

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

PROLOGO

Godetevi l'introduzione!

Appena ne avrete il controllo, farete subito la conoscenza della fatina Navi; utilissima per il puntamento automatico e per darvi informazioni sui nemici e quant'altro, ma estremamente pedante per quanto riguarda la sua parlantina, che farà capolino ogni 5/10 minuti per dirvi che non avrete molto tempo per "conoscere il vostro destino".

Fatta conoscenza con Navi, che da adesso fino alla fine sarà al vostro fianco, impratichitevi con i comandi e uscite dalla vostra casina, scoprendo di essere nella Foresta Kokiri [Kokiri Forest].

foresta Kokiri

Il secondo personaggio con cui farete conoscenza è Saria: l'unica Kokiri dai capelli verdi, da sempre vostra grande amica. Scendete le scale e andate a parlarle per scoprire che siete stati convocati dal Grande Albero Deku [Great Deku Tree].

Parlate con tutti i Kokiri presenti nella foresta, molti di loro si riveleranno entusiaste del fatto che voi possediate finalmente una fatina, rivelando parte della storia passata. In più alcuni di loro fungeranno da "libretto d'istruzioni" in quanto vi descriveranno i comandi di base e come fare determinate azioni.

Tenete presente che tutta la foresta è un non-tutorial, vi servirà da scuola su come muoversi nel gioco, quindi se volete sapere come si fanno certe cose non fatevi scappare quest'occasione.

I FRATELLI

In una delle case della foresta vivono tre fratelli Kokiri che vi spiegheranno come usare i menu di pausa e a cosa servono le icone che vedete su schermo.

STAGNO DELLA FELICITÀ

Mentre parlate un po' con tutti cercate di impossessarvi del maggior numero di rupie possibile, almeno 40; vi saranno utilissime in questi primi momenti di gioco. Per averne un po' cercate tra la foresta un piccolo laghetto: quello è lo Stagno della Felicità [Pond of Happiness], come dice il cartello a fianco se saltate in linea retta sulle piattaforme fuori dall'acqua, sarete felici (in quanto la vostra felicità sarà rappresentata da una rupia blu). Per avere altre rupie camminate tra l'erba alta e rompete i sassi che trovate in giro. Perlustrate ogni anfratto della foresta, come il retro delle case e il belvedere al centro della foresta.

SPADA KOKIRI

Quando vi sarete stancati di girare a vuoto cercate il Centro d'Addestramento [Forest Training Center] per avere qualche altra informazione su come si gioca, e la possibilità di avere la vostra prima arma. Dopo aver letto i cartelli, parlato col Kokiri e esservi allenati, inoltratevi nel buco alla base del muro per entrare in un anfratto dove troverete la **Spada Kokiri** [Kokiri Sword]. L'unica cosa cui dovrete stare attenti sarà il masso che rotolerà in cerchio prima del forziere dove troverete la spada.

SCUDO DEKU

Adesso che avete la spada equipaggiatela dal Menu Equipaggiamento e usatela per tagliare i ciuffi d'erba. Ora sarà molto più facile trovare le rupie che vi servono. Una volta raggiunto il limite minimo di 40 andate nel negozio della foresta (che sicuramente avrete trovato), l'unica costruzione con una Kokiri sul tetto e comprate lo **Scudo Deku** [Deku Shield].

MIDO

Il "simpatico" amico che non vi ha mai fatto passare nella zona più interna della foresta è il capo del clan dei Kokiri, il suo nome è Mido ed è estremamente geloso per come voi vi siete assicurati e vi state assicurando le cortesie di Saria. Per lo più per motivi personali non vi farà passare fino a quando non avrete una spada e uno scudo, ma dopo aver equipaggiato anche lo scudo non avrà altri appigli cui appendersi e dovrà arrendersi.

GRANDE ALBERO DEKU

Dopo aver affrontato i primi nemici, consistenti in tre Deku Baba che vi hanno regalato i vostri primi **Bastoni Deku** [Deku Stick], sarete al cospetto del Grande Albero Deku, il quale vi narrerà le vicende che lo hanno convinto a convocarvi. Al termine del dialogo v'inviterà a scongiurare la maledizione di cui è vittima e di cui vi ha parlato; e voi vi ritroverete ad affrontare delle insidie all'Interno dell'Albero Deku [Inside the Deku Tree].

1. Interno dell'Albero Deku

Come prima cosa i Deku Baba che abitano la cavità d'entrata rilasceranno il vostro secondo strumento: le **Noci Deku** [**Deku Nut**]. Queste noci, se scagliate a terra, rilasceranno un flash che immobilizzerà i nemici nelle immediate vicinanze.

Il vostro sguardo sarà senz'altro attirato dal curioso buco al centro della sala principale, coperto da dei filamenti di ragnatela, per il momento lasciatelo lì e non preoccupatevi.

MAPPA DEL DUNGEON

Salite le scale (o arrampicatevi lungo le edere) andando al 2F e percorrete il pontile fino al forziere, ci troverete la **Mapa del Dungeon** [**Dungeon Map**].

FIONDA

Senza cambiare piano, continuate a percorrere il pontile fino alla porta; dopo averla oltrepassata vi ritroverete un Cespuglio Deku che vi sparerà noci addosso. Senza avvicinarvi troppo paratevi con lo scudo e rinvierete al mittente il proiettile; o più semplicemente potete usare una Noce Deku. Dopo averlo colpito avvicinatevi a lui e vi aprirà la porta successiva.

In questa stanza correte sempre dritto. Salterete sulla piattaforma e poi sul rialzo dove troverete un forziere con dentro la **Fionda Fatata** [**Fairy Slingshot**]. Da adesso il gioco vi permetterà di trovare in mezzo all'erba i **Semi Deku** [**Deku Seed**] usati da Link come munizioni per la Fionda.

Se siete a corto d'energia, a sinistra del forziere c'è un rampicante che vi porterà ad un cuoricino. Per uscire da qui usate la Fionda per colpire la vecchia scala sopra la porta.

BUSSOLA

Ora tornate indietro fino al forziere con la mappa; come prima cosa usate la vostra fionda per colpire i ragni sui rampicanti, poi usate questi ultimi per salire fin al 3F. Da qui cercate l'unica porta oltre la quale si dovrà premere un pulsante a pressione sul pavimento per far salire le piattaforme. Avete due forzieri da aprire, quello in fronte a voi più grande contiene la **Bussola** [**Compass**], mentre quello a sinistra contiene un cuoricino; ma anche se avete l'energia al massimo andateci comunque perché dietro al forziere vi aspetta uno **Skulltula Dorato** [**Gold Skulltula**] da eliminare per prendere il suo emblema. La funzionalità di questo vi verrà spiegata più avanti nel corso del gioco. Per uscire dalla stanza dovete accendere la torcia spenta col fuoco del braciere lì accanto usando un Bastone Deku.

Adesso che siete ritornati nella stanza principale affrontate uno Skulltula e poi buttatevi di sotto, in linea col buco coperto di ragnatele, a mezz'aria sguainate la spada e la sua lama aprirà un varco facendovi cadere al B1.

IL PARASSITA

Appena vi sarete buttati andate a prendere il sigillo dello **Skulltula Dorato** appeso alla grata a destra. Per riuscirci fate l'attacco in salto come prima dalla sporgenza lì vicino, cercando di non andargli proprio addosso; per prendere il sigillo ripetete l'azione. Un altro **Skulltula Dorato** si trova sui rampicanti attorno al buco dal quale siete arrivati, usate la Fionda e salite.

Ora premete il pulsante a pressione lì vicino per accendere un braciere, con un Bastone Deku infuocato andate dall'altra parte e bruciate la ragnatela; se aguzzate la vista potete vedere dove l'acqua è più bassa per riuscire nell'azione.

Nella prossima stanza, dopo aver vinto il Cespuglio Deku, vi verrà rivelato il codice per aprire la Porta del Boss: *23 è il numero 1*, tenetelo a mente. Proseguite colpendo l'occhio argentato con la Fionda. In questa vasca dovete immergervi sul fondo a sinistra per premere un interruttore che abbasserà il livello dell'acqua; uscite dalla vasca e saltate sul quadrato per andare dall'altra parte. Vinto lo Skulltula spostate il blocco per salire. Qua accendete le due torce per proseguire.

In questa stanza ci saranno le larve di Gohma appese al soffitto che cadranno pronte per sfidarvi; per uscire bruciate tutte le ragnatele, dietro ad una di esse c'è un buco dove passare per accedere alla stanza d'inizio, ma al livello superiore. Per non rifare il giro, buttate il masso nell'acqua e poi con un Bastone Deku infuocato fate l'attacco in salto sul buco coperto da ragnatele: sarete nell'ultima stanza del dungeon.

Ora colpite i Cespugli Deku nell'ordine suggerito dal codice di poc'anzi e avrete accesso al boss: prima quello al centro, poi a destra e infine colpite quello a sinistra.

GOHMA - la Parassita Aracnide Corazzata

La strategia per sconfiggerla è di colpire l'occhio con la Fionda quando è rosso, poi affondare con la spada quando diventa verde. Dopo qualche danno Gohma si arrampicherà sul soffitto, a quel punto sputerà delle larve di Gohma che debellerete il più presto possibile, se siete svelti potete anche colpirla in questa posizione senza darle il tempo di procreare; appena Gohma sarà ritornata al suolo ricominciate ad attaccarla con la spada. Dopo qualche giro cederà il passo ad un bel **Portacuore** [**Heart Container**], dopo averlo preso entrate nel cono di luce per uscire.

La Principessa del Destino

Appena usciti partirà un lungo intermezzo nel quale vi sarà narrata la Leggenda e di come si stiano verificando strani avvenimenti, preannunciando l'avvento delle Tenebre; dopo aver dimostrato il vostro valore vincendo Gohma, sarete riconosciuti dal Grande Albero come colui che sarà destinato a salvare le terre di Hyrule, motivo per cui, prima di perire, vi cederà lo **Smeraldo Kokiri** [*Kokiri's Emerald*] e vi darà le indicazioni per incontrare la Principessa del Destino, custode della salvezza di Hyrule.

OCARINA FATATA

Finito l'intermezzo e ritornati alla foresta, Mido vi incolperà di ciò che è successo all'Albero Deku.

Uscite dalla foresta, considerato che per il momento non potrete più fare niente, e un altro intermezzo partirà nel quale la vostra amica Saria vi cederà il suo strumento musicale, l'**Ocarina Fatata** [*Fairy Ocarina*], in segno d'amicizia.

Dopo l'addio di Saria uscirete dalla foresta e scoprirete le aperte campagne della Piana di Hyrule [Hyrule Field].

Piana di Hyrule

Dopo aver scambiato quattro chiacchiere col più fastidioso dei gufi, nonché col più tedioso personaggio nel gioco, potrete esplorare liberamente tutta la piana, assistendo l'alternarsi tra giorno e notte; evento tra l'altro non presente nei centri abitati. E ricordatevi di una cosa: di notte la Piana di Hyrule viene infestata dagli Stalchild, che emergeranno ininterrottamente dal terreno finché non risorgerà il Sole. Questo è essenzialmente il motivo principale per cui il ponte levatoio della Città del Castello rimane alzato di notte non facendovi entrare.

Scorrazzando liberamente raggiungete dalla parte opposta della piana i cancelli per la Città del Castello e oltrepassateli.

