



La Carte Marine

Une fois en possession du Bateau (voir page 35), vous pouvez afficher la Carte Marine pendant que vous naviguez, en appuyant vers le haut de la Manette +. Vous avez également la possibilité de consulter vos Cartes au Trésor.

- 1 **Emplacement et orientation du vaisseau** : Pour vous situer dans le monde. La direction de la flèche indique l'orientation que suit votre bateau.
- 2 **Curseur**
- 3 **Cartes au Trésor** : Indique le nombre de cartes en votre possession.
- 4 **Nombre de trésors découverts** : Retrouvez toutes les informations nécessaires à la page 181 des Secrets.
- 5 **Direction du vent** : Reportez-vous à la page 23 pour tout savoir sur ce sujet.
- 6 **Nom de l'île** : Présente le nom de l'île sélectionnée avec le Curseur

Ⓐ, Ⓑ et Ⓒ : Des informations supplémentaires s'affichent lorsque vous appuyez sur Ⓐ ou Ⓒ. Le bouton Ⓑ vous permet quant à lui de retourner à l'écran de jeu.

Appuyez sur Ⓐ pour agrandir la Carte Marine. Si vous souhaitez disposer d'un plan détaillé de la zone dans laquelle vous vous trouvez, vous devez nourrir le poisson du secteur. Reportez-vous aux Secrets (page 137) pour plus de précisions.



Appuyez sur Ⓒ pour afficher l'île sélectionnée sur la Carte au Trésor. L'île apparaît sur la droite de l'écran et la carte sur la gauche. Notez que vous pouvez intervenir les moitiés d'écran avec les touches L et R.



La Carte du Donjon

Accédez à la Carte du Donjon en appuyant vers le haut de la Manette +.

- 1 **Nom du Donjon**
- 2 **Curseur** : Permet de sélectionner l'étage, la Carte, la Grande Clé ou la Boussole avec le Stick Directionnel.
- 3 **Votre position actuelle (clignote)**
- 4 **Salle déjà visitée (vert foncé)**
- 5 **Salle à visiter (noire)**
- 6 **Porte**
- 7 **Coffre**
- 8 **Niveaux du Donjon** : Pour savoir à quel étage vous vous trouvez.
- 9 **Tête de Mort** : Indique la salle dans laquelle se cache le gardien du Donjon.
- 10 **Carte du Donjon** : Dès que vous récupérez la Carte du Donjon, vous disposez du plan complet de la zone (auparavant, vous ne pouviez consulter que les salles déjà visitées).
- 11 **Grande Clé** : Cette clé déverrouille la porte qui mène au gardien du Donjon. Elle s'affiche ici dès que vous l'obtenez.
- 12 **Boussole** : La Boussole du Donjon signale sur la carte l'emplacement de tous les coffres et ennemis.

Actions et Mouvements

Actions de base

Marcher	 (légèrement)	Pour déplacer votre personnage lentement, inclinez légèrement le Stick Directionnel dans la direction désirée.	
Courir	 (fermement)	Votre personnage court quand vous maintenez le Stick Directionnel franchement incliné dans une direction.	
Sauter	 (fermement)	Lorsque vous dirigez Link vers le rebord d'une plate-forme, il saute automatiquement.	

- Principes du Jeu
- Cheminement
- Inventaire
- Bestiaire
- Secrets
- Index

- Les Contrôles
- Charger / Sauvegarder
- Catégorisation à l'écran
- Actions et Mouvements
- Utiliser un objet
- Le Bateau et le Vent
- La connectivité avec le CBA
- Astuces

CHEMINEMENT



- Principes du Jeu
- Cheminement**
- Inventaire
- Bestiaire
- Secrets
- Index

Comment utiliser le Cheminement

- Ile de l'Aurore
- Bateau Pirate
- Forteresse Maudite
- Mercantile
- Ile du Dragon
- Caverne du Dragon
- Ile aux Forêts
- Bois Déferlus
- Ile du Poisson
- Mercantile (2)
- Ile de l'Aurore (2)
- Tour des Dieux
- Hyrule
- Forteresse Maudite (2)
- Hyrule (2)
- Temple de la Terre
- Temple du Vent
- La quête de la Triforce
- Tour de Canon

Comment utiliser le Cheminement

Conçues comme un véritable mode d'emploi, ces deux pages sont un outil précieux pour comprendre le fonctionnement et l'agencement du Cheminement. Elles vont vous permettre de

manier le guide avec aisance. Grâce à elles, vous trouverez rapidement les informations dont vous avez besoin pour profiter au mieux de l'aventure !

