d'en face et repassez la porte de la salle où vous aviez trouvé la première petite clé. Un interrupteur s'y trouve : placez Médolie dessus, puis franchissez la porte seul. Avec votre bouclier miroir, vous allez pouvoir trouver un nouveau coffre caché derrière un mur, contenant un Pendentif du bonheur (33).

Revenez maintenant vers la salle où se trouve la grande statue. Prenez le contrôle de Médolie et placez-la sur une des sources de lumière, puis visez précisément un œil de la statue pour éclairer une face. Faites de même avec Link, de façon à éclairer l'autre face (34). Un pan de sol s'escamote alors. Passez donc sous ce beau soleil...

À présent à l'étage B1, brassez l'air avec la feuille mojo pour pouvoir frapper les crânes, et ainsi éviter leur pouvoir « anesthésiant ». Jouez ensuite l'Hymne du Dieu de la Terre devant la stèle, obligatoirement en présence de Médolie. Avant de passer, vous pouvez visiter l'embranchement sur la gauche de la pièce, en volant jusqu'aux





plates-formes avec votre amie, et atteindre un recoin avec quelques rubis.

GBA : Dans le recoin en question, inspectez le sol via la GBA pour trouver un trésor. Posez une bombe avec Tingle à l'endroit indiqué et un coffre apparaîtra (35) : il contient l'inestimable **Statue Tingle Terrestre !**

Dans la salle suivante, éliminez les deux momies avec l'aide de la lumière, puis illuminez la statue sur le bloc pour la faire disparaître. Toujours sur la source de lumière, visez respectivement les deux miroirs pour détruire deux autres statues (36). Passez la porte à droite et descendez les escaliers. Sautez à l'aveugle dans la fumée et dirigez-vous tout droit en évitant les Mains, jusqu'à trouver un coffre qui contient une **Petite Clé**. Un autre coffre se cache dans cette pièce : pour le faire apparaître, il s'agit d'éliminer toutes les Mains du secteur. Il est possible de tirer aux flèches feu, ou encore de lancer des bombes avant d'aller provoquer la sortie de la Main. Le coffre tant attendu recèle la **Carte au Trésor n°20**.

Revenez salle précédente et prenez la porte de gauche. Éliminez aux flèches les Mains sous la vapeur,

puis passez de l'autre côté. Frappez le clou avec la masse pour ouvrir une source de lumière, et poussez le miroir à son niveau (37). Revenez salle précédente et passez la porte fermée à clé avec Médolie. Dans la pièce, éliminez les crânes et les fantômes. Il y a ici trois statues à détruire avec la source de lumière venant de la gauche. Placez ainsi votre bouclier selon le bon angle pour brûler les deux premières. Pour celle de droite, vous avez besoin de Médolie : contrôlez-la et placez-la sous le bon angle dans la source de lumière, de façon à utiliser son rayonnement avec Link et éclairer la dernière statue (38). Passez la porte ainsi libérée.

Dans le couloir, gare aux sarcophages qui s'ouvrent tout seuls. Éliminez leurs occupants, puis occupez-vous de la stèle marquée d'une harpe, où Médolie pourra jouer l'Hymne... après vous bien sûr. Dans la salle suivante, détruisez le rocher sur la marmite à l'aide d'une bombe, puis remarquez cette porte sur la bordure en face, menant à l'ancre du boss... Pour l'instant, descendez vers la porte tout en bas en utilisant le lierre. Contrôlez Médolie pour la faire descendre à son tour grâce à un vol plané.

Dans la grande salle suivante (étage B2), deux coffres sont dématérialisés. Pour commencer, contrôlez Médolie et faites-la voler jusqu'à l'interrupteur au sommet de la structure centrale. Poussez ensuite les deux socles miroirs pouvant être déplacés au fond de leur rail. Utilisez le rayonnement créé par le premier pour brûler une première statue de sable en montant sur la petite plate-forme. Elle dévoilera un nouveau socle miroir, à déplacer comme il se doit pour qu'un nouveau rayonnement en parte. À présent, contrôlez Médolie et placez-la à son tour sur la plate-forme où vous vous trouviez : visez ainsi le petit socle dans le recoin avec la harpe. Reprenez Link et utilisez ce rayonnement pour viser les 4 symboles jaunes sur le mur d'en face, cela afin de dévoiler un nouveau socle miroir (39). Récoltez les rubis dans les vases, puis poussez ce socle au fond de son rail pour créer un rayonnement en chaîne. À partir de là, vous pouvez illuminer la seconde statue de sable de la pièce, ainsi qu'un symbole mural jaune isolé, qui mènera à une porte cachée. Pour l'instant, tirez le nouveau socle miroir et placez-le sur son empreinte. Contrôlez Médolie et placez-la sur le piédestal où se trouvait Link à l'instant, de façon à ce qu'elle éclaire encore le petit socle placé à côté. Utilisez ce rayonnement avec Link pour éclairer 4 nouveaux symboles jaunes sur le mur d'en face. Désormais, tous les miroirs sont connectés. Placez donc Médolie, puis Link, sur les deux piédestaux du fond de la pièce, de façon à ce qu'ils éclairent chacun un œil de la





tête de statue au mur (40). Les deux coffres se matérialiseront alors : à la clé, un Pendentif du bonheur et un Rubis violet. Passez ensuite la porte sous le beau soleil : éliminez les deux crânes puis débarrassez-vous du Darknut, comme d'hab' en frappant dans son dos pour lui faire perdre son armure, puis en le pilonnant. Le coffre contenant la **Grande Clé** se matérialisera ! Avant de retourner vers l'ancre du boss, faites un crochet par la salle à l'est, que vous aviez découverte en irradiant un symbole jaune isolé. Placez-vous sur la source de lumière qui s'y trouve et éclairez les trois sarcophages pour en faire sortir des Squelettes. Restez à l'étage pour gérer les événements, bombe plus boomerang ou coups d'épée, etc. (41) Le combat remporté, vous pourrez récupérer la **Carte au Trésor n°12** dans un coffre ! Retournez à présent dans la salle circulaire et remontez vers la marmite de téléportation. Volez ainsi vers la dernière porte du donjon... sans Médolie.

BOSS : JAY-HARLA

Un groupe de Fantômes vous attendent... tous fuient pour en reconstituer un géant ! Celui-ci va utiliser des souffles de vent vers vous, vous poussant contre les pics ou vous aspirant. Résistez au mieux en exécutant des roulades. Placez-vous ensuite sur une source de lumière et éclairez le fantôme géant suffisamment longtemps avec votre bouclier miroir pour le « matérialiser » (42). Soulevez ainsi ce corps de gras double et orientez-le correctement pour le lancer en direction d'un pilier à pics. Les « esprits » en ressortiront tout affolés : frappez-les sans modération, avec l'arme qui vous paraît la plus radicale. Déposez par exemple des bombes à foison sur le terrain (43), puis finissez-les à l'épée lorsqu'il en restera peu. Récompense habituelle : un **Réceptacle de cœur** !



Admirez cette séquence enchantresse entre Laruto et Médolie... L'Excalibur a retrouvé une partie de sa puissance. Il vous reste néanmoins à visiter la seconde

destination indiquée par votre carte, le Temple de Vent, pour trouver le second sage. Mais, nous l'avions déjà précisé, une tempête fait rage et vous empêche de progresser. Le poisson volant vous avait conseillé de vous rendre à l'Île Gelée, en E6.

ÎLE GELÉE : les Bottes de Plomb

Arrivé à proximité de l'Île Gelée, tirez une flèche feu en direction du souffle de glace pour avoir accès à l'île (44). Un décompte se lance. Sur le pourtour, se trouve un coffre encaissé dans la glace : tirez une flèche feu dessus pour récupérer la **Carte au Trésor n°36**. Montez les diverses hauteurs de glace avec beaucoup de prudence. Modérez votre vitesse pour suivre la bordure, puis sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à l'entrée de la caverne. Pour atteindre le coffre, prenez à droite et éliminez les chauves-souris (notez que le vase gelé contient des petites fées), puis suivez la bordure : il contient les **Bottes de plomb** ! (45)



S.O.S. JEUX VIDÉO

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



0,34 €/min

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



• **Note** : Si vous tombez en contrebas, repérez ces deux bâtons en hauteur et agrippez le plus haut avec le grappin-griffe. Hissez-vous ensuite jusqu'à lui pour remonter sur le talus. Équipez les bottes dès maintenant pour résister désormais au souffle de vent et passer dans le trou au sol placé derrière. Dans le sous-sol, dégelez les blocs de glace pour trouver quelques rubis, quelques ennemis. Une fois éliminés, vous pourrez récupérer un Rubis orange dans un coffre. Remontez vers l'extérieur et retournez à l'Île du Vent.

De l'Île du Vent à l'Île aux Forêts

Sur l'Île du Vent, remontez vers la source de la tempête, en ayant équipé vos nouvelles bottes. Utilisez votre masse pour détruire la statue et entrez dans la caverne. Une stèle vous attend, présentant un nouveau mouvement à suivre avec votre baguette : haut, haut, bas, droite, gauche, droite. Vous apprendrez ainsi l'**Hymne du Dieu du Vent** ! L'occasion de rencontrer Fado (sûrement un musicien...), le sage, qui possède un violon feuille comme les Korogus en avaient. Direction l'Île aux Forêts par téléportation.

Arrivé sur l'Île aux Forêts, inutile de monter tout en haut. Placez-vous au bas de la cascade pour entendre quelques notes à travers... Vous vous souvenez de Tintin et le Temple du Soleil ? (page 43 exactement...) Utilisez donc votre grappin sur la branche placée en hauteur et passez de l'autre côté de la cascade... Vous retrouvez l'irrésistible Dumoria en train de faire ses gammes. Jouez-lui l'Hymne appris récemment pour qu'il décide de vous accompagner... (46)



Retour à l'Île du Vent, donc. Placez-vous avec Dumoria devant la stèle et rejouez votre Hymne en chœur pour entrer dans le temple...