Città del Castello

Come prima cosa dopo aver oltrepassato il ponte levatoio, entrate nella guardina a lato del ponte e rompete i vasi e le casse; in una di queste ci sarà uno **Skulltula Dorato**.

La prima volta che entrate nel Mercato [Market] non potrete fare molto. Andate dentro ogni porta, scrutate ogni anfratto e parlate con chiunque incontriate e soprattutto con la bambina dai capelli rossi dinanzi alla fontana della piazza: lei è Malon ed è la figlia del proprietario della Fattoria Lon Lon [Lon Lon Ranch] che si erge nel bel mezzo della Piana di Hyrule.

PORTASEMI PIÙ GRANDE

Adesso cercate la galleria di tiro della città e partecipate al gioco. Avete 10 rupie di diverso colore da frantumare con 15 semi della vostra Fionda; colpite tutti i bersagli e come premio riceverete la **prima espansione del Portasemi** che vi può far portare 40 semi anziché 30. Adesso dirigetevi verso il Castello di Hyrule [Hyrule Castle].

Castello di Hyrule

Anche qua per il momento non potrete fare molto, anzi: un bel niente! Dopo aver sentito nuovamente lo snervante dialogo del gufo e vederlo andar via, correte a sbatter la testa con una capriola contro l'albero sotto di cui era appollaiato: dai rami cadrà un altro **Skulltula Dorato**.

Se provate ad andare a parlare alla guardia che presidia il cancello e pregarlo di farvi passare, otterrete un no come risposta. Aspettate che faccia notte e ritornate al Mercato.

IL CANE SMARRITO

Come per magia ora la piazza del mercato è completamente abitata da cani, la cosa strana è che s'ignora da dove provengano! Andate nei vicoli che serpeggiano dietro alla piazza ed entrate nelle case. Dietro una delle porte che aprirete troverete la signora vestita di azzurro che in dì si diverte a far correre il suo cane per la piazza, ma adesso lo ha smarrito e gli serve il vostro aiuto. Il suo cane è quello bianco che solitamente scorrazza davanti alla porta del Bazaar, per prenderlo camminate verso di lui fino a toccarlo, poi provate ad allontanarvi, in teoria dovrebbe seguirvi. Con lui dietro ritornate dalla signora e in cambio riceverete un **Frammento di Cuore** [*Piece of Heart*].

L'UOVO

Adesso ritornate al Castello di Hyrule e troverete Malon che si diletta a cantare. Parlatele e vi esporrà il suo problema chiedendovi di trovare suo padre, anch'egli andato al castello ma non ancora tornato, in cambio dell'aiuto che gli offrirete vi darà lo **Strano Uovo** [*Weird Egg*].

ENTRARE NEL CASTELLO

Adesso dovrete recarvi al castello, ma come fare? Potete aspettare che albeggi, uscire dalla zona e farvi ritorno per corrompere la guardia con 10 rupie facendovi aprire i cancelli, o, se siete taccagni, potete direttamente salire lungo i rampicanti dietro a Malon. Da lì sarà più facile superare il cancello, l'unica cosa cui dovrete fare attenzione saranno le guardie che pattugliano i giardini. Non è molto difficile: basa stargli a distanza, una volta raggiunta la zona interna salite ancora un muretto arrampicandovi su di esso e tuffatevi nel fossato, uscite in prossimità dell'albero. A questo punto sarà più o meno mattina e dall'uovo sarà uscito un pollo che mostrerete al tizio addormentato poco più in là. Costui è Talon,

il proprietario della Fattoria Lon Lon nonché padre di Malon; dopo avervi parlato andrà in tutta fretta da sua figlia lasciandovi libero il passaggio.

Adesso prendete una cassa e spingetela fino a farla cadere nei gradini a raso del fossato, poi trascinate l'altra cassa sopra la precedente. Ora saltate in cima a queste e da qui verso i canali di scolo.

CORTE DEL CASTELLO

Solo quando il Sole è alto nel cielo potrete fare questa parte, se per caso è notte sarete bloccati appena entrerete.

Nella Corte del Castello [Castle Courtyard] dovrete attraversare i giardini reali senza che le sentinelle vi notino. Alla fine del percorso sarete in un giardinetto dove incontrerete la Principessa del Destino: Zelda.

AUTOCITAZIONISMO!

Ma prima di parlarle usate la visuale in soggettiva per scrutare la finestra a destra, oltre di essa si troveranno appesi i quadri di personaggi che non hanno niente a che vedere con la Leggenda di Zelda. Ma chi saranno mai? Boh!

Chi l'avrebbe mai detto che dentro il Castello di Hyrule si potessero trovare i quadri di Yoshi, Peach, Mario Mario, Bowser e Luigi Mario!!!

NINNANANNA DI ZELDA

Dopo aver parlato a Zelda, che vi cederà la *Lettera di Zelda* [Zelda's Letter], nella scena comparirà Impa, una Sheikah, balia di Zelda che v'insegnerà la *Ninnananna di Zelda* [Zelda's Lullaby], melodia che possiede note magiche e dimostra i vostri legami con la Casata Reale.

Se tagliate accidentalmente un cartello che volevate leggere basta suonare la melodia appena imparata e per magia il cartello si ricostruirà!

Piana di Hyrule

Dopo tutto questo vi ritroverete nella Piana di Hyrule con Impa che vi darà le indicazioni per trovare la seconda Pietra Spirituale, dopodiché lei scomparirà.

Ma prima di dirigervi nel posto che vi hanno comunicato, andate alla Fattoria Lon Lon, non potete sbagliare: è l'unica costruzione in mezzo alla campagna.

Fattoria Lon Lon

AMPOLLA

Entrate nella costruzione a sinistra. Troverete Talon che schiaccia un pisolino contornato dai cucchi. Prima di parlargli prendete tutti i cucchi che vedete in giro e buttateli dietro Talon tra il bancone e la scala, poi parlategli e vorrà proporvi una piccola sfida: dovrete trovare in 30 secondi i tre "super cucchi" che lancerà in mezzo al mucchio generale. Considerato che sono esattamente identici ai cucchi normali, trovarli è più una questione di fortuna in condizioni normali, ma visto che i cucchi normali sono tutti dietro al bancone prendere gli unici super sarà uno scherzo. Una volta colto il trio, Talon vi regalerà la vostra prima *Ampolla* [Bottle] contenente il loro latte.

CANZONE DI EPONA

Uscite e andate a cercare l'unico albero presente alla fattoria: a sinistra appena dopo l'arco, e fateci una capriola per prendere uno *Skulltula Dorato*. Ora entrate nel grande recinto dei cavalli e al centro ci sarà Malon che accudirà i purosangue. Parlatele e vi presenterà la cavallina Epona, parlatele nuovamente e ancora una volta finché vi chiederà di cantare con lei; a questo punto avvicinatevi a lei ulteriormente e prendete la vostra ocarina, ella vi insegnerà la *Canzone di Epona* [Epona's Song]. Dopo averla memorizzata vedrete che la cavallina si affeziona a voi.

Se suonerete questa melodia dinanzi a qualsiasi mucca presente nel gioco, e se avete un'ampolla vuota, avrete gratuitamente un'ampolla piena di Latte Lon Lon [Lon Lon Milk].

FRAMMENTO DI CUORE

Ora andate in fondo al ranch ed entrate nella torretta. Spostate le casse in maniera tale da riuscire a passare attraverso un buco nell'angolo della stanza, al di là potrete mettere le mani su un *Frammento di Cuore*.

Preso il frammento lasciate la fattoria.

RITORNO ALLA FORESTA

Come sicuramente Navi vi avrà detto, bisogna rincontrare Saria, quindi ritornate alla Foresta Kokiri.

Appena arrivati vi accorgete che di Saria non v'è traccia, ma parlando coi vostri amici saprete che ella vi aspetta al "solito posto". Per arrivarci dovrete salire il dislivello dietro alla casa di Mido e arrampicarvi lungo i rampicanti, poi entrate nel nuovo passaggio per arrivare al Bosco Perduto [Lost Woods].

Bosco Perduto

Questo è un bel posto in cui perdersi, ma presenta molte buone occasioni per visitarlo, come alcune espansioni. Sappiate che è strutturato a tasselli con quattro entrate cad'uno, e spesso solo una di queste porta da qualche parte. Per sapere

quale delle strade prendere basta ascoltare: in prossimità del passaggio giusto la melodia di sottofondo si fa più ritmata arricchendosi di nuovi suoni.

ESPANSIONE DEI BASTONI DEKU

Appena entrati girate a sinistra, ignorate lo Skull Kid e continuate la vostra peregrinazione nell'unica via possibile. Continuando ad avanzare arriverete ad un vicolo cieco con un Cespuglio Affari che vi sputerà le Noci Deku addosso, sventate l'offensiva come qualunque altro Cespuglio Deku e vi sarà proposto di pagare 40 rupie per poter comprare la **prima espansione dei Bastoni Deku**, portandone 20 anziché 10.

ESPANSIONE DEL PORTASEMI

Tornate indietro, e a destra dell'entrata ci sarà uno spiazzo più ampio con una piccola depressione. Fermatevi dietro al parapetto e, con la Fionda, lanciate i vostri semi su quel pezzo di tronco appeso al ramo. Se farete tre centri perfetti (caratterizzati da 100 punti cad'uno) avrete la **seconda espansione del Portasemi**: 50 Semi Deku a capienza piena.

FRAMMENTO DI CUORE

Senza cambiare zona, scendete al piano inferiore e salite sul tronco in fondo, giocate con l'ocarina coi due Skull Kid emulando le loro note. Alla terza sessione, dopo lo sforzo mnemonico avrete un **Frammento di Cuore**.

DA SARIA

Rispetto alla vostra entrata in questo tassello andate a sinistra seguendo il suono della melodia di sottofondo, incontrerete nuovamente il tedioso personaggio che risponde al nome di Gaebora, o, più semplicemente, "gufo rompiscatole". Quando finirà il suo discorso imboccate il sentiero sopra di cui stava appollaiato, poi andate a sx, dritto, sx, dx e arriverete al Prato Sacro della Foresta [Sacred Forest Meadow].

PRATO SACRO DELLA FORESTA

State attenti e battete il lupo, con lo scudo alzato paratevi dai suoi attacchi e poi affondate con la spada. Una volta vinto le sbarre che proteggono il terreno sacro si apriranno. Avanzate nel labirinto di siepi guardando la mappa e in breve arriverete alla fine dove troverete una scala che vi permetterà di salire sulle siepi per tornare indietro più in fretta e di arrivare ad un buco che porta ad una Fonte delle Fate [Fairy's Fountain]: utile se avete poca energia; se avete un'ampolla vuota potete anche imbottigliare una fatina per prevenire un'eventuale morte.

CANZONE DI SARIA

Arrivati in fondo alla scalinata troverete Saria che sarà ben felice di vedervi e v'insegnerà la sua melodia: la **Canzone di Saria** [Saria's Song], che, come lei dice, verrà in vostro aiuto quando vorrete parlare a Saria e non siete con lei.

Adesso uscite, risentitevi nuovamente la tiritera di Gaebora e recatevi all'entrata del Bosco Perduto (potete uscire prendendo una qualsiasi strada sbagliata e poi rientrare).