1 Renseignements géographiques

Les noms exacts des lieux apparaissant dans le jeu constituent une aide capitale à l'orientation. Au passage, n'oubliez pas que les trajets maritimes que Link doit suivre tout au long de la partie sont décrits sous les intitulés « La Mer ».

2 Les cartes

Vous n'éprouverez aucune difficulté à vous orienter si vous consultez régulièrement les cartes des différents lieux.

Notez que les salles des Donjons sont numérotées. L'ordre croissant ainsi indiqué vous révèle la progression logique à suivre pour arriver au bout du labyrinthe.

3 Les symboles et légendes

Les cartes signalent l'emplacement précis de tous les objets du jeu. Ces derniers sont désignés par un certain nombre de symboles dont l'explication est fournie dans le couvercle dépliant. Notez aussi que les endroits importants (comme la Cabine de Mémé sur l'Ile de l'Aurore) apparaissent directement sur les cartes.

4 Actions à accomplir

Au début de chaque section, les tâches essentielles à effectuer sont brièvement énumérées dans cette liste. Le Cheminement développe ensuite ces actions avec tous les détails nécessaires.

5 Tâches annexes

Sous cet intitulé, vous allez découvrir toutes les quêtes et actions facultatives exécutables dans chaque zone. C'est ainsi que vous obtiendrez les nombreux secrets et bonus que vous réserve l'aventure. Lorsque vous apercevez un renvoi de page relatif à un événement particulier, n'hésitez pas à le suivre si vous souhaitez en savoir plus sur le sujet...

6 La Carte du Monde

Chaque section est pourvue d'une carte quadrillée qui indique la case où se déroule l'action. Dans les paragraphes « La Mer », les îles que vous pouvez explorer sur le chemin sont représentées par le symbole ; l'icône correspond quant à lui à votre destination principale. Enfin, l'icône indique votre point de départ.



7 Les encadrés

Les encadrés fournissent diverses astuces et informations pratiques : caractéristiques d'un objet, comportement d'un type de monstre ou encore actions qui ne deviennent disponibles qu'à un certain moment de l'aventure...

8 Le Cheminement

Le Cheminement vous accompagne pas à pas, tout au long de votre partie. Les listes des « Actions à accomplir » vous présentent les tâches principales à réaliser pour poursuivre l'aventure, sans pour autant vous gâcher les surprises de l'intrigue !

Les objets à récupérer sont surlignés en rouge afin que vous puissiez les identifier facilement. Remarquez que vous êtes libre d'explorer les différentes îles dans l'ordre de votre choix, mais que le Cheminement est spécifiquement conçu pour vous offrir une difficulté croissante et graduelle. Le déroulement du Cheminement est d'ailleurs clairement mis en évidence dans les onglets verticaux, sur la droite de chaque double page.



10 Les captures d'écran

Les captures d'écran illustrent les propos du Cheminement et facilitent votre orientation. Elles sont numérotées, ce qui vous permet de retrouver instantanément à quelle partie du texte elles correspondent. Pour une meilleure lisibilité, le décompte des images reprend à 1 dans chaque nouvelle section.

11 Les Gardiens

Ces développements vous décrivent la tactique à suivre pour vaincre les Gardiens des Donjons. Ils vous préviennent également des éventuelles attaques spéciales dont dispose le boss.



9 Les paragraphes optionnels

Les paragraphes optionnels se démarquent des autres par la couleur de leur titre. Ils traitent de tâches secondaires par rapport au déroulement principal de l'aventure. Prenez la peine d'en effectuer autant que possible : même si elles ne sont pas obligatoires, ces petites quêtes vous feront bénéficier de multiples avantages !