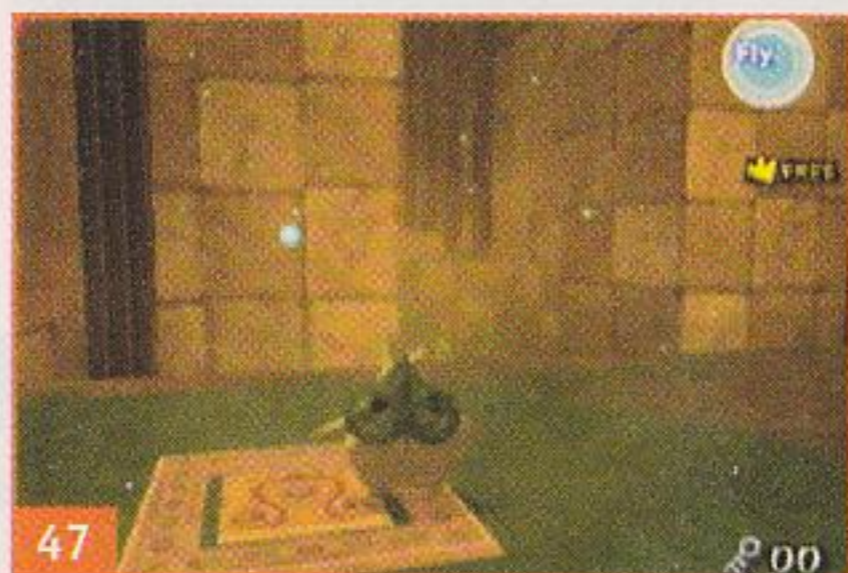
LE TEMPLE DU VENT

Vous avez donc Dumoria comme nouveau compagnon d'aventure. Comme pour Médolie, vous pouvez l'appeler, le porter, en prendre le contrôle, le faire voler, et même lui faire planter des arbres !

Dans la première salle, descendez en contrebas. Éliminez le Sorcier puis le Squelette, et brûlez le couvercle de la marmite de téléportation. Prenez le contrôle de Dumoria et faites-le voler jusqu'à l'interrupteur placé derrière le « cyclone » pour désactiver ce dernier (47). Ensuite, faites-le descendre au niveau des deux mottes de terre, où il pourra planter et voir s'élever deux arbres (touche A). Le coffre matérialisé recèle un Rubis orange. Il y a aussi deux « socles-ressorts » dans la pièce. Pour les enfoncer, vous devez monter dessus puis équiper vos bottes de plomb. En retirant aussitôt vos bottes, vous serez éjecté en hauteur. C'est ainsi que vous pouvez atteindre l'autre côté de la pièce, en utilisant la feuille mojo.

Dans la salle suivante, éliminez les deux Armos ; comme d'hab', tirez une flèche dans leur orbite, puis frappez leur dos. Envoyez du vent sur le mécanisme central avec la feuille pour élever un pan de mur. Prenez le contrôle de Dumoria et faites-lui planter deux nouvelles graines, ce qui libérera la porte du fond (48). Passez dans la pièce suivante.

GBA : Inspectez le sol dans la fosse pour découvrir un trésor. Déplacez Link et le curseur Tingle dessus, en



vous méfiant des tentacules. Posez une bombe via la GBA pour découvrir un coffre : il contient la Statue Tingle du Vent, la toute dernière des 5 statues Tingle ! (49)

Pour libérer les portes suivantes, prenez le contrôle de Dumoria, et portez-le successivement vers les trois mottes de terre, en commençant par les plus basses. Arrivé à la dernière, après la dernière plantation, il se fait enlever par des Mains pièges ! Rien à faire, si ce n'est prendre la porte à droite... où vous le verrez vous faire signe à travers sa cage. Pour l'instant, éliminez les Peahats au boomerang, puis les Grands Armos en lançant une bombe dans leur bouche (50). Franchissez la porte en face, et sautez dans le petit trou placé à droite. Éliminez la Main avec une flèche feu, puis brassez l'air pour actionner le mécanisme et soulever un nouveau pan de mur. Derrière, éliminez la nouvelle Main. Il s'agit alors de réactiver le méca-





nisme pour rabaisser le panneau mural, cette fois du bon côté (tâchez d'être suffisamment loin du mécanisme pour ne pas être ramené vers l'arrière). Montez sur le second ressort pour remonter de l'autre côté de la pièce à l'aide des bottes (51). Le coffre dans le recoin contient un Pendentif du bonheur. Prenez ensuite la porte à côté de la stèle.

Dans le grand secteur suivant, plein de tourbillons de vent, sautez vers le premier avec la feuille pour atteindre un interrupteur sur le talus à gauche : il permet d'abaisser une grille. Passez dessus, éliminez le Sorcier, puis utilisez le second tourbillon pour atteindre le coffre placé sur un grand talus derrière une grille, où vous trouverez la **Carte du donjon** ! (52) Utilisez ensuite le troisième tourbillon, puis planez sur la gauche et passez de tourbillon en tourbillon à travers les grilles ; refaites le plein de magie à mesure. Allez rejoindre l'accès suivant sur le grand talus où se trouve un Sorcier.

• **Note** : Si vous retombez en contrebas, revenez vers l'entrée de la salle et repassez la porte. En revenant dans ce grand secteur, les herbes seront à nouveau riches en fioles de magie.

Passez la porte : vous vous retrouvez à hauteur de la salle où Dumoria est

enfermé. Brûlez le couvercle de la seconde marmite de téléportation.

- **Astuce !** : Il y a à ce moment un moyen bien pratique de récupérer autant de Plumes d'Or que vous voulez sur les Peahats ! Restez sur la bordure et utilisez votre grappin-griffe dans leur direction en les ciblant (L), pour récupérer une plume à chaque fois. Repassez la porte et revenez : vous pouvez continuer à prélever autant de plumes que vous voulez ! Pour rappel, un des gardes de l'Île du Dragon vous avait demandé 20 de ces plumes...

Toujours sur la bordure, placez-vous sur le ressort avec vos bottes de plomb pour ouvrir une partie au sol. Sautez en contrebas.

Arrivé au sous-sol B1, prenez la porte menant dans la salle rectangulaire. Placez-vous sur l'une des dalles fendues, et équipez vos bottes pour tomber en contrebas. Éliminez les Mains, puis déplacez le bloc doté d'un ressort au niveau de l'ouverture du plafond situé au fond de la salle, plus précisément sur la dalle marquée d'une empreinte (53). Amenez un second bloc à sa portée pour monter dessus. Équipez vos bottes et retirez-les aussitôt pour pouvoir remonter dans la salle principale : vous avez accès au coffre qui contient une **Petite Clé** ! Avant de ressortir, vous pouvez encore casser chacune des 5 dalles fendues placées au niveau supérieur. À chaque fois, des ennemis seront à éliminer en contrebas. Une fois tous vaincus, un second coffre apparaîtra, contenant la **Carte au trésor n°35**. Revenez sur vos pas et allez utiliser votre petite clé sur la porte



verrouillée. Dans la salle circulaire, un Sorcier va faire apparaître des ennemis typiques successivement. C'est ce Sorcier de malheur qu'il faudra éliminer en priorité, en gérant bien sûr les combats avec vos divers opposants. Contre lui, les flèches feu sont les plus efficaces. Une fois vaincu, un coffre apparaîtra, où vous récupérerez le Grappin ! (54) Mettez-le en pratique aussitôt et visez la protubérance murale près du clou en hauteur pour l'atteindre. Donnez un bon coup de masse sur ce dernier pour libérer la porte.

• **Note** : Votre inventaire possédant désormais un « Grappin-Griffe » et un « Grappin », nous appellerons désormais le premier par son nom entier, pour éviter toute confusion.

Revenu dans la grande salle circulaire, utilisez les diverses marques rondes murales pour vous hisser sur les plates-formes. Arrivé sur la plus haute accessible, avisez ce recoin en face, où se trouve un coffre : planez avec la feuille mojo pour récupérer son contenu, le **Compas** ! Utilisez ensuite le ressort pour monter sur la plate-forme suivante, et ainsi de suite jusqu'au sommet. Arrivé sur la bordure la plus haute, remarquez cette statue avec une marque ronde. Équipez vos bottes de plomb, puis visez la marque avec votre nouveau grappin pour faire tomber la statue (55). Vous pouvez récupérer un



Pendentif dans un coffre, mais surtout, vous retrouvez votre ami Dumoria. En duo, redescendez tout au fond de la pièce. Repérez ces deux mottes de terre où Makar peut déposer ses petites graines. Réaction en chaîne, un grand tourbillon se met à souffler, capable de vous ramener en un clin d'œil vers le haut. Avec Link, attendez que le vent souffle fort et utilisez la bordure pour sauter vers ce tourbillon avec la feuille. Dans un des recoins en hauteur, un coffre contient un nouveau Pendentif ; de nouvelles statues, à tirer avec le grappin, cachent divers items (de même pour un autre recoin de la salle). Montez jusqu'à la porte la plus haute (étage 2F) pour passer dans une salle remplie d'Armos. Réglez-leur leur compte pour faire apparaître un coffre contenant une **Petite Clé** ! Revenez dans la « soufflerie ». Descendez vers une bordure avec une porte au niveau du 1^{er} étage (1F), à l'est sur votre carte, où se trouvent deux Grands Armos. Amenez-y Dumoria à son tour, en le faisant voler dans le tourbillon. Passez la porte avec lui et déposez-le derrière, le temps de répéter votre manœuvre de déplacement de panneau. Revenu de l'autre côté de la pièce, réactivez le nouveau mécanisme pour abaisser le panneau et ainsi récupérer Dumoria. Amenez-le vers la stèle musicale, puis jouez l'Hymne du Dieu du Vent (56). Passez la porte : trois chevaliers Darknuts vous attendent ici. Négociez très patiemment le combat : restez toujours bien sur la défensive, le plus dur étant de frapper dans leur dos pour qu'ils perdent leur armure (avec la



touche de contre-attaque activée, si possible). À partir de là, le plus dur est fait. Le coffre accessible vous délivrera la **Grande Clé** ! Revenez maintenant dans la « soufflerie ». Rendez-vous sur une bordure avec une porte au niveau du 1^{er} étage (1F), celle située à l'ouest sur la carte. Amenez-y Dumoria à son tour, puis passez la porte pour retrouver la salle où il s'était fait enlever. Il vous suggère d'utiliser le grappin sur les arbres pour atteindre la porte tout en haut. Judicieuse idée (57). Faites-le ensuite voler à son tour et passez en chœur. Dans le secteur suivant, des mottes de terre sont posées sur chaque talus. Utilisez Dumoria pour poser des graines, une par une, tandis que Link le rejoindra au fur et à mesure pour éliminer les dangers. Éliminez bien chaque crâne, même s'il tombe en contrebas. Pour la dernière graine qu'il plantera, refaites voler Dumoria immédiatement après pour éviter l'attaque de la Main. Passez la porte ensemble (vous êtes de nouveau dans la soufflerie) et placez-vous sur chacun des interrupteurs pour ouvrir la grille devant vous, ainsi qu'un passage tout au fond (58). Attendez que



l'hélice s'arrête de tourner pour descendre tour à tour, Dumoria puis Link, jusqu'en dessous de l'hélice.