FRAMMENTO DI CUORE

Dall'entrata, andate a sinistra dove troverete lo Skull Kid di prima che si diverte in cima ad un tronco, salite sul tronco lì vicino e suonate la Canzone di Saria: un **Frammento di Cuore** tutto per voi.

Ora ritornate alla Piana di Hyrule, imboccate la via che vi mostrò Impa, superate il piccolo ponte e salite per la lunga scalinata che porta al Villaggio Kakariko [Kakariko Village]. Assicuratevi sia giorno.

Villaggio Kakariko

Placido villaggio ai piedi di Monte Morte [Death Mountain], ha molte più sorprese di quante non ne immaginate!

AMPOLLA

Come prima cosa dopo aver parlato a tutti, ovviamente, andate dalla ragazza che alleva i cucchi nella zona meridionale in fondo al villaggio. Scoprirete che ha smarrito tutti i 7 cucchi che alleva e naturalmente sarete voi a riportarli all'interno dell'aia. Il primo è all'entrata di Kakariko, un altro è dentro una cassa a fianco della porta della casa a sinistra al livello più basso, il terzo è di fianco all'aia, il quarto è dinanzi al cancello per Monte Morte, a nord, il quinto lo prendete planando con un altro cucco dalla casa in costruzione verso l'altura a fianco; il sesto, sempre planando, dal parapetto davanti al mulino verso il parapetto dall'altra parte. Atterrate, buttate il cucco nella zona aperta e scendete per prendere il secondo, poi buttate anch'egli nella zona aperta e salite la scala per andare dietro al mulino a prendere l'ultimo cucco. Dopo averlo buttato nell'aia andate a recuperare gli altri due, e dopo averli messi tutti dentro la ragazza vi darà la seconda **Ampolla**.

SKULLTULA DORATI

Entrate nelle case e una di queste la troverete completamente ricoperta di ragnatele con un aspetto molto fatiscente; questa è la Casa degli Skulltula [House of Skulltula], e i suoi abitanti (l'intera famiglia Skulltula) sono stati stregati a causa della loro avarizia. Per salvarli dovrete conquistare i 100 sigilli rilasciati da ogni ragno dorato presenti in tutta Hyrule; in cambio riceverete ogni tanto un premio diverso ogni volta.



Finito di visitare le case proseguite il vostro cammino verso il Cimitero [Graveyard] nella parte orientale del villaggio.

Cimitero

Come prima cosa tagliate un po' d'erba e sollevate qualche masso; sicuramente troverete degli Insetti [Bug] che gireranno per il terreno. Imbottigliatene uno con l'ampolla: vi servirà più avanti.

CANZONE DEL SOLE

Noterete senz'altro il bambino e alcune tombe, leggermente diverse dalle altre, ma la tomba che più v'interessa sarà l'ultima di tutte: la Tomba della Famiglia Reale. Fermatevi davanti alla tomba, tirate fuori l'ocarina e sopra il simbolo della Triforza suonate le note della Ninnananna di Zelda: la tomba si aprirà. Cadeteci dentro. Al suo interno avanzate, dapprima vincendo tutti i pipistrelli, poi i ReDead, fino ad arrivare ad un altare, qui imparerete la *Canzone del Sole* [Sun's Song]. Questa melodia è magica perché sostituisce la Luna col Sole e viceversa, senza necessariamente aspettare che il normale ciclo faccia il suo corso nella Piana di Hyrule.

FRAMMENTI DI CUORE

Usciti dalla tomba scoprirete che sarà notte a causa della canzone imparata poco fa. Cercate il custode del Cimitero, Dampé, e parlategli per farlo scavare sotto pagamento. Scavate nelle zone dove la pavimentazione lascia spazio alla terra battuta finché non trovate il *Frammento di Cuore*; è probabile che ci vorrà parecchio tempo per trovarlo, considerato che va a fortuna e che Dampé è particolarmente lento, inoltre i vostri fondi non sono illimitati.

Un altro frammento lo trovate in una tomba. Profanate la seconda tomba della seconda fila dell'altura più alta, tiratela da dietro e rivelerete un buco. Entrate e sconfiggete il ReDead, alla sua disfatta suonate la Canzone del Sole sull'altarino e avrete il *Frammento di Cuore*.

Per il momento le vostre azioni al Cimitero le avete svolte tutte; tornate a Kakariko.

Deviazione

SKULLTULA DORATI

Ricordatevi una cosa: gli Skulttula che si trovano liberamente compaiono solo di notte.

Adesso che è notte, appunto, sarà comparso un primo *Skulttula Dorato* su un muro perimetrale della Casa degli Skulttula, un *secondo* è su un bancale di mattoni nell'edificio in costruzione, mentre un *terzo* è presente sulla scala del belvedere: colpitelo con la Fionda, poi salite la scala per il sigillo. Infine un *quarto* Skulttula lo troverete facendolo cadere dall'albero all'inizio del villaggio; e per ultimo il quinto *Skulttula Dorato* lo trovate dietro alla casa più vicina al sentiero di Monte Morte.

Ora che avete più di 10 sigilli, andate nella Casa degli Skulttula e il ragazzo guarito vi darà il *Portarupie degli Adulti* [Adult's Wallet], ora potete portare fino a 200 rupie.

LA GUARDIA

Adesso andate dalla guardia che presidia il cancello per Monte Morte e parlategli. Per passare dovrete fargli vedere la Lettera di Zelda; inoltre vi chiederà il favore di recarvi alla Città del Castello per recuperare una maschera. Vi darà inoltre un consiglio per affrontare i pericoli della montagna e, per agevolarvi, vi farà fare uno sconto per comprare lo Scudo di Hylia [Hylian Shield] al Bazaar del Mercato: anziché 80 lo pagherete 60 rupie, ma si può prendere anche da un'altra parte senza pagare.

MASCHERA KEATON

Per il momento recatevi alla Città del Castello e cercate il negozio di maschere. Al suo interno parlate col commesso per la *Maschera Keaton* [Keaton Mask]; non andate a comprarvi lo scudo e ritornate al Cimitero di Kakariko.

SCUDO DI HYLIA

Cercate tra la prima fila l'unica tomba con davanti tre fiorellini e profanatela, ma fatelo di notte: se è di il bambino non vi permetterà di tirare la lapide. Sapete cosa fare, vero? Suonate la Canzone del Sole e proseguite.

All'interno della tomba troverete dentro l'unico forziere lo *Scudo di Hylia*, scudo con cui combattono i guerrieri Hyliani, resistente anche al fuoco ma troppo pesante per poter essere maneggiato da un bambino.

LA VIA PER MONTE MORTE

Ora tornate a parlare alla guardia con la Maschera Keaton indosso e lui ve la comprerà. Adesso, finalmente, salite e dirigetevi lungo i pendii della montagna.

Monte Morte

SENTIERO DI MONTE MORTE

In questo semplice tratto inerpicatevi lungo il sentiero annientando i Tektite che incontrate e in breve arriverete all'entrata delle Caverne Dodongo [Dodongo's Cavern]; qua incontrerete delle nuove creature appartenenti alla razza Goron. Quando arrivate alla bandiera continuate ad avanzare lungo il sentiero più basso e arriverete alla Città Goron [Goron City].

Città Goron

Se andrete a parlare col Goron sulla piattaforma in mezzo alla città sospesa da delle funi, vi dirà che il loro capo, Darunia, s'è chiuso dentro la saletta e aspetterà un messaggero della famiglia reale. La saletta è al livello più basso dietro alla giara gigante; mettetevi sopra il tappetino e suonate la Ninnananna di Zelda per entrare.

BRACCIALETTO GORON

Troverete Darunia molto arrabbiato, al punto tale che non vi degnerà di un dialogo produttivo. Per calmarlo suonategli la Canzone di Saria e ammirate il disgustoso balletto che improvviserà. Alla fine del divertente intermezzo vi esplicherà i motivi di tanta arrabbiatura e vi cederà la Pietra Spirituale del Fuoco a patto di disinfectare le Caverne Dodongo; per agevolarvi il compito vi darà il *Braccialetto Goron* [*Goron's Bracelet*], strumento che vi servirà a sradicare i cespugli e i Fiori Bomba [Bomb Flower].

FRAMMENTO DI CUORE

Ora prendete un Bastone Deku e usate il braciere che c'è nella camera per accendere le quattro torce presenti al livello inferiore della cava; fate in fretta poiché si spegneranno dopo un po'. Quando saranno tutte accese l'enorme giara al centro comincerà a ruotare su se stessa. Adesso salite ad un piano intermedio e prendete un Fiore Bomba, lanciatelo dentro la giara e se questa si fermerà mostrando la faccia sorridente avrete il *Frammento di Cuore*.

Prima di lasciare la città assicuratevi di avere libero accesso al Bosco Perduto; andare al secondo piano (partendo dal basso) a far esplodere i Fiori Bomba nel passaggio.

VERSO LE CAVERNE

Quel che adesso dovrete fare sarà di uscire dalla Città Goron e andare a destra dove troverete un Fiore Bomba che prontamente butterete di sotto per far saltare il macigno che ostruisce l'entrata alle Caverne Dodongo. Il Frammento di Cuore che vedete sopra l'entrata si prenderà successivamente; per il momento entrate nelle caverne.

2. Caverne Dodongo

Come prima cosa fate esplodere l'entrata con un Fiore Bomba.

PIPISTRELLI IGNEI

Ricordatevi di prestare assoluta attenzione ai pipistrelli ignei: se vi vengono addosso, anche se vi parate, lo Scudo Deku che tanto avete sudato per prenderlo sarà bruciato e voi rimarrete senza difese. Un consiglio è quello di equipaggiare lo Scudo di Hylia, ma sarà più difficoltoso combattere rimanendo sulla difensiva. Se per sventura il vostro scudo diverrà inutilizzabile potete comprarne un altro dal Cespuglio Affari che si trova nella stanza principale del dungeon, ma il suo prezzo sarà un po' esoso.

MAPPA DEL DUNGEON

Attorno alla stanza principale ci sono dei muri che possono essere abbattuti con la detonazione dei Fiori Bomba. Abbattete il muro di sinistra e troverete la *Mapa del Dungeon*.

Adesso abbattete i muri di destra e passate per l'unico passaggio che scoprirete. Potete anche lanciare i Fiori Bomba addosso agli occhi girevoli che lanciano laser (Beamos) per eliminarli istantaneamente.

DENTRO LE CAVERNE

Avanzate di stanza in stanza vincendo man mano i nemici incontrati. I Dodongo, quando sconfitti, esploderanno: state attenti. Nel corridoio avanzate fino in fondo dove, per aprire la porta, dovrete posizionare una statua di Armos sul pulsante a pressione costante.

Nella prossima stanza dovrete battervi contro il miniboss: due Lizalfos. Questi sono i primi veri nemici del gioco, teneteli puntati col puntamento automatico e paratevi con lo scudo quando serve. Dopo averli vinti continuate per la vostra strada dove incontrerete dei Dodongo adulti. State molto attenti al loro alito di fuoco e ricordate che il loro punto debole è la coda. Dopo averli sconfitti usate i Bastoni Deku per accendere le torce e proseguire; se non n'avete usate un Fiore Bomba per far esplodere il muro all'entrata e poter comprare dal Cespuglio Affari che troverete oltre il muro un Bastone Deku per 15 rupie.

BUSSOLA

Dopo aver superato la caverna sarete nuovamente nella stanza principale, ma questa volta avrete un pulsante da premere che vi aprirà la porta in fondo.