Équipement / Emplacement	Description / Fonction :
Longue-Vue Ile de l'Aurore (page 28)	Permet d'apercevoir des objets éloignés (consultez la page 20 pour une description complète)
Voile de Bateau Mercantile (page 35)	Objet indispensable pour naviguer avec le Bateau (consultez la page 20 pour une description complète)
Baguette du Vent Ile du Dragon (page 39)	Permet de jouer les Mélodies (consultez la page 20 pour une description complète)
Grappin-Griffe Ile du Dragon (page 46)	Une corde dotée d'un crochet ; se transforme en Grue sur le Bateau (consultez la page 21 pour une description complète)
Poste de Tingle Mercantile (page 37)	Permet la connexion à un GAME BOY ADVANCE (consultez la page 22 pour une description complète)
Boîte à Image Mercantile (page 37)	Permet de prendre des photographies en noir et blanc
Boîte à Image DX Mercantile (page 154)	Permet de prendre des photographies en couleurs
Bottes de Plomb Ile Gelée (page 93)	Permettent de garder l'équilibre sur des surfaces glissantes ou contre des vents forts (consultez la page 22 pour une description complète)
Armure Magique Mercantile (page 177)	Offre une protection magique ; fait diminuer la Jauge d'énergie magique
Amulette Pirate Forteresse Maudite (page 33)	Permet de rester en contact avec Tetra (fonction d'aide)
Amulette du Héros Mercantile (page 183)	Affiche la Jauge d'énergie vitale d'un adversaire
Bracelets de Force Montagne de Feu (page 82)	Permettent de soulever des objets lourds



Les Sacs

Il existe au total trois Sacs dans lesquels votre personnage peut stocker différents objets. Pour utiliser un objet rangé dans un Sac, vous devez l'assigner à une des touches de raccourci de la manette : X, Y ou Z.

Sac / Emplacement	Fonction :
Sac à Butin Bateau Pirate (page 31)	Stocker les Butins
Sac à Appâts Terry (page 29)	Stocker les Appâts
Sac de Facteur Ile du Dragon (page 40)	Stocker les Colis



L'Ilot Occidental des Fées

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3	●						
4							
5							
6							
7							

La Grande Fée et les Flèches

Condition préalable : avoir la Masse

Sur l'île, enfoncez l'interrupteur avec la Masse afin de neutraliser les flammes qui bloquent l'entrée de la tour (image 13). Une des huit Grandes Fées vous attend à l'intérieur. Elle vous confère le pouvoir de porter 60 flèches (au lieu de seulement 30). De même, la Grande Fée de l'Ilot Epineux des Fées (G4) augmentera la capacité maximale de votre carquois à 99 flèches (voir à la page 168).



Au passage, pensez à capturer une petite Fée si vous disposez d'un Flacon vide dans votre inventaire. Retrouvez des renseignements supplémentaires sur ce sujet à la page 121.

Informations diverses

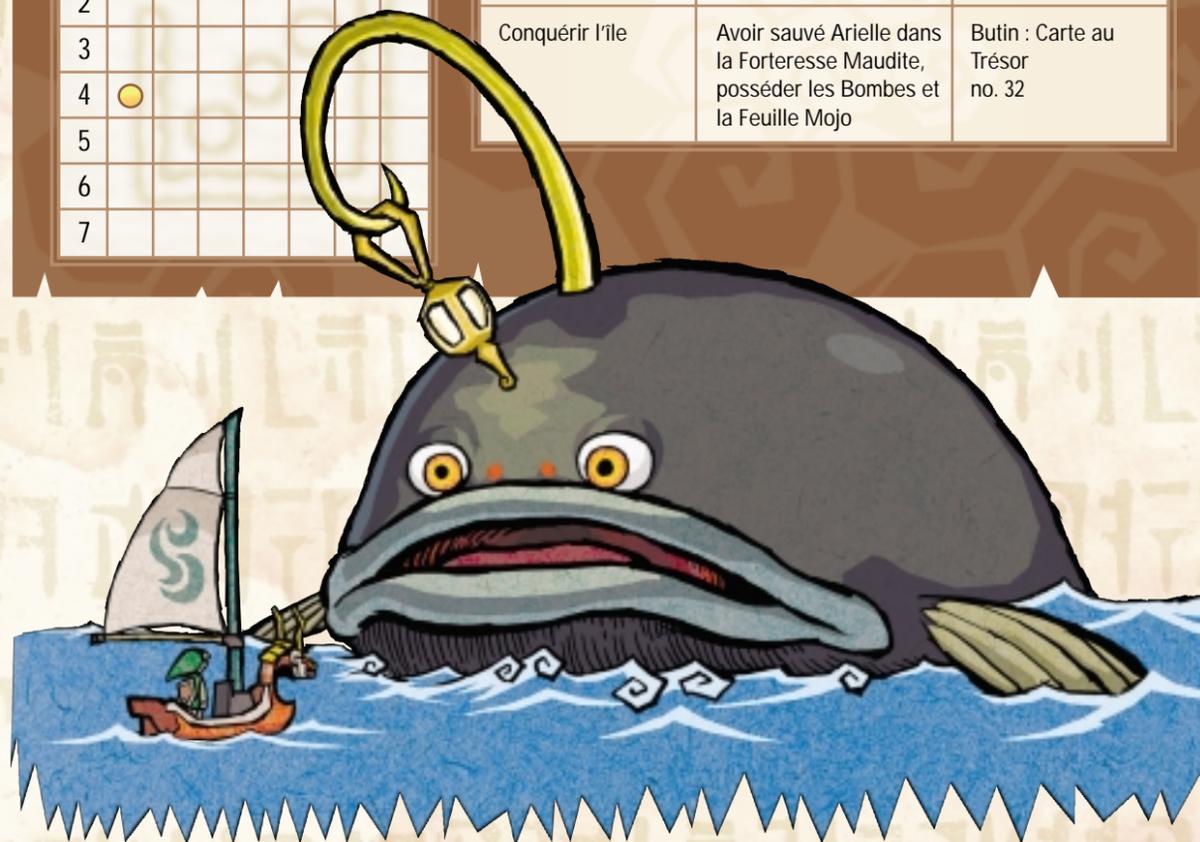
Action possible	Condition préalable	Commentaire
Éliminer un Blob Bleu	Avoir le Boomerang	La créature abandonne une boule de Gelée Chuchu Bleue (une seule fois)
Prendre le contrôle d'une Tour de Guet	-	Butin : Collier Macabre
Retrouver l'équipage Nautilus	Parler au plongeur isolé du groupe	Butin : Carte au Trésor no. 34