Arrivé au niveau du sous-sol, passez la porte pour vous retrouver en territoire hostile. Éliminez le Sorcier en priorité grâce aux flèches feu, puis débarrassez-vous des chardons, avant de vous occuper des Squelettes. Montez ensuite grâce à votre grappin sur les plates-formes et actionnez l'interrupteur en équipant vos bottes de plomb (59). Toujours dans cette pièce, décidez de faire tomber toutes les têtes de statues en alliant bottes de plomb et utilisation du grappin. Certaines d'entre elles cachent des Bokoblins, à éliminer pour recevoir finalement une récompense dans un coffre : la **Carte au Trésor n° 5** !

Passez dans la salle suivante. Après avoir vaincu un mix de Bokoblins et d'Armos, prenez le contrôle de Dumoria. Faites le voler jusqu'à la base de plantation, au-delà des souffleurs, et déposez une graine pour élever un arbre (60). Avec Link, utilisez votre grappin sur l'arbre pour le rejoindre. Éliminez les forces antagonistes et franchissez la porte.





Curieuse énigme en perspective. Avant tout, équipez vos bottes de plomb ! Poussez le bloc central vers l'avant jusqu'à ce qu'il bloque les allées et venues du premier carré tranchant d'un côté. Avancez-le encore légèrement pour qu'il bloque en même temps le second carré tranchant du même côté (61). Utilisez ensuite un second bloc et poussez-le vers l'avant, en terrain « sauf », jusqu'à le faire descendre dans la fosse. Prenez alors le bloc restant, et faites-le passer sur le bloc déjà enfoncé dans la fosse, de façon à l'amener vers le troisième carré tranchant, et bloquer ce dernier d'un côté (62). À présent, retournez chercher Dumoria, et, toujours sur bottes, portez-le au fond de la pièce, puis vers la stèle où vous pourrez jouer l'Hymne du Dieu du Vent. Passez et refaites le plein grâce au vase. Surtout, lancez une flèche feu sur le couvercle de la marmite de téléportation et sauvegardez. Vous êtes fin prêt pour entrer dans l'arène...

BOSS : GAYLA

Face à cet énorme ver des sables, tâchez de ne pas vous enliser au centre. Le point faible de ce ver est sa langue. Ciblez-la avec le grappin (et non le grappin-griffe) pour l'attirer vers vous (63). Enchaînez alors les frappes sur cet organe pour lui infliger de sérieux dommages. Assez tôt, des vers secondaires viendront perturber le cours des événements ; enchaînez les roulades pour les éviter, et choisissez de composer avec ou de les éliminer pour la suite du combat. Le tout est de chercher à viser au plus tôt la langue du boss avec le grappin. En un minimum de trois coups, vous pourrez le réduire à néant. Votre récompense habituelle, un **Réceptacle de cœur**, n'aura plus qu'à être cueillie.



Dumoria viendra alors jouer sa musique en compagnie du sage Fado. Mieux, votre épée légendaire, Excalibur, aura retrouvé sa puissance d'origine. Vous aurez peut-être quelques regrets en quittant l'adorable Dumoria... mais l'aventure continue !

Ainsi, le Lion rouge vous informe qu'à présent, vous devez trouver toutes les Cartes de la Triforce pour pouvoir retourner au Château d'Hyrule. Il y en a 8 en tout, localisables avec votre Super Carte. Nous les avons classées par numéro, à titre indicatif, mais libre à vous de les récupérer dans l'ordre de votre choix.

LES CARTES DE LA TRIFORCE**Canonnière (B5)**

Éliminez tous les bateaux pirates, condors et autres canons présents sur le pourtour du bâtiment. Entrez ainsi à l'intérieur et placez-vous sur le symbole bleu pour jouer la Mélodie du Vent (64). Vous trouverez la **Carte de la Triforce n°1** dans le coffre.

Île de Qui-ça (E5)

Pour commencer, faites le tour de la cabane et visez le palmier au sommet de la cascade avec votre grappin. Le coffre qui s'y trouve contient la **Carte au trésor n°27**. Redescendez devant la porte de la cabane. Là, sortez votre Titre de Propriété de la Villa et montrez-la à la... euh... porte (65). Pour rappel, vous avez obtenu ce titre en ramenant 20 pendentifs du bonheur à l'institutrice de Mercantile (cf. p. 24 du booklet précédent). À noter que désormais, cette île s'appelle désormais l'Île de Link !



**ASTUCES
& SOLUCES
À GOGO !**

3615 D CHEAT
Astuces & Solutions



Mini-jeu : les puzzles

À l'intérieur, on vous propose des petits puzzles de 16 pièces à reconstituer. Il y en aura 16 différents en tout. À la clé, des rubis à récolter : 50 par puzzle, puis 200 supplémentaires lorsque vous les aurez tous faits (66).

Mais le plus important reste de récupérer la Carte de la Triforce. Ainsi, sortez votre grappin-griffe et suspendez-vous au mécanisme pendu au plafond pour éteindre les flammes de la cheminée. Passage secret... Parcourez les lieux et descendez l'échelle. Prenez le passage de votre choix et parcourez le labyrinthe jusqu'à trouver une seconde échelle. Utilisez la masse deux fois pour ouvrir deux grilles différentes. Prenez le passage à gauche et descendez l'échelle. Empruntez le passage situé sur un de ses côtés et vous atteindrez un coffre contenant un Rubis orange. Prenez ensuite le second passage pour accéder à une seconde échelle. Utilisez encore votre masse sur l'interrupteur (67). Juste à côté, sautez dans le conduit : en bas, bombez les deux momies sans trembler... Cassez les vases et empruntez le passage, pour atteindre un lieu symbolique où



vous pourrez jouer la Mélodie du Vent. Dans le coffre, vous attend la **Carte de la Triforce n°2**.

Île aux Nichoirs (G5)

Débarquez sur l'île principale pour trouver une grille fermée. En fait, vous devez actionner les 6 interrupteurs placés au sommet de chacun des piliers de l'îlot annexe... Assurez-vous d'avoir une bonne quantité de Fruits Miam Miam et prenez le contrôle de quelques mouettes, ce qui vous permettra de toucher ces interrupteurs blancs placés dans les nids (68). Dans le souterrain, jouez comme il se doit votre Mélodie du Vent pour récupérer la **Carte de la Triforce n°3** !

Île du Losange (A6)

Utilisez les palmiers avec votre grappin pour monter au sommet de la cascade et trouver l'entrée de la cave secrète. Dans le sous-sol, utilisez la première marmite de téléportation. Plusieurs autres vous attendent ensuite. Enflammez le capot de la marmite la plus proche et sautez à l'intérieur (69). En ressortant, passez rapidement entre les deux Mains et utilisez la marmite au fond à droite. En ressortant, faites de même pour rallier la



marmite au fond à gauche. Le coffre est maintenant à votre portée, contenant la **Carte du Vaisseau Fantôme** ! Désormais, un bateau pirate est susceptible d'apparaître sur votre carte ; il sera présent sur des zones précises, suivant les phases de Lune. Tout est précisé sur la carte, où les îles sont associées aux phases lunaires.

- Le vaisseau fantôme :

Grâce à la carte récupérée ci-dessus, vous allez pouvoir localiser la position du vaisseau fantôme, de nuit, suivant les phases de Lune, et tenter de récupérer la Carte de la Triforce associée (jouez au besoin le Chant du Soleil). Repérez la case où le bateau apparaît et rendez-vous à proximité de l'île concernée. Le vaisseau est entouré de petites flammes bleues évanescentes (70) : passez dessus pour entrer automatiquement à l'intérieur. Combattez Sorciers, Fantômes et Squelettes, puis montez récupérer la **Carte de la Triforce n°4** dans le coffre !

Serrure de Pierre (A5)

Dans les environs de cette île, se trouvent trois galions pirates. Lancez des bombes dessus : l'un d'eux abandonnera un trésor à pêcher, contenant la **Carte de la Triforce n°5** !

Faites ensuite un tour sur l'île. Tirez une flèche feu sur le bloc de glace pour libérer un passage. Dans la cave, il s'agit d'allumer six flambeaux avec des flèches feu. Le premier est placé devant vous. Regardez ensuite légèrement sur la droite, à bord du galion, pour en trouver un second ; il s'agit d'être précis. Décalez-vous encore pour trouver un troisième





flambeau en hauteur sur la gauche. Un quatrième se trouve face à vous derrière la barrière ; placez-vous sur la plate-forme centrale pour avoir un peu de hauteur et l'atteindre. Un cinquième se trouve encore plus loin derrière la barrière, sur la gauche (71). Enfin, le sixième, et non des moindres, est encore derrière, en hauteur sur le mât placé sur la gauche. Le coffre qui apparaîtra contient un Rubis orange. Revenez à la surface et prenez le contrôle d'une mouette avec un Fruit Miam Miam. Volez jusqu'au sommet du grand îlot vertical en évitant les condors, et touchez l'interrupteur blanc qui désactivera les flammes autour du coffre. À vous le **Quart de cœur** !

Île de l'Aurore (B7)

En plus d'y trouver une Carte de la Triforce, vous pouvez vous arrêter sur cette île pour deux petites missions annexes.

Les Blasons d'Épéiste :

Vous pouvez ramener 10 Blasons d'Épéiste à Orco l'entraîneur pour qu'il vous enseigne une nouvelle technique de combat : l'**Attaque Tourbillon** ! (B maintenu appuyé) (72).



Le gros cochon noir

Retournez dans l'enclos aux cochons. Si vous avez rempli cette mission au cours du jeu (cf. p. 7 du booklet précédent), un énorme cochon noir s'y trouvera. Il est capable de creuser les parties grises au sol si vous y déposez des appâts. Transportez par exemple notre cochon avec vos bras musclés de l'autre côté du pont et faites-le creuser les deux marques grises : il trouvera un **Quart de cœur** ! (73) Divers items et rubis peuvent être déterrés ainsi... voire divers malus.



GBA : Les challenges de Klinge
Allez sur la plage au niveau de l'embarcadere principal. Tingle va alors retrouver son frère, Klinge, via la GBA. Ce dernier vous propose quelques missions. Première tâche : prendre un petit bain, exclusivement en sautant dans l'abreuvoir près de la maison de Mémé. Ensuite, descendre une échelle « inutile » : il s'agit de la petite reliée à l'embarcadere qui mène au mât d'Arielle. Montez ensuite sur la colline : ne volez pas avec la feuille comme Tingle pourra vous l'indiquer (ce sera pour plus tard) mais placez-vous sur le plus haut rocher. Ensuite, placez-vous au niveau de l'entrée du pont (qui n'est plus) et laissez-vous tomber de là, sans sauter, sur une partie rocheuse en contrebas pour terminer le challenge. Vous venez de gagner le **Vieux Poste de Tingle** (qui a remplacé le Livre rouge dans l'inventaire de Tingle). Klinge pourra désormais vous vendre des appâts et des flèches (ou bombes) via la GBA et sera présent sur l'Île de Tingle.