Nel nuovo ambiente fate crollare il muro davanti alla scala a gradoni di pietra per avere la *Bussola*, dopo aver sconfitto l'Armos a guardia del forziere (usate i Fiori Bomba). Per far scendere la scala dovrete far esplodere tutta la fila di Fiori Bomba in simultanea; prendete il Fiore Bomba a fianco della porta della Bussola e piazzatelo nello spazio vuoto tra i fiori attorno alla scala, se farete bene la scala scenderà e voi potrete andare al 2F dove vi aspetta uno *Skulltula Dorato* proprio davanti alla porta d'uscita, sul groviglio di rami.

BOMBE

Nella prossima stanza dovrete premere il pulsante sulla cima della colonna al centro, ma solo la statua di Armos davanti alla scala sarà innocua, non toccate le altre altrimenti si animeranno.

Dopo esser passati sul ponte sospeso sarete in una stanza con le Trappole. Il vostro scopo è di far esplodere il muro che vi preclude l'accesso alla prossima stanza, ma il muro è a mezz'aria sopra una scala; sarete costretti a buttare i Fiori Bomba col tempismo giusto affinché esplodano a mezz'aria facendo crollare la parete. Usate il blocco per salire sulla colonna dove troverete anche un forziere con 20 rupie e cogliete il Fiore Bomba, tenetelo in mano per qualche istante e poi lanciatelo verso la scala.

Nella nuova stanza colpite l'occhio con i semi della Fionda.

Secondo miniboss: altri due Lizalfos. Batteteli come avete fatto per i due precedenti.

Ancora, il primo occhio in alto, poi il secondo nascosto a sinistra.

Siete ritornati nella stanza delle Trappole. Senza cadere andate dritti ad aprire il grande forziere dove troverete il vostro nuovo strumento: il **Portabombe [Bomb Bag]**, ora avete con voi fino a 20 bombe.

DAL BOSS

Proseguite e ritornerete nuovamente nella stanza principale, premete il pulsante e adesso vi sarà più facile salire fino a qui dall'entrata. Percorrete il ponte sospeso e lanciate le bombe dai buchi del ponte in maniera tale da accendere gli occhi della statua e farle aprire la bocca. In fondo al ponte, dietro al muro cedevole, troverete 5 rupie.

Nella nuova zona state attenti ai pipistrelli ignei e andate a destra. Poco più avanti ai blocchi ci sarà un muro cedevole: usate una bomba e troverete un Armos a guardia di uno **Skulltula Dorato**. Uscite e usate i blocchi in maniera tale da poter mettere uno a ridosso del dislivello per poter proseguire. In breve sarete ritornati alla stanzetta con la Porta del Boss. Spingete il blocco fino al pozzetto al centro della stanza e affrontate il boss.

RE DODONGO - il Dinosaurio Infernale

Prendete dal forziere un set di bombe e piazzatene una sulla zona di terreno più scuro.

Più grandi sono, più rumore fanno cadendo!

È molto più semplice di quanto non sembri, ciò che dovrete fare sarà evitare i suoi attacchi e le alitate di fuoco. Quando sta inalando aria per le sue alitate prendete un Fiore Bomba (oppure le vostre bombe) e lanciateglielo in bocca; poi affondate con la spada. Continuate ad evitare i suoi attacchi e in poco tempo sconfiggerete il re. Recuperate il **Portacuore** ed entrate nel cono di luce.

Dopo il 2° Dungeon

Nell'intermezzo che ci sarà appena sarete usciti riceverete da Darunia il **Rubino Goron [Goron's Ruby]**, ovverosia la Pietra Spirituale del Fuoco.

Ora recatevi nella zona più bassa del sentiero dove dovrete buttar giù con una bomba la parete di sinistra per rilevare un'alcova con dentro uno **Skulltula Dorato**, dopo averlo sconfitto arrampicatevi lungo il muro per il sigillo. Tornate alla Città Goron.

PORTABOMBE GRANDE

Vedete il Goron che rotola ad uno dei piani intermedi? Prendete una vostra bomba e con essa cercate di fermarlo sotto l'arcata, nella zona al coperto. Vi darà il **Portabombe Grande [Big Bomb Bag]** con una capienza di 30 bombe.

SKULLTULA DORATO

Al livello più superiore ci sono dei massi, usate le bombe per aprirvi un varco e andate avanti fino ad immettervi in un corridoio che porta ad una stanza con molte pietre. Usate le bombe per far esplodere quelle marroncine e cercate di raggiungere il fondo dove troverete 100 rupie e, dentro una cassa, lo **Skulltula Dorato**.

INFORMATIVA

A questo punto è bene sapere che le bombe non fanno saltare tutte le pietre, ma solo quelle di un determinato colore. Memorizzate tal colore perché in futuro diverrà utile. Esistono pietre di tre diversi colori e in base alla loro colorazione possono essere abbattute con strumenti diversi. In seguito acquisirete le conoscenze e le capacità necessarie per frantumare anche le altre rocce.

DALLA FATA RADIOSA

Tornate al Sentiero di Monte Morte [Death Mountain Trail] fino alla bandiera, e questa volta prendete il ripido versante che porta in vetta. Usate le bombe per frantumare i massi, per il secondo fate come in precedenza sfruttando il vostro tempismo. Sotto l'ultimo masso ci sarà un buco dove ci troverete una mucca (???)

Ora equipaggiatevi con lo Scudo di Hylia. Avanzate e quando si tinge tutto di rosso premete il tasto dello scudo per fare testuggine e rimanere illesi riparandovi sotto il resistente scudo. Continuate fino ad arrivare sulla parete scalabile. Fate fuori i ragni e scalate la montagna. Ritroverete nuovamente Gaebora, ma ignoratelo. Usate una bomba sul muro a sinistra del cartello e scoprirete una Fontana delle Fate [Great Fairy's Fountain].

ATTACCO EROE

Suonate la Ninnananna di Zelda sopra il simbolo della Triforza e la Fata Radiosa [Great Fairy] che apparirà vi farà dono dell'**Attacco Eroe**, potenziando il vostro attacco rotante, ma attenzione perché consuma energia magica.

SKULLTULA DORATO

Ora andate dentro nel Cratere di Monte Morte [Death Mountain Crater] prendendo la strada a destra del cartello. Appena entrati picchiate una testata contro la cassa a sinistra per lo *Skulltula Dorato*.

FRAMMENTO DI CUORE

Chi l'avrebbe mai detto che Gaebora servisse a qualcosa! Parlateci e in un attimo vi porterà a Kakariko, per l'esattezza sopra il tetto della casa di Impa. Se scendete lentamente a destra, cadrete sopra la tettoia dell'aia della ragazza. Entrate nella porticina e prendete il *Frammento di Cuore* contenuto nella gabbia insieme alla mucca.

Varie

FUOCO DI DIN

Fate ritorno al Castello di Hyrule e recatevi dal masso in fondo alla rientranza dietro al cancello. Usate una bomba e scoprirete una Fontana delle Fate. Con la Ninnananna di Zelda otterrete il *Fuoco di Din* [*Din's Fire*]. Questo incantesimo fa diradare attorno a Link una bolla di fuoco con raggio crescente.

MASCHERA TESCHIO – PARTE PRIMA

Prima di uscire dalla Città del Castello andate al negozio di maschere e pagate per la Maschera Keaton, poi prendete la *Maschera Teschio* [*Skull Mask*]. Ora dirigetevi al Bosco Perduto.

ESPANSIONE DEI BASTONI DEKU

Dall'entrata andate a dx, poi a sx, dx, sx, sx e arriverete ad una nuova zona. Cercate in mezzo all'erba alta un buco, la sua posizione sarà tradita da alcune farfalle che ci volano sopra. All'interno, camminate in avanti con la Maschera Teschio e i Deku che ci sono lì vi daranno la *seconda espansione dei Bastoni Deku*: ora porterete fino a 30 rami.

ESPANSIONE DELLE NOCI DEKU

Uscite e proseguite a sx e a sx, con una bomba buttate giù il masso e il Cespuglio Affari all'interno vi darà per 40 rupie la *prima espansione delle Noci Deku*: ne porterete fino a 30.

MASCHERA TESCHIO – PARTE SECONDA

Tornate dallo Skull Kid che vi diede un Frammento di Cuore in cambio della Canzone di Saria (a sx dopo l'entrata) e parlategli con la Maschera Teschio equipaggiata: ve la comprerà.

PORTABOMBE GIGANTE E FRAMMENTO DI CUORE

Tornate alla Città del Castello di giorno e scoprirete che alcuni esercizi sono entrati in attività. Andate a partecipare al gioco delle BombeChu [BombChu] e vincete il premio che comparirà in maniera del tutto casuale. I premi che v'interessano sono un *Frammento di Cuore* e il *Portabombe Gigante* [*Biggest Bomb Bag*] dalla capacità di 40 bombe.

MASCHERA SPAVENTEVOLE

Andate al negozio di maschere e prendete possesso della *Maschera Spaventevole* [*Spooky Mask*]; dovrete portarla al bambino che scorrazza per il Cimitero durante la giornata. Tanto che siete qui, se vi serve una fatina tornate dentro la tomba dello Scudo di Hylia e fate detonare una bomba sul muro dietro al forziere: Fonte delle Fate.

BUNNY HOOD – PARTE PRIMA

Ritornate dal venditore di maschere e questa volta uscirete dal suo negozio col *Bunny Hood*: due simpatiche orecchie da coniglio. La persona cui consegnarla per adesso non c'è ancora, ma se girate per la Piana di Hyrule di notte con questa maschera non compariranno più gli Stalchild.

La terza Pietra Spirituale

Se parlerete a Saria usando Navi con la Canzone di Saria, essa vi dirà di dirigervi verso il fiume ad oriente, ed è proprio la che andrete: al Fiume Zora [Zora's River].

Fiume Zora

Purtroppo dovrete risentire il noioso Gaebora. Andate a sbattere la testa contro il tronco dell'albero per uno *Skulltula Dorato*; poi usate le bombe per aprirvi un varco.

FAGIOLI MAGICI

Poco più in là ci sarà un tizio che non farà altro che mangiare fagioli per tutto il tempo. Parlategli e vi venderà per 10 rupie i *Fagioli Magici* [*Magic Beans*], però ve ne venderà solo un pezzo. In tutto il gioco solo da lui potrete prendere i Fagioli Magici, e comunque potrete prenderne solo 10 pezzi al massimo. Il problema è che ogni volta che andrete da lui a comprarne degli altri, lui alzerà il prezzo man mano, arrivando a vendere il decimo per 100 rupie. Sappiate che doveste averli tutti e dieci, quindi non mancate di tornarci in futuro quando avrete sufficienti rupie o quando vi serviranno i Fagioli Magici.

Tanto che siete qui, vedete la zolla di *terreno soffice* a fianco dell'odioso tizio? Piantate un Fagiolo Magico all'interno del buchino e crescerà una pianticella che sarà molto utile in futuro.

RISALENDO LA CORRENTE

Ora fate qualche passo indietro e prendete il cucco che non a caso era lì. Usatelo per andare dall'altra parte del corso d'acqua e continuate, sempre col cucco sopra la testa, a risalire il fiume.