L'île de la Face Trois

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4	●						
5							
6							
7							

Informations diverses

Action possible	Condition préalable	Commentaire
Conquérir l'île	Avoir sauvé Arielle dans la Forteresse Maudite, posséder les Bombes et la Feuille Mojo	Butin : Carte au Trésor no. 32



Ile de la Serrure de Pierre

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5	●						
6							
7							

vous permettent de restaurer votre Jauge d'énergie magique. Vos efforts sont récompensés par 100 Rubis.

Un Quart de Cœur

Conditions préalables : avoir un Fruit Miam Miam et l'Arc du Héros

Pour récupérer le **Quart de Cœur** dans le coffre, vous devez éteindre les flammes qui l'entourent. Pour cela, activez l'interrupteur au sommet de l'île (image 15) en faisant appel à une mouette avec un Fruit Miam Miam. Si les Condors des Îles vous gênent, éliminez-les avec votre Arc.



100 Rubis dans une grotte sombre

Conditions préalables : avoir l'Arc du Héros et les Flèches de Feu

A l'aide d'une Flèche de Feu, faites fondre le bloc sur l'île. À l'intérieur de la caverne, utilisez à nouveau les Flèches de Feu pour allumer les six torches cachées (image 14). Observez (si nécessaire avec la Longue-Vue) les moindres recoins de la salle et pensez à grimper sur toutes les petites marches. En cas de besoin, les vases posés sur les côtés



Quelques Rubis

Conditions préalables : avoir l'Arc du Héros et le Boomerang

Tant que vous restez à une certaine distance, deux tonneaux sont visibles dans l'eau, près de l'île (image 16). Avec votre Arc, détruisez les vases qui les surplombent afin d'obtenir quelques Rubis.



Informations diverses

Action possible	Condition préalable	Commentaire
Éliminer un Blob Bleu	Avoir le Boomerang	La créature abandonne une boule de Gelée Chuchu Bleue (une seule fois)

L'île du Losange

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6	●						
7							

Vaincre un Kalamar et gagner 100 Rubis

Conditions préalables : avoir le Boomerang et le Grappin-Griffe

Des mouettes volent en cercles près de l'île du Losange. Elles vous indiquent l'emplacement d'un Kalamar. Naviguez jusqu'à lui : si vous réussissez à fermer tous ses yeux à l'aide du Boomerang (image 17), la créature trépanse et laisse place à un cercle de lumière. Utilisez alors le Grappin-Griffe à cet endroit précis pour repêcher 100 Rubis.