À noter également une corniche où vous pourrez déposer une bombe avec la GBA, à l'extrême ouest de l'île, et faire apparaître un vase contenant un Rubis orange.

À présent, remontez au sommet de la colline, devant le pont cassé, pour retrouver l'homme à la lunette de vue. Il observe un talus avec une tête de statue. Planez jusqu'à cet endroit, en vous assurant d'avoir une jauge de magie quasi pleine. Soulevez le rocher et entrez dans le souterrain. Il y a trois fées dans le vase... ce n'est pas pour rien. Sachez que ce qui vous attend est assez balèze : vous allez rencontrer pas moins de 276 ennemis en tout genre, à travers différentes salles, du plus banal au plus massif, sans qu'aucun d'entre eux n'abandonne jamais le moindre cœur ou recharge d'arme ! Un passage en revue de tous les ennemis du jeu, donc. Il y aura des salles paliers dans lesquelles vous pourrez reprendre un peu d'énergie (le rayon de lumière peut vous ramener tout au début). Dans une des salles, après 129 ennemis battus, vous pourrez jouer la Mélodie du Vent et récupérer la **Carte de la Triforce n°6** ! (74) Vous avez alors la possibilité de remonter... ou de continuer à descendre. Pour cela, éclairez la statue avec votre bouclier miroir. Après une série de combats face à des ennemis de plus en plus coriaces, vous pourrez récupérer triomphalement un **Quart de cœur** ! (Pour rappel, les Blobs violets doivent être éclairés puis lancés ; de même pour les esprits Fantômes, à illuminer pour mieux les frapper.)





75



76

Île de la Tête de Pierre (C5)

À proximité de cette île, se trouve une tour de guet pirate, sertie de canons. Détruisez-les tous, puis montez ouvrir le coffre ainsi apparu pour récupérer un **Quart de cœur** ! Débarquez ensuite sur l'île. Soulevez le gros rocher bouchant l'entrée de la cave. Comme à l'accoutumée, il s'agit d'éliminer les groupes d'ennemis présents dans chaque pièce (75) : Grands Armos, Bokoblins, Sorciers, etc., pour finir comme il se doit par des Darknuts. Jouez la Mélodie du Vent dans la dernière salle déverrouillée pour récolter la **Carte de la Triforce n°7**.

Île aux trois Tours (G1)

Pour monter au sommet de l'île, visez l'un des palmiers surélevés grâce à votre grappin (76). Ciblez les suivants, puis montez sur les piliers jusqu'à trouver l'entrée de la cave. Vous devez maintenant connaître le principe... Éliminez tous les occupants du lieu pour ouvrir l'ultime pièce du domaine. Placez-vous sur le symbole du vent et jouez la Mélodie associée : la **Carte de la Triforce n°8** est à vous !

Lorsque vous aurez trouvé toutes les Cartes de la Triforce, vous devrez les faire décoder sur l'Île de Tingle... Étant donné le prix demandé (398 rubis par carte, soit 3184 rubis à payer au total), le moment est sans

doute venu de parcourir la mer entière à la recherche des trésors, et de visiter les îles et secteurs inconnus jusque-là, si ce n'était déjà fait. Consultez au besoin notre tableau des cartes au trésor pour tous les détails (p. 26). Bien entendu, toutes les îles déjà visitées au cours de notre soluce ne figurent pas dans les lignes qui suivent. De même, des quêtes annexes sont encore à compléter. Pour les plus pressés, allez directement à la page 22. Pour les autres, prenez encore un peu de bon temps...

DES ÎLES À VISITER

Île étoilée (B1)

L'un des rochers à détruire ouvre un passage caché, qui mène à une cave où vous devrez affronter divers ennemis. Le jeu en vaut la chandelle : un coffre apparaîtra avec un **Quart de cœur** !

Île du Croissant (E1)

À proximité de cette île se trouve un sous-marin. Entrez à l'intérieur et éliminez les Petits Blins pour accéder au coffre qui recèle la **Carte au Trésor n°9**. Sur l'île même, se trouve un coffre avec la **Carte au trésor n°10**. Rendez-vous ensuite à proximité de l'Archipel Ursa Major (F1) et montez sur les plates-formes immergées. Éliminez les Sorciers pour faire apparaître autant de coffres (77) : l'un d'eux contient la **Carte au trésor n°16**.



77

Île des Binocles (C2)

Mini-jeu : Le canon

Pour 50 rubis la partie, il s'agit de tirer sur les 5 bateaux pirates à l'horizon. Apprenez à évaluer la portée du canon suivant son orientation,



78

0822



79

1049

après un peu de pratique, car la place des bateaux va changer à chaque fois. Récompenses dans l'ordre : **Quart de cœur**, **Carte au Trésor n°17**, puis Rubis orange (78).

Pas de Chat (E2)

Montez sur l'îlot principal et passez dans l'entrée du dôme. Parcourez le souterrain pour trouver un coffre recelant un **Quart de cœur**, ainsi que deux autres, derrière des rochers à bomber, avec un Rubis violet et un Pendentif du bonheur. Revenez dans la pièce centrale et repérez ces bâtons au mur en hauteur. Utilisez votre grappin-griffe pour vous hisser dessus, tour à tour (79). Vous atteignez un coffre contenant un Rubis rouge. Ressortez et revenez à bord du Lion Rouge. Repérez cet îlot avec un arbre particulier et utilisez votre grappin dessus pour monter. Dans le souterrain, éliminez les Sorciers et autres ennemis, pour récolter un Rubis argent.

Tour de l'Envol (G2)

Mini-jeu :

Pour 10 rubis, lancez-vous dans la compétition de vol. Assurez-vous que le vent souffle vers le nord-ouest et... élanchez-vous ! Les tornades vous aideront à aller au



plus loin, mais nul besoin de toutes les utiliser (80). Attention : il est vital pour cette épreuve de posséder une double jauge de magie (après avoir battu le Kalamar en D7 ; cf. p. 21). Si vous réussissez à franchir la ligne d'arrivée, vous remporterez un **Quart de cœur**.

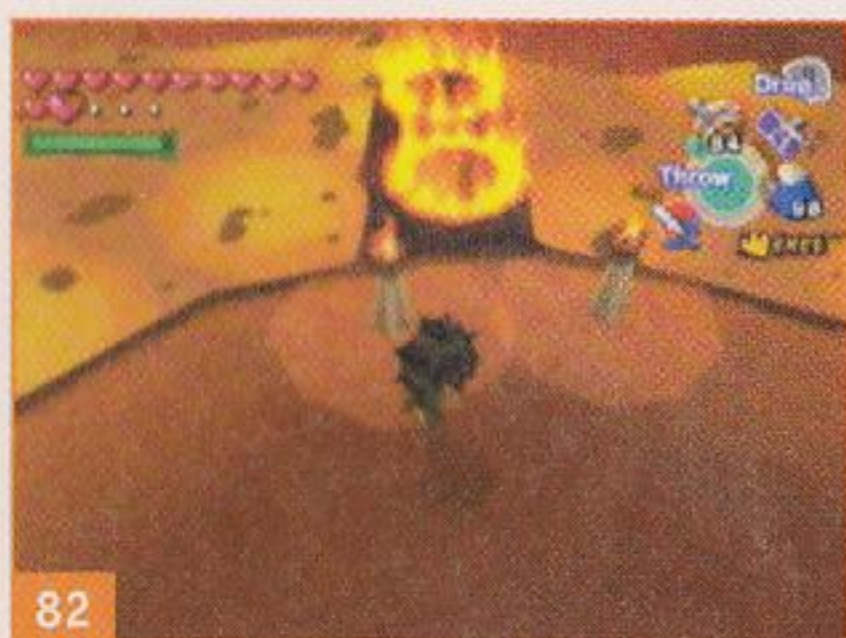
À noter un sous-marin à visiter près de cette aire de compét'. Videz-le de ses occupants pour récupérer la **Carte des Tours de Guet** dans un coffre.

Île de la Rocaille (B3)

À proximité de cette île se trouve une boutique de Terry spéciale : en vente, des items très précieux, tels qu'un **Flacon** (500 rubis), un **Quart de cœur** (950 rubis) et la **Carte au trésor n°4** (900 rubis) ! (81)

Repérez également ces deux bateaux pirates à proximité des tours de guet. Détruisez-les, puis repêchez les trésors qu'ils ont abandonnés : au menu, un Rubis orange et surtout un **Quart de cœur** !

Montez à présent dans les hauteurs de l'Île de la Rocaille et lancez des



bombes vers les rochers (juste avant qu'elles explosent), pour atteindre l'entrée de la cave. Allumez les deux flambeaux s'y trouvant, puis éliminez les chauves-souris. À vous la **Carte au trésor n°37**.

Île de la Bombe (F5)

Sur cette île où vous trouvez à l'occasion un nouveau marchand, détruisez le plus gros rocher pour accéder au souterrain. Réduisez en boule les deux Magmopendres en visant leur œil et utilisez-en un pour le déposer sur l'interrupteur. Dans la salle suivante, passez sur le petit embranchement à gauche menant à un interrupteur. Actionnez-le et rendez-vous sur la plate-forme centrale. Réduisez en boule un nouveau Magmopendre et placez-le dans le réceptacle enflammé à gauche, de façon à éteindre les flammes. Faites de même pour le réceptacle du fond sur la droite (82). Le coffre ainsi accessible contient un **Quart de cœur**.

Saut de Roc (G6)

Passez sur les différents îlots pour atteindre l'entrée du souterrain. Sautez jusqu'au grand talus et déjouez la menace des tentacules et des Bokobabas, jusqu'à ce que l'un d'eux forme un bulbe de projection. Utilisez-le pour monter sur le tronc, puis passez sur le suivant. De là, tirez une flèche enflammée sur la barricade en hauteur. Regardez en contrebas pour voir un coffre



entouré de tentacules. Laissez-vous tomber de votre hauteur pour tomber pile à côté (83) : il contient un **Pendentif du bonheur**. Remontez jusqu'à la barricade et sautez vers elle à l'aide de la feuille. À la sortie, vous trouverez un petit Korogu et son arbre, et surtout un coffre contenant la **Carte au trésor n°25**.

Île du Fer à Cheval (A7)

Récupérez une noix boko, et lancez-la en direction du trou derrière les tentacules. Pour l'aider à rentrer dedans, agitez votre feuille mojo (84). Procédez ainsi de suite. Le coffre qui apparaîtra contient la **Carte au trésor n°28**. Entrez ensuite dans la cave secrète et éliminez les mites : à vous la **Carte au trésor n°8**.