Arriverete subito a dover passare su una zona rialzata e poco più in là vedrete un **Frammento di Cuore**; per prenderlo dovrete saltare col cucco e buttarlo subito dopo quando s'è a mezz'aria e si sta per toccare la piattaforma successiva. In questo modo Link s'aggrapperà all'altura e voi potrete prendere il frammento. Quando riscendete, riacchiappate il cucco e continuate fino a passare il ponte sospeso e arrivare alla cascata. Da qui giratevi verso valle e noterete un altro **Frammento di Cuore**, usate il cucco per planare verso il frammento.

Ora aspettate la notte e uno **Skulltula Dorato** farà la sua apparizione sulla scaletta a pioli poco più in basso. Usate la Fionda.

Mettetevi davanti alla cascata sopra la mattonella di granito e suonate la Ninnananna di Zelda per mettere piede nelle Terre Zora [Zora's Domain].



Terre Zora

Come prima cosa, a parte parlare con gli Zora, recatevi in alto dove incontrerete Re Zora. Dopo avergli parlato andate a sinistra e giocate al gioco che vi proporrà lo Zora sulla cima della cascata. Prendete tutte le rupie entro il tempo limite e ritornate dallo Zora che vi darà la **Scaglia Argentata** [Silver Scale] con cui potrete immergervi un po' più in profondità.

FRAMMENTO DI CUORE

Ora tornate da Re Zora e con un Bastone Deku portate il fuoco dal braciere lì accanto alle torce ai piani inferiori, comprese quelle dietro alla cascata. Se farete un buon lavoro, proprio dietro alla cascata comparirà un **Frammento di Cuore**.

Deviazione

AMPOLLA

Davanti alla cascata si intravede una specie di porta sott'acqua. Con l'ausilio della Scaglia Argentata immergetevi e oltrepassate il passaggio per ritrovarvi in un'altra area. Senza uscire dall'acqua cercate sul fondo un oggetto che sarà indicato da Navi. Immergetevi e prenderete la vostra terza **Ampolla** con dentro un messaggio (che potrete liberamente leggere) da recapitare a Re Zora.

CANZONE DELLO SPAVENTAPASSERI – PARTE PRIMA

Uscite dall'acqua. Poco più in là ci sarà un piccolo orticello con due spaventapasseri. Parlate a quello più vicino all'acqua, poi usate la vostra ocarina per comporre in seduta stante una melodia creata da voi e facile da ricordare. Lo spaventapasseri si mostrerà molto soddisfatto del vostro estro creativo e vi prometterà di aiutarvi in futuro, quando suonerete nuovamente le stesse note dinanzi a lui.

PESCA SPORTIVA – PARTE PRIMA

Nella zona nord-est a ridosso del lago ci sarà una baracca che ospita gare di pesca sportiva. Entrateci e parlate col gestore per avere una canna da pesca. Il vostro scopo è pescare un pesce di dimensioni pari o maggiori a 10 libbre. Il premio per la sua cattura è un **Frammento di Cuore**.

SKULLTULA DORATO

Andate vicino all'altra costruzione: il laboratorio. Ai piedi del muro vedrete una zolla di **terreno soffice**, fate uscire dall'ampolla l'insetto: ne usciranno 3, usatela subito dopo per riprendere uno di quei tre insetti che usciranno così la prossima volta che svuoterete l'ampolla ne spunteranno ancora tre, evitandovi di andarli a cercare ogni volta. Quando un'insetto sarà entrato nel buco da quest'ultimo uscirà uno **Skulltula Dorato**, prendetelo e poi piantate un Fagiolo Magico.

Fontana Zora

Immergetevi nuovamente e ripassate per il passaggio di prima, andate da Re Zora e mostrategli l'ampolla: vi aprirà un accesso per una nuova area e vi svuoterà l'ampolla. Ma prima di dirigervi nella nuova zona andate a camminare nell'acqua bassa per imbottigliare un pesce. Poi passate dietro a Re Zora per giungere alla Fontana Zora [Zora's Fountain].

L'unica cosa che potete fare sarà quella di andare sull'altarino e liberare il pesce al suo centro. Con una scenetta molto divertente vi ritroverete Dentro le Viscere di Jabu-Jabu [Inside Jabu-Jabu's Belly]: il nuovo dungeon.

3. Dentro le Viscere di Jabu-Jabu

Siete nella bocca. Avanzate e colpite con la fionda il pulsante sul soffitto per aprire la porta. Almeno per il momento, evitate le meduse: sono elettrificate e non potrete sconfiggerle.

LA PRINCIPESSA SMARRITA

Continuate ad andare dritto fino a trovare Ruto, la figlia di Re Zora. Dopo il dialogo andrà a cadere in un risucchio, se-guitela e riparatela fino a quando non si accovaccia permettendovi di trasportarla come fosse un vaso. Dopo averla presa, cercate di ritornare al 1F passando per la porta alle vostre spalle, portandovi Ruto. Per superare la vasca nel prossimo ambiente scendete sul suo fondo e buttate Ruto dall'altra parte (se la buttate contro un nemico quest'ultimo verrà eliminato). Adesso premete il pulsante sul fondo e, a nuoto, raggiungetela. Vedete lo *Skulltula Dorato* sui rampicanti a lato della vasca? Non dimenticate di prenderlo. Poi, come all'inizio, colpite il pulsante sul soffitto. Questa è la stanza dell'ascensore! Dall'altra parte, dopo il passaggio sott'acqua, c'è un Cespuglio Affari che vi venderà Noci Deku per 15 pezzi l'una. Aspettate che l'ascensore scenda e poi saltateci sopra con Ruto, infine ritornate nella stanza dove trovaste la piccola Zora.

BOOMERANG

Evitando i mulinelli sulla superficie del pavimento, andate dall'altra parte della stanza e superate la prossima porta. Questa è la zona dove si concentreranno tutte le vostre ricerche. Dapprima andate ad ogni bivio sempre a destra, ovviamente evitando i nemici, e posizionate Ruto sopra l'interruttore a pressione costante. Nella prossima stanza dovrete battere tutti gli Stinger che ci sono per rivelare un forziere con dentro il *Boomerang*; è consigliato l'uso della Fionda. Ora con l'arma australiana potete tranquillamente sconfiggere tutti quei nemici elettrificati senza subire alcun danno.

MAPPA DEL DUNGEON

Riprendete Ruto e posatela sull'interruttore situato dalla parte opposta rispetto a dove siete ora. Nella nuova stanza colpite il tentacolo rosso al livello della strozzatura col Boomerang e avrete la *Mapa del Dungeon*, inoltre avete aperto una nuova via.

BUSSOLA

Da dove uscite riprendete Ruto e andate immediatamente a sinistra, entrando con lei. Avete 40 secondi di tempo per sconfiggere tutti i nemici presenti nella stanza, col Boomerang non dovrebbero esserci problemi. A lavoro ultimato avrete la *Bussola*.

ELIMINARE I TENTACOLI

Adesso, dall'entrata a sud, girate a destra e poi a sinistra. Entrate sempre con Ruto per non perderla. Vincete il tentacolo blu come avete fatto per quello rosso; poi entrate nell'unica stanza dove non siete ancora entrati, ovvero quella immediatamente dritto rispetto all'entrata a sud. Dopo aver sconfitto l'ultimo tentacolo ritornate con Ruto alla stanza dove l'avete incontrata e buttatevi giù per il buco che in precedenza era ostruito da una propaggine. Appena atterrati fate fuori i *due Skulltula Dorati* che trovate sul muro, ora che avete il Boomerang non sarà un problema raggiungerli; infine passate per la porta di fianco a voi per trovare con vostra sorpresa la Pietra Spirituale dell'Acqua.

MINIBOSS

Lanciate Ruto verso la gemma e in breve affronterete un Big Octo. La tecnica è di correre in circolo lontano da lui, in maniera tale da arrivarlo dietro e immobilizzarlo col Boomerang per poi colpirlo con la spada. La cosa è possibile dato che siete leggermente più veloci di lui, ma sarà lunga. A volte il Big Octo cambia senso di rotazione, per non rischiare di trovarvelo davanti e non poter più far niente, osservate la piattaforma centrale: girate sempre in senso opposto a quello delle punte, non tradiscono mai.

Dopo aver vinto il Big Octo, Ruto scomparirà momentaneamente; a questo punto salite sulla piattaforma centrale e continuate ad avanzare.

DAL BOSS

Dopo la porta vi toccherà colpire col Boomerang le due gomme rosse, quando sono blu usatele per attraversare la prossima porta al di là della quale dovrete saltare dall'altra parte. Dopo esser scesi prendete una cassa lì accanto e posatela sul pulsante a pressione costante. Passate per la porta aperta.

Nell'ultima stanza prima del boss fate piazza pulita di meduse e non dimenticatevi lo *Skulltula Dorato* sui rampicanti. Poi salite in cima a quest'ultimi e usate il Boomerang per colpire l'interruttore che apre la Porta del Boss.

BARINADE - l'Anemone Bio-Elettrica

Uno tra i più begli incontri e uno tra i boss più ispirati di questo gioco!

Muovetevi sempre e cercate di non farvi mai avvicinare. Usate sempre il Boomerang e tenetevi a distanza. Sappiate che Barinade si difende a cipolla: ogni volta che farete fuori uno dei suoi strati protettivi mostrerà quello successivo. Continuate a colpirla e recidete i tendini evitando le scariche elettriche e quando comincerà a far roteare le meduse colpitele al centro, poi passate alle meduse quando non avranno più legami con l'anemone. Fatto fuori il primo giro di meduse, Barinade mostrerà il secondo e comincerà a muoversi per l'arena. Dopo quest'altro strato di meduse l'anemone attaccherà con più frequenza. Dopo un bell'incontro avrete il *Portacuore* e potrete riappacificarvi con Ruto.

Dopo il 3° Dungeon

Dopo un divertente intermezzo Ruto vi darà lo **Zaffiro Zora** [*Zora's Sapphire*]: la Pietra Spirituale dell'Acqua. Con questa avete tutte le tre pietre per tornare da Zelda e salvare Hyrule.

SKULLTULA DORATI

Rimanete sul tronco dove siete ricomparsi insieme a Ruto e suonate la Canzone del Sole se per caso non è notte. Arrivata la Luna, usate il Boomerang per prendere lo **Skulltula Dorato** che comparirà lì vicino.

Il secondo **Skulltula Dorato** lo trovate sull'albero nella zona sud-est della fontana.

VENTO DI FARORE

Ora fate detonare una bomba vicino al masso lì accanto e... sorpresa! Invece del masso sarà crollata l'intera parete. Nel nuovo passaggio troverete una Fontana delle Fate e la Fata Radiosa al suo interno vi darà un nuovo incantesimo: il **Vento di Farore** [*Farore's Wind*]. Questo è un teletrasporto. Usarlo la prima volta significa impostare, sul luogo dove lo usate, il teletrasporto; quando lo usate la seconda volta sarete teletrasportati istantaneamente al luogo dove lo avete usato la prima volta, o, in alternativa, togliere il teletrasporto verso quel luogo.

PIETRA DELL'AGONIA

Ora che avete più di 20 sigilli andate alla Casa degli Skulltula e dal secondo ragazzo guarito avrete la **Pietra dell'Agonia** [*Stone of Agony*]. Questo curioso oggetto ha la capacità, qualora voi aveste il Rumble Pak (o se state giocando sul Cubo con un pad col cavo), di far vibrare il pad in corrispondenza di alcuni segreti nascosti un po' dovunque. Quando sentite il pad vibrare significa che siete vicini al segreto, se vi avvicinerete vibrerà più intensamente. Per svelare il segreto, di norma ai piedi d'un albero, dovrete far detonare una bomba sopra al punto di massima vibrazione: comparirà un buco.