Informations diverses

Action possible	Condition préalable	Commentaire
Éliminer un Blob Bleu	Se hisser sur l'île avec le Grappin ; avoir le Boomerang	La créature abandonne une boule de Gelée Chuchu Bleue (une seule fois)

INDEX

L'Index est conçu pour vous aider à obtenir rapidement les informations dont vous avez besoin. Si vous cherchez des renseignements spécifiques sur les objets, les monstres ou les îles du jeu, retrouvez-les respectivement dans l'Inventaire (pages 114-123), le Bestiaire (pages 124-135) ou sur la carte du monde (pages 194-195).



Termes

Pages

A	Actions	11-18
	Actions et mouvements	11
	Affichage à l'écran	7-10
	Arc du Héros	20, 115
	Armes	19-20, 115
	Armos (astuce)	72
	Astuces	25, 190
	Attaques	15-17
	Authorised Collection	191
B	Baguette du Vent	20-21, 116
	Bateau	23
	Bestiaire	124-135
	Boîte à Image	116, 151, 154
	Bokobaba (astuce)	51
	Bombes	19, 115
	Boomerang	19, 115

Termes

Pages

C	Cartes	7, 10, 11
	Cartes (légende)	196 (dépliant)
	Cartes au Trésor, liste complète	182-183
	Cercle de Lumière	137
	Chants	122
	Chardon (astuce)	55
	Charger	6
	Chasse aux Trésors	23, 181-182
	Colis	119-120
	Commandes	5
	Contrôles	5
D	Dérober un objet	46
	Dumoria (astuce)	95
E	Ecran de jeu	7
	Ennemis	124-135
	Equipement	116
F	Faire des échanges (marchands)	177
	Feuille Mojo	19, 115
	Feuille Mojo (astuce)	51
	Flacon vide	22, 121
	Flacons	22, 121
	Flacons, contenus	121
	Fragments de la Triforce	9, 105, 185
	Fruit Miam Miam	118, 139

	Boomerang (astuce)	56
	Bottes Lourdes	22, 116
	Boussole	8, 11
	Boutique	6
	Boutons (contrôles)	5
	Butin	118
C	Caméra	116, 151, 154
	Carte au Trésor	10, 23
	Carte de la Triforce	185, 101
	Carte du Monde	194-195



Termes

Pages

G	Galerie des Figurines Tendo	170-176
	Game Boy Advance	24-25
	Grand Armos (astuce)	72
	Grande Clé	11
	Grande Fée	179
	Grappin	20, 115
	Grappin (astuce)	98
	Grappin-Griffe	21, 116
	Grappin-Griffe (astuce)	46

Termes

Pages

P	Partie, sauvegarder / charger	6
	Peahat (astuce)	55
	Perles	9, 122
	Petite Clé	7
	Photos légendaires	154
	Photos, prendre	152, 154, 170
	Piggyback	191
	Poisson, nourrir	137
	Poste de Tingle	22, 116



H	Horloge	8
I	Ikone d'objet	7
	Ikone de caméra	7
	Iles	139-169, 194-195
	Iles de la Face	139
	Internet	191
J	Jauge d'énergie magique	7
	Jauge d'énergie vitale	7
	Jauge d'Oxygène	7

	Potions Rouges, Vertes et Bleues	152
	Prendre des photos	152, 154, 170
Q	Quarts de Cœur	9
	Quarts de Cœur ; liste complète	180-181
R	Radeaux	137
	Recherche des Trésors	23, 181-182
	ReMort (astuce)	86
	Rubis	7, 137

L	Légende des cartes	196 (dépliant)
	Longue-Vue	20, 116
M	Maniement de la Baguette du Vent	21
	Marchands ambulants	177
	Masse	20, 115
	Médolie (astuce)	84
	Mélodies	122, 196 (dépliant)
	Mélodies, récapitulatif	196 (dépliant)
	Menus	7-9



S	Sacs	22, 117
	Sacs, contenus	117-120
	Sauvegarder	6
	Secrets	136-190
	Son	9
	Sous-marins	137
	Symbole d'œil	7

	Mer, général	137-139
	Mouvements	11-15

N	Nourrir les poissons	137
O	Objets	19-22
	Objets, dérober (astuce)	46
	Objets, utiliser (astuce)	28
	Options	9

T	Terry	138
	Tête de Mort	11
	Tingle, (le personnage)	186-188
	Tours de Guet	138
	Troc	177
	Type de Visée	9

U	Utiliser un objet	28
V	Vent	23, 25
	Vibrations	9
	Visée L	15, 18
	Voile	20, 116

U	www.authorisedcollection.com	191
----------	------------------------------	-----