Îlots Kif Kif (E7)

Montez sur le plus grand îlot, et tirez le cube encaissé sur le côté. Montez jusqu'à vous retrouver face à un autre cube. Poussez le en contrebas, puis tirez-le encore pour pouvoir atteindre une hauteur

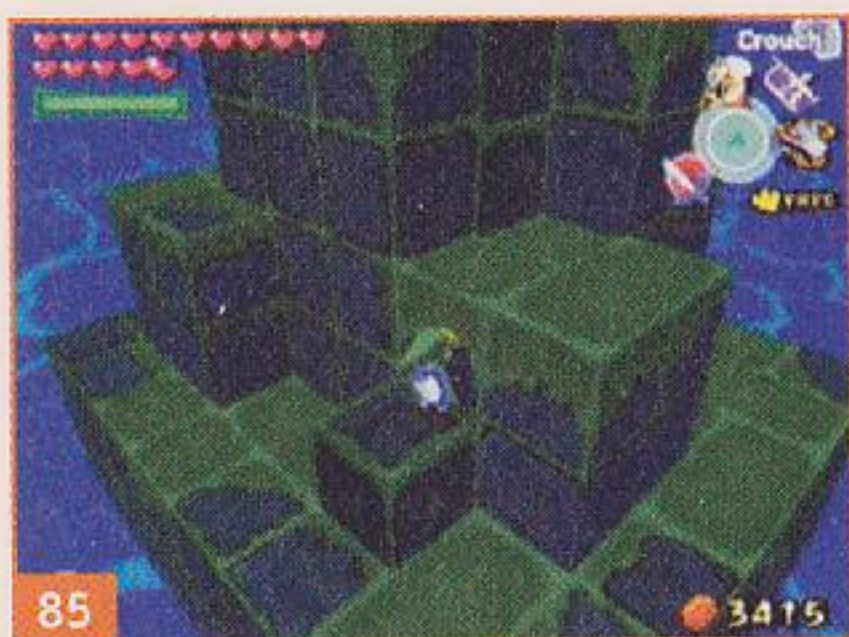
BESOIN DE SE
DÉBLOQUER ?

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



(85). Tirez un nouveau bloc et vous pourrez ainsi attendre le coffre au sommet, qui recèle un **Quart de cœur**.

Utilisez ensuite la feuille pour atteindre le petit îlot et entrez dans le souterrain. Là, déplacez le seul bloc amovible vers la partie droite de l'empilement. Tirez un second bloc ainsi, puis éloignez légèrement le tout premier bloc, pour pouvoir encore tirer le second et faire descendre complètement la rangée du dessus (86). Tirez encore le premier bloc au maximum pour faire descendre complètement le second au sol, puis procédez ainsi de suite pour vous créer un chemin de marches en tirant légèrement chaque bloc en hauteur. Vous devez former une montée parfaite, jusqu'aux rayons de lumière en hauteur. Utilisez votre bouclier miroir pour matérialiser le coffre dans un recoin et planez vers lui : il contient un Rubis argent.

Batodrome (F7)

En plus de récupérer la **Carte Marine des Cœurs** grâce à la Carte au trésor n°32 aux alentours de cette île, vous allez pouvoir participer à un petit jeu. Avant de le lancer, sautez avec la feuille vers l'îlot séparé et entrez dans le souterrain. Éliminez les divers Petits Blins et tâchez de



viser ces trois interrupteurs blancs en hauteur grâce à des flèches pour qu'ils deviennent jaunes (87). Le coffre qui apparaîtra contient la **Carte des Sous-marins**.

Mini-jeu : Course de bateau

Écoutez les instructions : vous devez vraiment récupérer tous les rubis disposés sur les tonneaux du parcours (88) ; sautez par-dessus les hauts pour ne pas perdre de temps. Sortez la voile et n'hésitez pas à la rentrer pour ralentir, ou encore à faire demi-tour pour récupérer un rubis raté, vous avez le temps. Un « Perfect » est vite arrivé. Le gain est tous les rubis que vous aurez ramassés : il y en a 150 à cumuler. Tous les récupérer n'apporte rien de spécial.

Rendez-vous ensuite vers l'Archipel de Cassiopée (G7) à la recherche d'un sous-marin. Éliminez tous ses occupants et montez récolter un **Quart de cœur**.

Les Îles de la Face

Il existe 6 îles particulières sur la carte marine, uniquement formées de récifs, nommées Îles de la Face. Pour chacune d'elles, vous devez faire la même chose : détruire tous les canons et les bateaux pirates qui s'y trouvent à l'aide de votre lance-bombes



embarqué, pour faire apparaître un coffre à chaque fois (89). Montez ensuite sur la périphérie et, au point le mieux placé, orientez le vent dans la bonne direction et utilisez votre feuille pour planer jusqu'à lui. Tous les coffres concernés contiennent des Cartes au trésor. Voici le détail :

- Île de la Face Quatre (A2) : Carte au trésor n°19. À noter que cette carte vous permet de récupérer la **Carte Insulaire des Cœurs**.

- Île de la Face Trois (A4) : Carte au trésor n°32. Cette carte vous permet de trouver la **Carte Marine des Cœurs**.

- Île de la Face Cinq (B6) : Atteignez en deux temps le coffre sur l'îlot central avec la feuille pour récupérer la **Carte au trésor n°41**. Cette carte vous permet de trouver la **Carte des Grandes Fées**.

- Île de la Face Un (C4) : Carte au trésor n°21. Utilisez-la dès maintenant pour trouver la **Carte des Cercles de Lumière**.

- Île de la Face Six (D4) : Carte au trésor n°26. Cette carte vous permet de récolter la **Carte des Kalamars** (cf. liste p. 22).

- Île de la Face Deux (D7) : Carte au trésor n°13. Cette carte vous permet de trouver la **Carte Secrète**.

- **Note :** Tous les détails sur ces cartes particulières se trouvent p. 27.

DERNIÈRES MISSIONS ANNEXES

Les marchands itinérants

Vous avez pu recevoir de Naglagla, l'esquimo de Mercantile, une Fleur de la Ville après lui avoir montré



vosre sac de facteur (cf. p. 25 du précédent booklet). En gros, il propose un système d'échange de marchandises entre divers marchands présents sur des îles. Ces échanges doivent être forcément constructifs, même s'il n'y a que 3 marchands itinérants : un sur l'Île Géminée (B2), un sur l'Île du Poisson (B4) et un sur l'Île de la Bombe (F5). Vous devez leur rendre visite dans un ordre précis, cela afin d'obtenir un item nouveau et différent à chaque fois. Commencez en B4, et proposez votre Fleur de la Ville pour que le marchand vous l'échange contre une Fleur Marine. Ressortez votre nouvelle fleur et redonnez-lui pour obtenir aussitôt la Fleur du Sud. Rendez-vous ensuite sur l'Île Géminée pour obtenir le Moulin à Vent. Et ainsi de suite. Voici le parcours optimal complet (il en existe effectivement plusieurs), qui vous permet d'obtenir un objet inédit à chaque fois :

Fleur de la Ville (Naglagla) > Fleur de la Ville (B4) > Fleur du Sud (B4) > Moulin à vent (B2) > Drapeau du Croissant (F5) > Drapeau de la Pêche Miraculeuse (B2) > Statue Naiade (F5) > Statue Ricrâne (B4) > Drapeau des Soldes (B2) > Drapeau du Héros (F5) > Statue du Facteur (B4) > Statue du Marchand (B2) (90)

Chaque échange vous coûtera entre 35 et 200 rubis, et permettra à Naglagla d'avoir l'objet du « deal » en vente dans sa boutique. Revenez le voir sur Mercantile (109). Il vous remettra l'Armure Magique, une armure à toute épreuve qui utilise de la



magie (91). Enfin, ramenez la Statue du Marchand sur l'Île du Poisson (B4), où le marchand vous l'avait réclamée. Il vous récompensera d'un **Quart de cœur** !

Décorer Mercantile

À présent, Naglagla vend différentes fleurs de décoration, ce qui va vous permettre d'embellir la ville. Vous vous souvenez sans doute de ce que vous avait dit Mrs Mary sur les Bénévoles du Bonheur. Remarquez ces nombreux réceptacles bruns disposés dans la ville et dans les bâtiments. C'est là que vous devez déposer les objets en vente chez Naglagla ; Pat, l'homme sur un banc près de la boutique, vous en dira plus long. Vous ne pouvez porter que 3 fleurs à la fois. Utilisez des Fleurs de la Ville à 10 rubis, le prix n'a pas d'importance. Il y a 37 réceptacles en tout sur Mercantile (92). Lorsque vous aurez placé toutes vos fleurs, retournez parler à Pat : il vous remettra un **Quart de cœur**.



Les petits arbres Mojo

Il existe 8 îles en tout disposées sur la carte maritime avec un petit Korogu et un arbre non vivace. Pour



les raviver, il s'agit de les arroser d'eau de l'Île aux Forêts. Retournez parler au grand Arbre Mojo qui s'y trouve pour obtenir de multiples informations, par exemple que l'eau de la forêt n'est efficace que durant 20 minutes... et c'est le temps qui vous est alloué pour remplir cette quête. Remplissez un de vos flacons d'eau de la forêt (à un endroit où vous avez de l'eau au niveau de la main). Votre carte maritime vous indique alors où se trouvent les 8 îles concernées (il est préférable d'avoir une carte maritime complète pour cette quête). Progressez avec méthode, en utilisant le Requiem de la Tornade et en orientant le vent suivant les cas. Utilisez votre flacon sur l'arbre à chaque fois (93) Notez que pour l'île Saut de Roc, vous devrez entrer dans la cave secrète (parcours décrit p. 19) pour revenir à l'extérieur et trouver l'arbre à arroser. Sur l'Île du Poisson, montez en haut de l'îlot avec la pente circulaire pour trouver le petit arbre Mojo. Et pour l'Île Géminée, ne vous téléportez pas directement dessus car l'arbre est à l'extérieur... Lorsque vous aurez arrosé le tout dernier arbre, un **Quart de cœur** vous attendra !

Les Kalamars géants

Ces grosses pieuvres, présentes à 6 endroits différents de la mer, sont localisables avec la Carte des Kalamars (trouvée avec la Carte au trésor n°26). Pour les repérer, approchez d'un « cercle » de mouettes volant au-dessus de l'eau. Pris dans un tourbillon, mettez ainsi en joue les différentes « cloques » du Kalamar avec votre



boomerang (94). Touchez-le à plusieurs reprises pour l'éliminer totalement et recevoir votre récompense. Voici le détail :

- F1...Quart de cœur
- C3...Quart de cœur
- F3...Rubis orange
- E5...Rubis orange
- A6...Rubis orange
- D7...Double jauge de magie !