Skulltula Dorati

Ora andiamo a collezionare un po' di sigilli!

MONTE MORTE E KAKARIKO

Risalite il Sentiero di Monte Morte e fate uscire un insetto sopra al **terreno soffice** davanti all'entrata per le Caverne Dodongo: **Skulltula Dorato**. Poi piantate un Fagiolo Magico.

Tornate al Cimitero di notte e sul muro vicino alla tomba più a destra della seconda fila troverete lo **Skulltula Dorato**; ricordatevi di usare il Boomerang per quelli irraggiungibili. Adesso cercate nella zona nord-ovest una zolla di **terreno soffice** dove piantare un Fagiolo Magico dopo aver liberato un insetto per lo **Skulltula Dorato**.

PIANA DI HYRULE E FATTORIA LON LON

Scendete da Kakariko e andate nella Piana di Hyrule. Alla vostra destra vedrete un piccolo alberello isolato, se vi avvicinerete il pad comincerà a vibrare. Piazzate una bomba a contatto con il tronco dell'albero e un buco si aprirà nel terreno. All'interno dovrete usare il Boomerang per prendere il sigillo dello **Skulltula Dorato**.

Recatevi alla Fattoria Lon Lon, sempre di notte. Su una finestra della costruzione principale vedrete uno **Skulltula Dorato**. Recatevi in fondo al ranch, dietro alla tettoia esternamente al recinto ci sarà lo **Skulltula Dorato**. L'ultimo **Skulltula Dorato** della zona lo trovate su uno dei muri perimetrali della fattoria a destra della torretta. Ora se andate nel Menu Mappa noterete che sarà comparso il simbolo dello Skulltula accanto al nome della zona in cui vi trovate; questo significa che avete preso tutti i ragni presenti nella zona.

PORTARUPIE GIGANTE

Adesso che avete più di 30 sigilli, andate alla Casa degli Skulltula per avere il **Portarupie Gigante** [*Giant Wallet*]; ora potete trasportare fino a 500 rupie.

BUNNY HOOD – PARTE SECONDA

Ora che avete tre Pietre Spirituali per la Piana di Hyrule sarà comparso un maratoneta che non fa altro che correre per tutta la giornata per poi fermarsi quando è notte. Una volta che si fermerà parlategli; poi parlategli ancora col Bunny Hood e ve lo comprerà per una cifra così elevata che vi riempirà il Portarupie. Di solito questo è il momento migliore per prendere i restanti Fagioli Magici dal tizio al Fiume Zora: prima andate da lui a comprarne più che potete, poi vendete il Bunny Hood e infine ritornate al fiume per acquistare i restanti fagioli.

Sette anni

Finalmente potete dirigervi verso il Castello di Hyrule e andare a parlare con Zelda! Ma vi attenderà una bella sorpresa!

OCARINA DEL TEMPO

Dopo lo scenografico intermezzo, tuffatevi nel fossato e prendete lo strumento sul fondo come avete fatto per l'ampolla. Complimenti, adesso avete lo strumento chiave che dà il nome al gioco: l'**Ocarina del Tempo** [*Ocarina of Time*]!

CANZONE DEL TEMPO

Con un altro intermezzo molto ben fatto imparerete in via telepatica da Zelda la *Canzone del Tempo* [Song of Time]. Dopo esser ritornati alla realtà dirigetevi all'interno della città.

Deviazione

MASCHERA DELLA VERITÀ

Andate al negozio di maschere e pagate le 50 rupie, poi prendete la *Maschera della Verità* [Mask of Truth], necessaria per sapere i pettegolezzi dalle omonime pietre in giro per Hyrule che hanno il medesimo simbolo della maschera e che, se colpite, daranno l'ora o partiranno a razzo con una bomba o faranno altro a seconda di come interagirete con loro. A scelta potete prendere anche qualsiasi altra maschera presente; sia quelle che avete utilizzato in precedenza, sia le maschere delle razze presenti nel gioco.

SKULLTULA DORATI

Ritornate alla Foresta Kokiri di notte e andate dietro al negozio, vedrete una zolla di *terreno soffice*, prima di seminare un Fagiolo Magico svuotate la vostra ampolla con gl'insetti; preso il sigillo dallo *Skulltula Dorato* che uscirà dal buco piantate il vostro seme. Il secondo *Skulltula Dorato* lo trovate dietro la casa dei fratelli che v'insegnarono l'uso dei menu e delle icone su schermo.

ESPANSIONE DELLE NOCI DEKU

Al Bosco Perduto; andate a sinistra, passate il prossimo settore e ai vostri piedi ci sarà una zolla di *terreno soffice*. Usate un insetto per lo *Skulltula Dorato* e poi piantate un Fagiolo Magico.

Ritornate all'entrata e da qui andate a dx, sx, dx, sx, sx e arriverete ad un settore con un'altra zolla di *terreno soffice*, prendete lo *Skulltula Dorato* e poi piantate un fagiolo. In seguito cadete di nuovo nel buco nascosto dall'erba alta e al suo interno fatevi vedere con la Maschera della Verità: avete la *seconda espansione delle Noci Deku*, ora trasporterete 40 noci totali.

AL TEMPIO

Fate ritorno alla Città del Castello e recatevi al Tempio del Tempo [Temple of Time] passando per la via a destra di quella che porta al castello.

4. Tempio del Tempo

Andate dinanzi all'altare. Prendete l'Ocarina del Tempo e usate i suoi magici poteri suonando la Canzone del Tempo. Grazie ai poteri combinati delle Pietre Spirituali e dell'ocarina, il Portale del Tempo s'aprirà e voi potrete avanzare in una stanza segreta, custode della reliquia più importante di Hyrule.

SPADA SUPREMA

Sul piedistallo a voi antistante troverete la mitica spada sacra. Avvicinatevi ed estraete dal Piedistallo del Tempo la lama divenuta mito di Leggenda: la *Spada Suprema* [Master Sword].

INTERLUDIO

Assisterete ad un lungo intermezzo nel quale vi sarà spiegato, dal nuovo personaggio che risponde al nome di Rauru, cos'è successo a Hyrule in 7 lunghi anni, e del motivo per cui voi siete rimasti assopiti nella Terra d'Oro [Sacred Realm] per lo stesso tempo. Vi verrà inoltre spiegato che bisogna risvegliare i cinque saggi, escluso Rauru (saggio anch'egli), per riportare Hyrule alla normalità. Sul finire dell'intermezzo farete ritorno a Hyrule ma non prima di ricevere da Rauru il *Medaglione della Luce* [Light Medallion].

Dopo esser ritornati all'interno del Tempio del Tempo un altro personaggio, Sheik della tribù degli Sheikah, farà la sua apparizione mostrandosi vostro alleato e indicandovi i luoghi delle vostre prossime mete. Inoltre vi darà il consiglio di andare a Kakariko per ricercare uno strumento che vi è indispensabile.

L'inizio del risveglio

Epona

Lasciate il Tempio del Tempo e recatevi alla Fattoria Lon Lon.

Molte cose sono cambiate alla fattoria. Prima di tutto il proprietario non è più Talon ma Ingo, che spalleggiato da Ganondorf è riuscito a cacciare il pigro Talon dalla fattoria e ora la gestisce sfruttando la figliola Malon.

Quel che dovrete fare è andare a parlare a Ingo dinanzi al cancello del recinto dei cavalli e pagare 10 rupie per cavalcare un purosangue in solo 1 minuto. Una volta dentro, suonate la Canzone di Epona e la cavalla correrà da voi pronta per esser cavalcata. In questo minuto impratichitevi coi comandi di Epona e saltate le staccionate, prima la più bassa poi la più alta. Quando il minuto finirà pagate nuovamente per cavalcare ancora, sempre con Epona.

CORSA

Quando sarete nuovamente a cavallo di Epona saltate di nuovo le staccionate, poi fermatevi vicino a Ingo e, sempre a cavallo, parlategli. Vi proporrà una corsa attorno al recinto dei cavalli con una piccola scommessa: se Ingo vi batte perderete 50 rupie, ma se sarete voi a battere lui, vi cederà la cavalla.

Per vincere la corsa dovrete fare un giro attorno al recinto superando il vostro avversario. Però Ingo non demorderà così facilmente e accetterà la sconfitta solo se lo batterete ancora una volta. Ma questa volta sarà leggermente più difficile, poiché sarà più competitivo.

USCIRE DALLA FATTORIA

Una volta che l'avrete battuto si arrenderà all'evidenza e vi lascerà la cavalla, però vi chiuderà i cancelli impedendovi di uscire dalla fattoria. Per uscire dovete correre in linea retta verso uno dei muri perimetrali e consumare le carote prima di incontrare il suddetto muro. Così facendo Epona spiccherà un balzo tale da scavalcare il muro e uscire dalla fattoria.

Complimenti! Adesso avete Epona tutta per voi. Quando lascerete una zona, per cavalcarla nuovamente non dovrete far altro che suonare la Canzone di Epona.

Dampé

Cavalcate fino a Kakariko e scoprirete che anche qua sono cambiate molte cose. Gli abitanti della Città del Castello, ora in rovina, si sono trasferiti qua e convivono insieme a quelli di Kakariko.

COJIRO

Andate dalla ragazza che vi diede l'ampolla per i suoi cucchi smarriti e dopo un breve dialogo vi darà un uovo che la mattina dopo diventerà il **Cucco Portatile** [*Pocket Cucco*]; questo cucco vi servirà per svegliare Talon in una delle case e farlo ritornare a gestire la fattoria di cui né fu il padrone. Ritornate dalla ragazza e mostrategli il cucco; vi consegnerà **Cojiro**, un cucco blu appartenuto a suo fratello che è sempre solo.

Per sapere in quale zona bisogna andare a consegnare questo "strumento" e tutti quelli di questa tipologia, guardate il Menu Mappa; il luogo indicato per lo scambio è rappresentato da una piccola freccia sul luogo stesso.

CANZONE DELLA TEMPESTA

Ora recatevi nel mulino e parlate con l'uomo col grammofoono, molto adirato per un avvenimento accaduto sette anni fa. Prendete in mano la vostra ocarina e il Guru-Guru v'insegnerà la **Canzone della Tempesta** [*Song of Storms*]. Diverrà utile in futuro. Ora tornate al Cimitero.

FRAMMENTO DI CUORE

Scoprirete che Dampé il custode è morto.

Prima di tutto, andate dove piantaste il Fagiolo Magico per scoprire che è cresciuto in una pianticella capace di levitare per portarvi in luoghi altrimenti irraggiungibili. In questo caso, appena salirete sull'improvvisata piattaforma, sarete portati un po' più in alto dove troverete, all'interno della cassa, un **Frammento di Cuore**.

Non preoccupatevi per tutti gli altri fagioli, la guida ne parlerà a tempo debito.