L'Amulette du Héros

Ramener 20 Pendentifs du bonheur à Mrs Mary vous avait permis de recevoir le Titre de Propriété de Villa. En lui en ramenant 50 pendentifs supplémentaires, vous recevrez l'**Amulette du Héros**, qui permet de connaître le niveau d'énergie vitale d'un ennemi ! (à équiper par le menu Statut Quête) (95)

- **Astuce !** : Seuls les ennemis Bokoblins détiennent ces pendentifs. Pour en récupérer beaucoup en une seule fois, il y a une astuce : rendez-vous sur une tour de guet pirate immergée où vous trouverez des Bokoblins, en D4 par exemple (cf. Carte des Tours de Guet). Au lieu de les éliminer, utilisez votre grappin-griffe pour leur subtiliser l'objet directement (en utilisant la touche L pour les cibler). Jouez ensuite le Chant du Soleil pour les



faire « réapparaître » : ils auront un nouveau pendentif chacun, à subtiliser comme ci-dessus ! Rejouez la Mélodie ainsi de suite jusqu'à obtenir facilement le nombre souhaité de pendentifs ! (96)

DÉCHIFFRER LES CARTES DE LA TRIFORCE

Rendez-vous donc sur l'Île de Tingle (C3) : le petit personnage vert et sautillant peut vous aider à déchiffrer chacune de vos Cartes de la Triforce pour une somme dérisoire de... 398 rubis l'unité ! (97)

GBA : Vous pouvez ramener l'ensemble de vos 5 Statues Tingle sur cette Île (98). Une récompense d'un Rubis violet par statue collectée vous attend, soit 250 rubis à obtenir au total, plus la prime de la collection complète qui vous rapportera 500 rubis cash !



Lorsque toutes vos Cartes de la Triforce seront décodées, vous pourrez regarder à nouveau votre Super Carte : elle précisera les différentes cases où se cachent les 8 fragments de Triforce au fond de la mer, à pêcher comme il se doit (99) : fragment de Triforce 1 en B4, Triforce 2 en D1, Triforce 3 en C5, Triforce 4 en B7, Triforce 5 en G6, Triforce 6 en D5, Triforce 7 en F1, Triforce 8 en D7.

ULTIME VISITE AU CHÂTEAU D'HYRULE

Votre ultime destination après avoir reconstitué la Triforce est bien sûr le Château d'Hyrule. Prêt pour la phase finale ? Téléportez-vous à la Tour des Dieux et entrez pour pouvoir présenter votre Triforce complète et devenir... le Héros du Vent !

À noter que jusqu'au tout dernier affrontement, vous aurez la possibilité de remonter vers l'extérieur pour effectuer les tâches désirées sur la carte marine.

Dans le Château d'Hyrule, redescendez au sous-sol pour y retrouver Tetra... qui vous laissera en compagnie de deux Darknuts Magnus (100). Comme à l'accoutumée, frappez dans leur dos pour faire tomber





leur armure et les rendre vulnérables. À l'étage du dessus, un champ de force se dissipera alors. Passez sur le pont. Pour franchir la barrière invisible, donnez simplement quelques coups d'épée dessus. Suivez le chemin encombré d'ennemis jusqu'à la brèche du pont, et utilisez le grappin sur les marques rondes pour entrer dans la caverne...

Tour de Ganon

Dans cette salle aux multiples passerelles, il s'agit de visiter la pièce reliée à chacune d'elles. À noter que chacun de ces secteurs vous redonnera à affronter un boss déjà rencontré dans les donjons du jeu, de façon subliminale ! Vous reviendrez directement à la salle principale après chaque combat. Commençons par la porte tout à gauche. Accrochez la première barre en hauteur avec le grappin-griffe et sautez sur la plaque de lave en contrebas (101). De là, accrochez la barre suivante en hauteur, et sautez vers la seconde plaque de lave. Accrochez la troisième barre, et hissez-vous à son sommet. Utilisez rapidement votre feuille pour planer jusqu'à la porte. La réplique du boss Gohma vous attend : à vous de jouer (cf. p. 15 du booklet précédent pour la technique de combat).

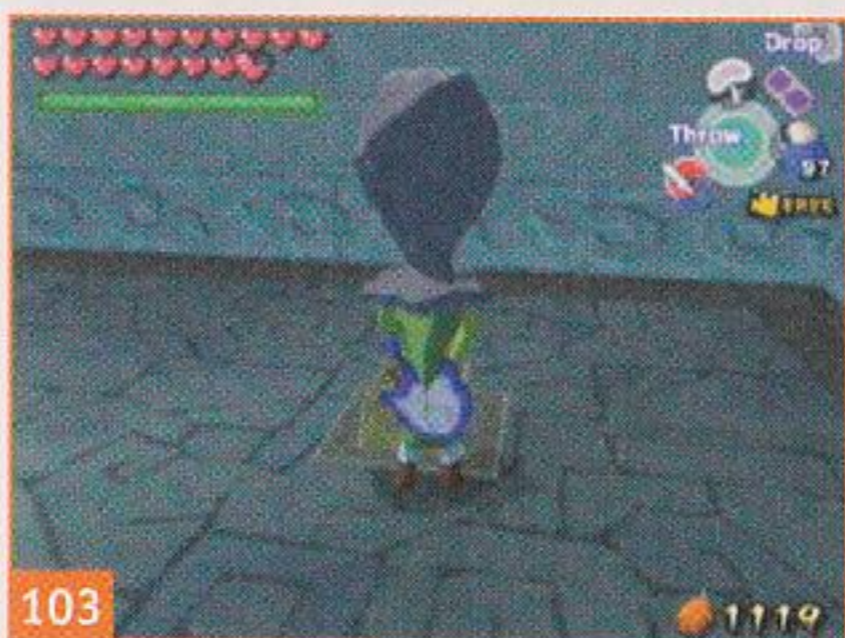
Passez ensuite la porte en haut à gauche. Amenez une plate-forme vers vous et avancez-la jusqu'à la



101



102



103

branche articulée (102). Sautez dessus, et de là, actionnez un nouveau mécanisme à vent sur la gauche pour amener une plateforme. Sautez dessus en planant avec la feuille, puis amenez-la jusqu'aux branches articulées. Sautez vers elles avec la feuille et accédez ainsi à la porte du fond. Le boss est la réplique du Karle Demos rencontré sur l'Île aux Forêts (cf. p. 22 du booklet précédent).

Derrière la porte en haut à droite de la salle principale, une succession de corridors remplis de sarcophages. Dans le second couloir, statufiez un Blob violet avec le rayon de lumière et posez-le sur le second interrupteur (103). Combat contre le boss Jay-Harla, bis (technique p. 11).

Enfin, passez la porte la plus à droite de la salle centrale. Lancez une flèche feu sur le Sorcier et montez sur l'interrupteur. Équipez vos bottes de plomb, puis retirez-les pour planer avec la feuille mojo et atterrir derrière les pics (104). Procédez de même pour le second interrupteur qui s'y trouve. Éliminez



104

les Bokoblins et utilisez votre grappin sur l'empreinte ronde en hauteur. Dans la salle qui vous attend, vous retrouvez Gayla, le ver des sables ! (cf. p. 15)

La grande porte de la salle centrale s'ouvrira après le dernier combat. Rendez-vous dans la salle circulaire et prenez la porte de droite. Remarquez ces candélabres au mur, et prenez note du nombre de cierges qui s'y trouvent : deux, quatre, un et trois lorsqu'ils sont vus dans le sens des aiguilles d'une montre. Ressortez et prenez la porte d'en face. Là, les candélabres présentent des interrupteurs blancs. Tâchez de les frapper dans un ordre croissant, suivant le nombre de cierges qui se trouvaient dessus dans la salle semblable. Mettez-les donc en joue dans cet ordre : le premier au fond à droite, le second devant à gauche, le troisième devant à droite, le quatrième au fond à gauche, puis relâchez le boomerang (105) (notez que l'ordre est peut-être aléatoire). Si votre coup est réussi, une zone de télé-



105

Toutes les nouveautés...
Et même + !

SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions

0,34 €/min



portation violette apparaîtra dans l'eau, capable de vous ramener vers le monde extérieur, à la Forteresse Maudite. Si vous n'en voyez pas l'utilité, retournez dans la salle aux candélabres et sautez au fond de l'abyme...

Dans la première salle du sous-sol, vous rencontrez un Fantôme de Ganon, identique à celui que vous aviez rencontré lors de votre retour à la Forteresse Maudite. Rappelez-vous que sa boule de puissance bleue peut lui être renvoyée en la frappant d'un coup d'épée. Le combat est facultatif, certes, mais notez qu'au terme du combat, l'épée du Fantôme retombera sur le sol ; la direction indiquée par sa poignée déterminera alors la porte à prendre ! (106) Les autres portes peuvent effectivement vous mener à des combats pièges, sans autre forme de procès.

Si vous ne voulez pas combattre, suivez très précisément ces indications, sans jamais éliminer les Fantômes de Ganon une seule fois : descendu dans la toute première salle, prenez la porte juste derrière vous, puis passez la porte à gauche, puis la porte droit devant, puis à gauche, puis à droite, puis droit devant. Dans la dernière pièce, vous n'avez d'autre choix que de combattre le Fantôme. Un coffre apparaîtra ainsi, contenant la **Flèche de Lumière** ! Passez la porte suivante pour revenir dans la salle circulaire avec des lanternes. Un autre Fantôme de Ganon vous attend, mais cette fois vous êtes paré. Équipez les flèches de lumière (R pour sélectionner le type de flèche) et tirez-en une dessus :



radical (107). Ramassez l'épée qu'il abandonnera et lancez-la en direction du pan de mur avec un symbole Ganon. Suivez le chemin en usant des flèches de lumière, désormais une solution universelle contre tout type d'ennemi... jusqu'à débloquer l'entrée de la chambre de Zelda.

BOSS : ALTER GANON

Ce boss va passer par trois formes : à chaque fois, vous devrez toucher sa boule translucide à l'aide d'une flèche de lumière. Dans sa première forme, en marionnette, mettez en joue les fils le retenant avec le boomerang pour les sectionner (108). Lorsque la marionnette fait des tours sur elle-même, préparez-vous à décocher une flèche en direction de sa boule. Tâchez de la toucher trois fois ainsi. Dans sa seconde forme, en araignée, notre ennemi va s'amuser à faire des arrivées circulaires sur le sol, atterrissant dans une position précise, mettant ou non la boule verte à votre portée (109). Trois nouvelles flèches de lumière devront être tirées. Dans sa troisième forme, en serpent, il va tourner incessamment sur lui-même, nécessitant une visée très précise pour atteindre sa boule avec vos flèches. Espérons que vous ayez de la potion bleue ou verte pour vous remettre de la magie ; à l'occasion, éliminer les chauves-souris vous permettra d'en récupérer. Trois nouvelles flèches de lumière décochées dans cette forme, et vous mettez un terme au combat.



Après la séquence, agrippez la corde rouge en sautant du carré central, et cramponnez-vous jusqu'en haut. Sur la structure suspendue, mettez en joue cette mince barre de bois avec votre grappin-griffe, en vous approchant suffisamment (110). Montez et procédez de même pour atteindre la structure suivante. Brûlez le couvercle de la marmite pour vous créer un raccourci à partir de celle d'en bas. Approchez de l'issue bleu-tée et utilisez votre grappin pour y accéder... La séquence suivante est laissée à votre discrétion.



BOSS : GANONDORF

Durant cet ultime combat, Tetra, alias Princesse Zelda, viendra vous prêter main-forte. Tâchez pour commencer d'attirer Ganondorf vers vous, de façon à ce qu'il tourne le dos à Zelda et soit atteint par ses flèches (111).



Vous n'êtes pas obligé de frapper pour l'instant. Une fois votre amie mise à mal, vous êtes seul : il s'agit cette fois de frapper Ganondorf dans le dos, à trois reprises. La technique qui a maintes fois servi contre les fameux chevaliers Darknuts fera ici encore l'affaire. Le meilleur moyen est donc d'esquiver ses attaques et d'attendre que s'active la touche « A » (contre-attaque) (112). Pour rappel, A n'a de chance de s'activer que si vous

ne vous protégez pas avec le bouclier et que vous ciblez l'ennemi (L). Frappez ainsi dans son dos sans modération. Après deux ou trois attaques réussies, Zelda reviendra à elle. Elle va alors se remettre à tirer des flèches vers Ganondorf... mais celui-ci protège désormais ses arrières. De même, la contre-attaque ne fonctionne plus. Ainsi, allez parler à Zelda pour convenir d'une technique de tir. Tâchez cette fois de mettre en joue Ganondorf, tout en vous protégeant du bouclier. Attendez que Zelda décoche une flèche et faites-la ricocher sur votre bouclier miroir : elle ira se planter directement sur Ganondorf ! Lorsqu'il est électrocuté, allez rapidement vers lui et attendez qu'il tente de vous frapper à nouveau pour réaliser impérativement une contre-attaque (A activé), qui lui infligera immédiatement le coup de grâce... (113)



L'épée Excalibur a fait du bon travail. Ne reste plus qu'à admirer la séquence de fin bien méritée... et de dire au revoir à Link !



Après la séquence post-générique, on vous propose de sauvegarder. Faites-le en écrasant votre ancienne sauvegarde ou en choisissant un nouvel emplacement. Lorsque vous relancerez une nouvelle partie avec votre « save », vous verrez que Link ne quittera plus son pyjama de tout le jeu, et une petite robe pirate habillera désormais Arielle ! Vous aurez aussi la Boîte à Image DX dès le début de l'aventure. À noter que les figurines de la Galerie Tendo déjà acquises dans la partie précédente seront toujours comptabilisées (tous les détails p. 30).

La Lutaine





LES CARTES AU TRÉSOR

Les trésors engloutis se trouvent généralement à proximité de l'îlot principal de chaque case de la carte marine. Nous avons donc simplement indiqué les coordonnées de cette case pour leur localisation.

N°	Où la trouver ?	Page de booklet	Localisation du trésor	Contenu
1	Île aux Forêts	<i>p. 19</i>	E5	Rubis argent
2	Donner 20 Colliers Macabres au père de Maggy	p. 6	B3	Quart de cœur
3	Île aux Forêts	<i>p. 18</i>	E3	Rubis argent
4	En vente à la boutique Terry spéciale (B3)	p. 19	D6	Quart de cœur
5	Temple du Vent	p. 14	G4	Quart de cœur
6	Tour des Dieux	<i>p. 29</i>	D4	Rubis argent
7	Gagner à la bataille navale sur Mercantile (2 ^e fois)	<i>p. 9</i>	B1	Rubis argent
8	Cave secrète de l'Île du Fer à Cheval (A7)	p. 19	A3	Rubis argent
9	Sous-marin près de l'Île du Croissant (E1)	p. 18	A7	Rubis argent
10	Île du Croissant (E1)	p. 18	C3	Rubis argent
11	Île du Dragon	<i>p. 15</i>	E1	Quart de cœur
12	Temple du Vent	<i>p. 11</i>	B6	Rubis argent
13	Île de la Face Deux (D7)	p. 20	G1	Carte Secrète
14	Sous-marin près de l'Île de la Terre (C7)	<i>p. 7</i>	E4	Rubis argent
15	Bois Défendus	<i>p. 21</i>	E7	Quart de cœur
16	Tours de quet près de l'Archipel Ursa Major (F1)	p. 18	C6	Rubis argent
17	Gagner au jeu du canon de l'Île des Binocles (C2) (2 ^e fois)	p. 18	E6	Rubis argent
18	Vente aux enchères de Mercantile	p. 6	D2	Rubis vert
19	Île de la Face Quatre (A2)	p. 20	G2	Carte Insulaire des Cœurs
20	Temple de la Terre	<i>p. 10</i>	F5	Quart de cœur
21	Île de la Face Une (C4)	p. 20	C4	Carte des Cercles de Lumière
22	Sous-marin près de l'Îlot Septentrional des Fées (C1)	<i>p. 5</i>	C2	Rubis argent
23	Gagner à la bataille navale sur Mercantile (3 ^e fois)	<i>p. 9</i>	A6	Quart de cœur
24	Montrer la photo d'Autofocus avec sa copine aux deux commères	<i>p. 24</i>	C1	Rubis argent
25	Saut de Roc (G6)	p. 19	A1	Rubis argent
26	Île de la Face Six (D4)	p. 20	D3	Carte des Kalamars
27	Au sommet de l'Île de Qui-ça (E5)	p. 15	G3	Rubis argent
28	Île du Fer à Cheval (A7)	p. 19	A5	Rubis argent
29	Zone secrète de la boutique d'Autofocus	<i>p. 22</i>	B2	Rubis argent
30	Tour des Dieux	<i>p. 29</i>	E2	Quart de cœur
31	Montrer une photo de pleine lune à l'homme solitaire (Mercantile)	<i>p. 24</i>	F6	Quart de cœur
32	Île de la Face Trois (A4)	p. 20	F7	Carte Marine des Cœurs
33	Montrer sa propre photo à la femme près de la pharmacie (Mercantile)	<i>p. 24</i>	G7	Quart de cœur
34	Bateau de levage près de l'Île Triangulaire de l'Est (F4)	<i>p. 17</i>	F4	Rubis argent
35	Temple du Vent	p. 13	B5	Rubis argent
36	Île Gelée (E6)	p. 11	G5	Rubis argent
37	Cave secrète de l'Île de la Rocaille (B3)	p. 19	F3	Rubis argent
38	Vente aux enchères de Mercantile	p. 6	A4	Quart de cœur
39	Île du Dragon	<i>p. 14</i>	F2	Rubis argent
40	Tours de quet près de l'Îlot Méridional des Fées (D6)	<i>p. 5</i>	C7	Rubis argent
41	Île de la Face Cinq (B6)	p. 20	A2	Carte des Grandes Fées

NOTE IMPORTANTE : Les pages de booklet indiquées dans nos tableaux sont présent sous deux formes : en gras, elles concernent le présent booklet ; en italique, elles concernent le booklet précédent (Joypad n°131).



LES CARTES SPÉCIALES

Carte	Où la trouver ?	p. de booklet	Particularité
Carte du Vaisseau Fantôme	Île du Losange (A6)	p. 16	Indique la localisation du vaisseau fantôme pour chaque phase de lune (6 en tout)
Carte de Tingle	Mercantile (D2)	p. 10	Indique la localisation de l'Île de Tingle, ainsi que des deux Îlots des Fées avec un upgrade pour Sac à Rubis
Super Carte	Lettre après votre seconde visite au Château Hyrule	p. 5	Indique la localisation des Cartes de la Triforce, puis des fragments de Triforce
Carte des Kalamars	Avec la Carte au trésor n°26	p. 20	Indique la localisation des 6 Kalamars géants, ainsi que leur nombre de « cloques »
Carte des Grandes Fées	Avec la Carte au trésor n°41	p. 20	Indique la localisation des 8 Îlots des Fées
Carte Insulaire des Cœurs	Avec la Carte au trésor n°19	p. 20	Indique la localisation des 33 Quarts de cœur récupérables sur une île
Carte Marine des Cœurs	Avec la Carte au trésor n°32	p. 20	Indique la localisation des 11 Cartes au trésor permettant de récupérer des Quarts de cœur
Carte secrète	Avec la Carte au trésor n°13	p. 20	Indique la localisation des 20 îles présentant une cave secrète
Carte des Cercles de Lumière	Avec la Carte au trésor n°21	p. 20	Indique la localisation des cercles de lumière qui n'apparaissent que pendant la pleine lune (autour de l'île concernée)
Carte des Tours de Guet	Sous-marin (G2)	p. 18	Indique la localisation des plates-formes pirates en mer
Carte de Terry	Lettre de Terry après avoir obtenu les Bombes	p. 25	Indique la localisation des 12 boutiques de Terry
Carte des Sous-marins	Cave secrète près du Batodrôme (F7)	p. 20	Indique la localisation des 7 sous-marins



LE SAC À BUTIN

Objet	Nombre	Récupéré sur	À ramener à	Récompense/conséquence
Gelée Chu rouge	5	Blob rouge	Pharmacie de Mercantile	Potion rouge
Gelée Chu verte	15 (puis 5)	Blob vert	Pharmacie de Mercantile	Potion verte
Gelée Chu bleue	15	Blob bleu	Pharmacie de Mercantile	Potion bleue
Collier Macabre	3	Molblin	Marin au béret rouge de Mercantile	Mini-jeu des cochons
	20	Molblin	Père de Maggy (Mercantile), après votre seconde visite de la Forteresse Maudite	Carte au trésor n°2
Pendentif du Bonheur	20	Bokoblin	Mrs Mary (Mercantile)	Titre de propriété de villa
	50	Bokoblin	Mrs Mary (Mercantile)	Amulette du Héros
Plume d'or	20	Condor/Peahat	Garde de l'Île du Dragon	Rubis orange + Quart de cœur (Lettre)
Graine de Bokobaba	4	Bokobaba	Dichopsis, sur l'Île aux Forêts	Potion bleue
Blason d'épéiste	10	Darknut	Orco, l'entraîneur de l'Île de l'Aurore	Attaque Tourbillon

Pour ramasser ce type d'objets, vous pouvez attendre d'avoir éliminé l'ennemi, mais aussi utiliser le grappin-griffe lorsqu'il est encore en vie (avec L pour le cibler), car il n'est pas dit qu'il en abandonne systématiquement. À noter qu'il n'y a en tout et pour tout qu'une vingtaine de Blobs bleus de par le monde, et chacun n'abandonne donc qu'une seule et unique gelée. Vous les rencontrerez sur certaines îles précises, notamment durant votre quête des Cartes de la Triforce.