ARPIONE

Accanto al Fagiolo Magico ci dev'essere una tomba con tre fiorellini davanti; profanatela per trovare al suo interno il fantasma di Dampé. Vi proporrà una corsa e, a dispetto di quand'era in vita, ora è nettamente più veloce e sarà difficile stargli dietro. Non demordete e seguitelo attraverso i cunicoli, stando attenti a prendere di volta in volta la strada giusta. Alla fine della corsetta Dampé vi darà l'**Arpione** [*Hookshot*].

FRAMMENTI DI CUORE

Uscite dalla tomba eseguendo la Canzone del Tempo dinanzi al blocco con la stessa incisione riportata sul Portale del Tempo; in breve vi ritroverete nel mulino, al piano superiore. State attenti a non cadere e usate le pale per prendere il **Frammento di Cuore** lì accanto.

Ora ritornate da Dampé e rifate la corsa in meno d'un minuto. Se ce la fate avrete un altro **Frammento di Cuore**.

CANZONE DELLO SPAVENTAPASSERI – PARTE SECONDA

Recatevi al Lago Hylia [Lake Hylia] e tornate dallo spaventapasseri. Suonategli la melodia che gli suonaste sette anni or sono e questa diventerà la **Canzone dello Spaventapasseri** [*Scarecrow's Song*]. Quando Navi si allontana da voi, volteggiando sopra un punto preciso diventando verde, suonate questa melodia e uno spaventapasseri uscirà dal terreno, arpionandolo è possibile raggiungerlo per accedere ad aree particolari.

È giunto il momento di tornare alla Foresta Kokiri. L'Albero Deku è morto tempo addietro e la foresta è rimasta indifesa, motivo per cui ora è infestata da creature malvagie.

SKULLTULA DORATO

Fate venire notte e cercate sulla casa delle gemelle l'ultimo **Skulltula Dorato** della zona. Per prenderlo usate l'Arpione.

Piccola corsa

Al Bosco Perduto di notte, andate direttamente a sinistra. Dove in passato c'era lo Skull Kid che ballava ora troverete un altro figuro. Mostrategli Cojiro e in cambio vi darà il **Fungo** [*Odd Mushroom*] da portare in tutta fretta alla strega che vive a Kakariko. Sbrigatevi: avete solo 3 minuti per la consegna. Da dove siete, attraversate il tronco dal quale non siete entrati e sfruttate il Fagiolo Magico per uscire dai boschi. Una volta fuori cavalcate Epona fino a Kakariko e una

volta lì passate dal negozio di pozioni per arrivare alla strega; la quale vi darà la **Pozione Sciolta** [*Odd Potion*] da riportare al tizio di prima.

SEGA DEL CACCIATORE

Al posto del tizio di prima, ora troverete una Kokiri, date a lei la pozione e vi darà la **Sega del Cacciatore** [*Poacher's Saw*].

Dirigetevi verso il settore col buco dei Deku. Sulla vostra strada si parerà Mido, per far spostare questo testone e farvi proseguire dovete suonargli la Canzone di Saria. Arrivati al settore che v'interessa troverete la pianta di Fagiolo Magico che vi porterà al penultimo **Skulltula Dorato** dei boschi. Ora incamminatevi fino al Prato Sacro della Foresta.

Prato Sacro della Foresta

Nel labirinto ci sono delle sentinelle molto ostili, se suonate la Canzone dello Spaventapasseri quando Navi diventa verde dirigendosi su un'altura potrete aggirarle tutte senza problemi. In prossimità della scala per il luogo d'incontro di Saria ci sarà, sulla destra, uno **Skulltula Dorato**, ma solo se è notte.

Appena giunti in cima alla scalinata sarete attaccati da un colosso. Il consiglio è di correre verso di lui stando attaccati ad una delle pareti; poi, una volta che il vostro nemico avrà sprigionato l'onda d'urto, accostatevi alla parete opposta e continuate così fino a quando non gli sarete sotto e l'avrete superato.

MINUETTO DELLA FORESTA

Arrivati al luogo d'incontro solito con Saria scoprirete vostro malgrado che quest'ultima non c'è. All'improvviso sopraggiungerà Sheik che, con un breve intermezzo, v'insegnerà il **Minuetto della Foresta** [*Minuet of Forest*], canzone di teletrasporto che vi porterà direttamente qua da qualsiasi parte voi siate.

LA SCALA CROLLATA

Finito l'intermezzo giratevi verso le rovine e usate l'Arpione sul ramo orizzontale per entrare nel dungeon: il fatiscante Tempio della Foresta [*Forest Temple*].

5. Tempio della Foresta

Appena entrati dovrete battervi con due lupi, finiti i quali dovrete scalare la parete di destra sfruttando l'edera. Arrivati in cima all'albero guardatevi attorno e vedrete uno **Skulltula Dorato**. Saltate sull'altro albero per prendere la prima chiave, oggetto di tante maledizioni da parte dei giocatori e classificata come introvabile nonostante sia a portata di mano.

Dopo aver attraversato il corridoio sarete nella stanza principale; qua assisterete al furto delle quattro fiamme necessarie per accedere al seminterrato, vostro scopo è recuperarle sottomettendo le quattro Poe che le hanno rubate.

Per il momento recatevi dall'altra parte della sala dove, in cima alla scala alla vostra destra, troverete un altro **Skulltula Dorato**: usate l'Arpione. Passate la porta lì accanto e confrontatevi con due Stalfos. Alla loro disfatta avrete un'altra chiave.

MAPPA DEL DUNGEON

Ritornate nella stanza principale e prendete la diramazione che porta ad un altro blocco da far svanire con la Canzone del Tempo. Attraversata la porta successiva vi troverete in uno dei due giardinetti interni del tempio. Vincete il Deku Baba e l'Octorok (paratevi con lo scudo come per i Cespugli Deku), avvicinatevi all'edera sul muro a destra e con l'Arpione fate cadere i primi due ragni, il terzo lo dovrete lasciare lì. Scalate la parete stando all'estrema destra e arriverete ad aprire la porta al 2F senza esser colpiti dal ragno. Nella stanzetta fate fuori il Bubble per prendere la **Mapa del Dungeon**.

Continuate la vostra strada e uscite al 2F del secondo giardinetto. Dopo aver sconfitto la piantina, usate l'Arpione sul mirino a sinistra e premete il pulsante di scolo del pozzetto. Cadete al 1F e arpionate il forziere sull'altura per prendere il sigillo dello **Skulltula Dorato**. Ora buttatevi giù nel pozzo e percorretelo per prendere un'altra chiave. Uscite e ritornate nella stanza principale.

L'ARCO

Ora aprite l'unica porta chiusa da una chiave e arriverete ad una zona chiusa da scalare fino al 2F. Salite le scale e in breve troverete delle frecce disegnate sul pavimento. Trascinate il blocco accanto in direzione delle frecce fino a farlo cadere in un'alcova. Salite e... ancora: trascinate il blocco fino alla seconda alcova. Salite l'ultima scala e aprite la porta chiusa a chiave. Attraversate il corridoio completamente contorto e nella prossima camera vi aspetterà Wallmaster. Se continuerete a muovervi non avrete problemi. Ignorate il forziere collocato di traverso sulla parete e aprite la prossima porta.

Scendete le scale e aprite la porta per affrontare il miniboss consistente, prima in uno, poi in due Stalfos. State attenti a non cadere ed eliminate il primo avversario per far apparire gli altri due. Dovrete fronteggiarli in fretta, se ne fate fuori uno e non riuscite a far fuori il secondo in fretta, il primo si rigenererà. Il consiglio è di colpirli alternandoli, in maniera tale che li annienterete insieme senza dargli il tempo di rigenerarsi. Alla loro disfatta avrete l'**Arco Fatato** [*Fairy Bow*] con già 30 frecce nella vostra Faretra.

PRIMA FIAMMA

Tornate nelle scale dove eravate poc' anzi e scocate le vostre frecce sul quadro con l'immagine della Poe. State a distanza e quando tutti i tre quadri saranno bruciati la affronterete. Vincetela e la prima fiamma tornerà al suo posto, in più riceverete un'ulteriore chiave.

CHIAVE DEL BOSS

Ritornate sui vostri passi ancor prima del corridoio contorto e scocate una freccia sull'occhio sopra la porta per rad-drizzare il corridoio e girare conseguentemente la stanza successiva. Rientrate nel corridoio e prendete dal forziere la **Chiave del Boss [Boss Key]**, l'unica chiave nel dungeon capace di aprire la Porta del Boss.

Buttatevi nel buco e affrontate i due Bubble per proseguire. Sarete di nuovo in uno dei giardinetti; saltate sulle arcate in rovina dove ci sono i cuoricini e mettetevi sul limite opposto, con l'Arpione prendete lo **Skulltula Dorato** che sarà leggermente più in alto. Ora tornate indietro, camminate lungo il bordo e aprite la porta senza maniglia. Nella stanzetta do-vrete battervi contro Floormaster per avere una chiave. Uscite e passate per la porta con la maniglia. Risalite al 2F e ri-contorcete il corridoio scoccano una freccia sull'occhio chiuso.

BUSSOLA

Ora tornate nella stanza dove avete preso l'Arco e proseguite nella prossima stanza dove ci sarà la seconda Poe. Come prima battetela nella medesima maniera e questa volta avrete la **Bussola**. Salite le scale e aprite la porta chiusa a chiave.

LE ULTIME DUE FIAMME

Qua andate a destra e percorrete il corridoio. Nel nuovo ambiente dovrete colpire l'occhio con una freccia, però è ghiac-ciato. Il metodo è di far passare la freccia attraverso il fuoco, così s'incendierà e scioglierà il ghiaccio colpendo l'occhio e facendo contorcere il corridoio che avete appena passato.

Ora che la camera è capovolta vi sarà aperto un nuovo passaggio. Buttatevi di sotto e percorrete il passaggio angusto che potrete vedere sulla mappa in alto a sinistra. Al di là della porta suonate la Canzone dello Spaventapasseri per evita-re di fare un giro enorme per ritornare in questo punto. Tornate nella camera col pavimento a scacchi e percorretelo stando attenti al soffitto che a tempi regolari cadrà in terra. Evitate di diventare delle sogliole posizionandovi in corri-spondenza dei buchi. Attraversate la camera, premendo il pulsante e aprendo il forziere. Nella prossima stanza colpite l'unico quadro della Poe; adesso dovrete comporre l'immagine della Poe su un enorme puzzle a tempo. Una volta com-posto affronterete il fantasma come per gli altri. State attenti al pezzo fasullo e se scade il tempo i pezzi si gireranno complicandovi la risoluzione.

Attraversate il corridoio seguente e sarete nuovamente nella stanza principale, e finalmente vedrete la quarta Poe. Que-sta volta il metodo per sconfiggere il fantasma è diverso: il suddetto si sdoppierà in quattro e voi dovrete riconoscere l'originale dalle copie. È facile capire qual è l'originale poiché quando appare insieme alle copie fa una mossa in più, una volta puntata colpitela con le frecce. Quando avrete sconfitto anche la quarta Poe l'ascensore per il seminterrato si attiverà e voi potrete finalmente scendere per affrontare il boss.

IL SEMINTERRATO

Questa zona è molto strana! Se spingete su uno dei cardini sporgenti dal muro tutte le pareti gireranno globalmente mentre il pavimento e voi rimarrete ancorati al suolo. Questo vi permette di rivelare delle nicchie dove saranno presenti un forziere con un po' di frecce, uno **Skulltula Dorato** e tre pulsanti a pressione per accedere alla Porta del Boss. Ricor-datevi solo di girare le pareti sempre nello stesso senso, altrimenti sarà facile perdere l'orientamento.