LE COUP DE FIL QUI SAUVE !

0 892 705 222

les meilleures
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min



LES QUARTS DE CŒUR

Il y a 44 quarts de cœur au total à récupérer dans le jeu, qui vous permettent donc de reconstituer 11 cœurs de vie complets.

Îles Principales (15 quarts)

- **3 quarts sur l'Île de l'Aurore (B7) :**
 - Frapper 500 fois l'entraîneur Orco p. 26
 - Faire creuser une marque grise au gros porc noir p. 17
 - Visiter la cave secrète et la vider entièrement de tous ses ennemis p. 17
- **1 quart sur la Forteresse Maudite (A1) :**
 - Derrière une grille à ouvrir avec un interrupteur, dans la salle de la Carte p. 7
- **8 quarts sur Mercantile (D2) :**
 - Gagner à la bataille navale (1^{re} fois) p. 9
 - Gagner à « cache-cache » avec les gamins p. 9
 - Sceller la rencontre des deux amoureux du village p. 24
 - Remettre sa lettre d'amour à Maggy p. 5
 - Vente aux enchères p. 6
 - Enflammer le clocher près de la grande roue (donné par le gérant) p. 6
 - Enflammer le clocher près de la grande roue (récupéré dans un coffre) p. 6
 - Décorer Mercantile p. 21
- **2 quarts sur l'Île du Poisson (B4) :**
 - Dans une alcôve à flanc de falaise p. 25
 - Ramener la Statue du Marchand au marchand itinérant p. 21
- **1 quart sur l'Île de la Terre (C7) :**
 - Voler au sommet en contrôlant une mouette p. 7

Îles Secondaires (7 quarts)

- **1 quart sur l'Île Étoilée (B1) :** Vider la cave secrète de tous ses ennemis p. 18
- **1 quart sur l'Île des Binocles (C2) :** Gagner au jeu du canon (1^{re} fois) p. 18
- **1 quart sur Pas de Chat (E2) :** Coffre dans la cave secrète p. 18
- **1 quart sur la Tour de l'Envol (G2) :** Battre le record de distance au mini-jeu p. 19
- **1 quart sur Serrure de Pierre (A5) :** Coffre entouré de flammes p. 17
- **1 quart sur l'Île de la Bombe (F5) :** Coffre dans la cave secrète p. 19
- **1 quart sur les Îlots Kif Kif (E7) :** Coffre au sommet du plus grand îlot p. 20

Événements annexes (22 quarts)

- **3 quarts dans des boîtes aux lettres :**
 - Message de la mère du préposé de l'Île du Dragon, après avoir battu deux fois le record de lettres classées p. 12
 - Message du père de Scaff, après avoir battu Gohma sur l'Île du Dragon p. 23
 - Message du garde de l'Île du Dragon, après lui avoir ramené 20 plumes d'or —
- **2 quarts dans des sous-marins :**
 - Près de l'Île de la Face Six (D4) p. 23
 - Près de l'Archipel de Cassiopée (G7) p. 20
- **2 quarts en battant des Kalamars :** en F1 et en C3 p. 22
- **1 quart** en remplissant la mission de sauvetage des petits arbres Mojo p. 21
- **1 quart** en détruisant les canons de la tour de guet près de l'Île de la Tête de Pierre (C5) p. 18
- **1 quart** en vente à la boutique de Terry spéciale (B3) pour 950 rubis p. 19
- **1 quart** en détruisant les deux bateaux pirates près de l'Île de la Rocaille (B3) p. 19
- **11 quarts** avec les cartes au trésor n° 2, 4, 5, 11, 15, 20, 23, 30, 31, 33, 38 (cf. tableau p. 26).

LES AMÉLIORATIONS



Compétence	Amélioration (capacité)	Où ?	Nécessite	p. de booklet
Rubis	Sac à rubis (1 000)	Île de l'Aurore (B7)	Bombes	p. 26
	Sac à rubis (5 000)	Îlot Septentrional des Fées (C1)	-	p. 5
Bombes	Sac à bombes (60)	Îlot Oriental des Fées (E3)	Bombes	p. 27
	Sac à bombes (99)	Îlot Méridional des Fées (D6)	Bombes	p. 5
Flèches	Carquois de flèches (60)	Îlot Épineux des Fées (G4)	Masse	p. 5
	Carquois de flèches (99)	Îlot Occidental des Fées (A3)	Masse	p. 5
	Flèches Feu et Glace	Île Géminée (B2)	Requiem de la tornade	p. 5
Jauge de magie	Double capacité	En battant un Kalamar (D7)	Boomerang	p. 22

À noter que certaines de ces améliorations (flèches et bombes) peuvent être récupérées sur l'île de votre choix, dans l'ordre de votre choix ; les capacités ne sont données qu'à titre indicatif.



LA BAGUETTE DU VENT

Mélodie	Apprise où ?	p. de booklet	Mouvement	Utilité
Mélodie du Vent	Île du Dragon	p. 16	◇, ◁, ▷	Orienter le vent ou faire apparaître des coffres
Chant du Soleil	Mercantile, en montrant votre baguette au danseur Johnny	p. 23	▷, ◁, ▼	Passer en nuit/passé en jour
Air du Marionnettiste	Tour des Dieux	p. 28	◁, ●, ▷, ●	Prendre la commande de persos ou statues
Requiem de la Tornade	En mer, en battant Cyclos	p. 3	▼, ▷, ◁, ◇	Se téléporter sur certaines zones de la carte en mode navigation
Hymne du Dieu de la Terre	Île de la Terre	p. 7	▼, ▼, ●, ▷, ◁, ●	Faire venir le sage Laruto et casser certaines stèles
Hymne du Dieu du Vent	Île du Vent	p. 12	◇, ◇, ▼, ▷, ◁, ▷	Faire venir le sage Fado et casser certaines stèles

LES 4 FLACONS



1. donné par Médolie lors de votre première visite sur l'Île du Dragon p. 12
2. trouvé dans un sous-marin pirate, en F5 p. 17
3. donné par Mila après l'avoir surprise en train de cambrioler Naglagla p. 5
4. en vente à la boutique de Terry spéciale, en B3 p. 19



LA GALERIE DES FIGURINES TENDO



Cette fameuse galerie se trouve sur l'Île aux Forêts (cf. p. 18 du booklet précédent). Remontez au plus haut dans la salle du grand Arbre Mojo et passez vers l'extérieur, sur la droite. Orientez le vent au nord-ouest et sautez vers l'îlot en face. Parlez au stagiaire qui vous indique un interrupteur sur la falaise au loin. Prenez le contrôle d'une mouette avec un Fruit Miam Miam et allez l'activer (1) : la porte de la galerie s'ouvre et une échelle descend, vous créant un raccourci bien pratique pour la suite.

Descendez et parlez au gérant, un dénommé Bill les mains d'Or (2). Il est prêt à vous prendre tout type de photo pour faire du sujet une figurine ! Vous devez obligatoirement avoir la Boîte à Image DX (photos couleur) (cf. p. 23 du booklet précédent). Dès que vous lui présenterez un cliché satisfaisant, d'un personnage ou un ennemi, il sera prêt à en faire une sculpture. Si vous n'avez pas de cliché pour l'instant, prenez le stagiaire en photo et montrez-le à Bill. Le jour suivant (jouez le Chant du Soleil deux fois), il vous annoncera que votre figurine est

prête en vous indiquant la salle concernée (3).

Il y a 7 salles en tout dans la galerie, pour un total de 134 emplacements de figurines ! Le type de décor vous aiguille sur le domaine concerné. Vous ne pouvez confier à Bill qu'une seule photo à la fois... Vraiment tous les personnages présents dans le jeu et tous les types d'ennemis rencontrés (les boss compris) pourront être pris en photo pour donner lieu à des figurines... sans oublier le sculpteur lui-même ! Attention, les sujets doivent toujours être photographiés de face, et pas de trop près. Vous pourrez ensuite avoir des informations en observant les figurines. Voici un petit aperçu :

- **Salle 1 : La carte marine** : 24 figurines, dont Tetra (avant qu'elle ne devienne princesse), Princesse Zelda, l'équipage pirate (à condition d'avoir la figurine de Tetra), une petite fée, une grande fée, la reine des fées, un marchand ambulant, l'homme à la lunette, un poisson volant, Terry, un équipage de bateau de levage, et les quatre frères « Tingle » (Klingle est facultatif ; cf. mission p. 17).

- **Salle 2 : Mercantile** : 27 figurines, correspondant à tous les habitants de l'île. Notez que les « groupes » comme les gamins, les fillettes ou les commères n'exigeront qu'une seule photo et ne sont pas forcément à photographier ensemble.

- **Salle 3 : Île de l'Aurore** : 14 figurines, dont un petit crabe de sable, une mouette et un cochon.

Notez que la figurine d'Arielle sera réalisée par le sculpteur en même temps que celle de Mémé.

- **Salle 4 : Ennemis majeurs** : 18 figurines, dont les boss, un Kalamar, les Sorciers (2 types), les Darknuts (3 types), un Molblin et un Stalfos.

- **Salle 5 : Ennemis mineurs** : 19 figurines, dont un Rat, Chardon, Bokobaba, Condor, Main, Peahat et Seahat.

- **Salle 6 : Île du Dragon** : 18 figurines, dont Valoo le dragon, Cyclos (avant d'apprendre le Requiem), le sage Laruto, et tous les oiseaux facteurs, y compris Willy (Tour de l'envol).

- **Salle 7 : Île aux Forêts** : 14 figurines, dont l'Arbre Mojo, le sage Fado, le sculpteur, le stagiaire... et tous les petits Korogus ! (4)

Notez bien que vous ne pourrez de toute façon pas avoir une collection complète dès votre première partie. Ainsi, certaines photos seront à acheter auprès d'Autofocus au cours de votre deuxième partie, disponibles seulement si vous avez déjà rencontré les sujets concernés, et dépendant des phases de lune ! Sept photos de légende y figureront donc au total : Ganondorf, la Grande Fée, la Reine des Fées, Jabu, Fado, Laruto et le Roi d'Hyrule. À savoir aussi que les figurines de Link lui-même et du Lion rouge seront obtenues en bonus après avoir complété toute la collection ! À noter enfin, pour ceux qui n'auraient pas de GBA, que Klingle est facultatif... Bons clichés !





Tu cherches
la solution
de ton jeu ?

3615  **CHEAT**
Astuces & Solutions

0,34 €/min

SILENT HILL 3

La solution complète ! Et tous les cheat codes !



SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions

0,34 €/min

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