PHANTOM GANON - lo Spirito Malvagio dall'Aldilà

Salite le scale ed entrate nell'arena.

Questo scontro si divide in due fasi. La prima consiste nell'intercettare da quale quadro uscirà Phantom Ganon e scoc-cargli una freccia una volta fuori; fate attenzione nella parte avanzata perché creerà dei cloni di se stesso nei quadri, ma solo uno uscirà effettivamente, in anticipo potete capire qual è perché quello vero è leggermente più indietro rispetto ai falsi nella cavalcata nel dipinto.

Nella seconda parte dello scontro Phantom Ganon perderà la sua cavalcatura e vi affronterà senza più usare i quadri. Ogni attacco diretto sarà parato dall'asta che regge in mano, ma potete deviare i suoi attacchi magici. Grazie alla straor-dinaria capacità della Spada Suprema di respingere le forze malvagie potete ribattere la palla maligna rinviandola al mittente, solo che quest'ultimo la rispedità verso di voi provocando un'improvvisata, quanto insolita partita a tennis. Giocate d'anticipo e quando Phantom Ganon sarà colpito dal suo stesso attacco avvicinatevi e affondate con la spada.

Dopo un bel set a tennis che vi vedrà vincitori comparirà il **Portacuore** e il cono di luce blu.

Varie

Vi ritroverete all'interno della Camera dei Saggi dove Saria, il saggio della foresta, vi darà il **Medaglione della Foresta [Forest Medallion]**. Quando farete ritorno a Hyrule vi accorgerete che l'Albero Deku è rinato in un nuovo germoglio; quest'ultimo sarà ben lieto di raccontarvi chi siete in realtà e perché avete vissuto coi Kokiri fin dalla infanzia.

Finito l'intermezzo scoprirete che la Foresta Kokiri è tornata alla normalità.

PRELUDIO ALLA LUCE

Tornate al Tempio del Tempo e troverete Sheik che vi insegnerà il **Preludio alla Luce [Prelude of Light]**, la seconda

melodia di teletrasporto che in questo caso vi porterà al Tempio del Tempo. Prima di andarsene Sheik vi dirà che se reinserite la Spada Suprema nel Piedistallo del Tempo ritornerete al vostro tempo originario di sette anni fa.

AMPOLLA – PARTE PRIMA

Per prendere l'ultima ampolla bisogna faticare un bel po'. Se ritornate alla guardina del ponte levatoio scoprirete un negozio di spettri. Il gestore sarà ben lieto di comprare per 50 rupie qualsiasi Grande Poe che gli porterete. Ce ne sono solo 10 sparsi qua e là per la Piana di Hyrule e alcuni compaiono solo di notte. Sconfiggeteli scoccando frecce da cavallo. Non sperate di trovare da subito tutti i 10 Big Poe, poiché l'ultimo si trova dopo aver completato un determinato dungeon; però potete portarvi avanti col compito fin da subito.

FARETRA GRANDE

Tornate a Kakariko e partecipate al gioco di tiro con l'arco. Il gioco è esattamente uguale a quello di sette anni fa: dovrete colpire tutte le 10 rupie che compaiono, solo che questa volta compaiono in maniera casuale e senza un ordine preciso come in passato. Frantumate le rupie avrete la *Faretra Grande* [*Big Quiver*] e potrete portare fino a 40 frecce.

RITORNO A MONTE MORTE

Prosegue l'avventura principale! La prossima meta, come l'assillante Navi sicuramente vi avrà fatto notare, sarà Monte Morte. Quindi prendete la strada delle montagne e superate Kakariko.

Monte Morte

Risalite il sentiero fino all'entrata delle Caverne Dodongo. Lì troverete un Fagiolo Magico che vi porterà al *Frammento di Cuore* sopra l'entrata delle caverne. Preso il frammento sfruttate nuovamente il fagiolo per arrivare alla Città Goron.

TUNICA GORON

Ma dove sono finiti tutti i Goron presenti in passato? Potete chiederlo all'unico Goron che rotola su uno dei piani intermedi, ma prima dovrete fermarlo con una bomba oppure usando un Fiore Bomba. Parlategli, venendo a conoscenza di ciò che è successo, e dopo un breve riassunto dell'accaduto il vostro interlocutore vi regalerà la *Tunica Goron* [*Goron Tunic*], una prodigiosa veste ignifuga con la capacità di farvi respirare anche alle temperature più alte, ma è inutile a contatto diretto col fuoco.

SKULLTULA DORATO

Prima di andarvene recatevi alla piattaforma centrale in cima alla cava. Sempre che sia notte, troverete uno *Skulltula Dorato* sul retro del bordo della piattaforma. Potete colpirlo con una freccia e per prendere il sigillo il consiglio è di avvicinarvi lungo una delle corde che si biforcano; all'altezza della snodatura potrete attivare il puntamento automatico e usare l'Arpione per appropriarvi il sigillo.

Ora recatevi nella stanza di Darunia e tirate la statua per l'accesso ad una nuova area.

Cratere di Monte Morte

Appena entrati nel cratere equipaggiatevi con la Tunica Goron, a meno che non aspiriate a morire. Una volta vestiti di rosso potrete girare liberamente per il cratere e per il Tempio del Fuoco [Fire Temple] senza più preoccuparvi di essere arrostiti dalla calura.

BOLERO DEL FUOCO

Lungo il vostro cammino incapperete in un ponte sospeso rotto; niente panico, basterà arpionare la trave di legno sopra l'altro capo del ponte oppure il ponte stesso e arriverete dall'altra parte. Dopo qualche metro incontrerete nuovamente Sheik che vi insegnerà la melodia di teletrasporto per il Tempio del Fuoco: il *Bolero del Fuoco* [*Bolero of Fire*].

NEL TEMPIO

Finito l'intermezzo proseguite e passate sotto l'arcata, scendete nel pozzetto per mezzo di una lunga scala e arriverete al tempio costruito in antichità dentro la montagna, forse prima che diventasse vulcano.

6. Tempio del Fuoco

Questo dungeon, come le Caverne Dodongo, pullula di pipistrelli ignei, e purtroppo in numero nettamente superiore. Come unica cosa da fare attraversate l'unica porta agibile per incontrare un vecchio amico.

DARUNIA

Troverete Darunia che vi dirà cos'è successo e perché è nel tempio. In breve vi sarà chiesto di liberare i Goron incarcerati nel tempio da Ganondorf; non abbiate timore, i prigionieri sarà d'obbligo liberarli per poter completare il dungeon. La prima cella dei Goron si trova proprio in questa stanza. Saltate di colonna in colonna per arrivare a premere il pulsante e dopo il dialogo col Goron avrete una chiave; usatela sulla porta chiusa dall'altra parte e sarete in una delle stanze più grandi del tempio.

CISTERNA MAGMATICA

Abbandonate il ponte sospeso e dirigetevi a sinistra, evitando la lava e saltellando allegramente tra le varie piattaforme giungerete davanti ad una porta in fondo ad una rientranza. Percorretela e dietro alla porta libererete un altro Goron e prenderete un'altra chiave. Ora uscite dalla cella e suonate la Canzone del Tempo per spostare il blocco blu da sopra la rientranza a davanti ad essa, permettendovi di salire. Nella nuova stanza troverete il primo Like-Like del gioco, state attenti o vi mangerà tunica e scudo (per riaverli vincetelo molto velocemente), e uno **Skulltula Dorato**. Uscite e recatevi dalla parte opposta della cisterna magmatica. Troverete un muro finto che potrete distinguere da quelli veri semplicemente usandolo come bersaglio per un fendente; fatelo saltare con una bomba e troverete un'altra cella e un'altra chiave. Infine recatevi in fondo alla cisterna magmatica e aprite la porta chiusa a chiave.

Qua usate l'Arpione per salire sulla grata e spingere il blocco sulla bocca del geysir poi saltateci sopra per arrivare al 2F. Nella prossima stanza, salite sui ripiani e buttate giù il blocco, poi sfruttatelo per arrivare più in alto. A questo punto dovrete spegnere le fiamme attivando il cristallo a tempo più in basso. Dal ripiano in alto lasciate cadere una bomba e correte verso il cerchio di fuoco ai piedi della grata. Quando arriverete si sarà già spento e potrete salire al 3F.

MAPPA DEL DUNGEON

Sarà difficile muoversi qua dentro con tutti questi massi che girano. Girate a sinistra e raggiungete il limite nord (posto a sinistra rispetto a dove entrate); dopo un po' di giri troverete una rientranza con un'altra porta, al di là della quale ci sarà un'altra cella con un Goron e una chiave. Ritornate fuori e andate a destra della rientranza di prima per far esplodere il muro con una bomba e rivelare un'altra cavità, prendete lo **Skulltula Dorato** che c'è dietro. Ora andate dall'altra parte della camera per liberare un altro Goron e prendere un'altra chiave.

Non vi resta nient'altro da fare che cercare una porta chiusa a chiave e aprirla. Nel piccolo condotto verticale nel quale vi troverete state attenti a non cadere o finirete nella cisterna magmatica del 1F. Scoccate una freccia sull'occhio e aprite la porta ora non sbarrata per prendere la **Mapa del Dungeon**.

SALIRE



Tornate indietro e aprite la porta chiusa a chiave. Vi troverete in una piscina di lava. Siate veloci non appena cadete sulla grata, poiché un'onda di fiamme partirà dal fondo della piscina venendo al vostro indirizzo per travolgervi. Arrivati dall'altra parte, salite i gradoni per ritrovarvi al piano superiore della camera coi massi. Se vi girate a destra guardando in alto vedrete Navi volteggiare sopra una sporgenza, raggiungetela con la Canzone dello Spaventapasseri e poi arpionate il mirino che vi troverete di fronte. In breve raggiungerete una camerina con uno **Skulltula Dorato** e una grata scalabile che porta sulla cima di una delle due torri del tempio.

All'interno della torre, con un bel buco al centro, usate l'Arpione per l'altro **Skulltula Dorato**. Adesso premete il pulsante e in tutta fretta e usando l'Arpione arrivate ad aprire il forziere per avere 200 rupie.

BUSSOLA

Tornate al 3F nella camera coi massi, ma al piano superiore. Usate una bomba sul pavimento crepato per raggiungere un'altra cella e una chiave, poi risalite e premete il pulsante nella camera coi massi per aprire la cella in fondo dove troverete... oramai lo sapete: un'altra chiave.

Tornate nella piscina di lava e questa volta fermatevi a metà strada, saltate verso la porta chiusa e percorrete il corridoio dietro di essa.

Nel nuovo ambiente state attenti e muovetevi lentamente per non incappare nei tanti muri di fuoco che improvvisamente usciranno dal terreno. Cercate una porta sulla destra e superatela per trovare la **Bussola**; non aprite le porte che sono in rilievo, sono tutte finte e vi finiranno addosso provocando qualche danno. Una volta presa la Bussola recatevi dalla parte opposta dello stanzone e cercate una porta chiusa a chiave. Andate dritto e ignorate il Goron nella cella, uscirete nello stesso stanzone ma dall'estremo opposto. Ora dovete cercare un pulsante a pressione che vi estinguerà per un corto intervallo di tempo il muro di fuoco poco più in là permettendovi di aprire la porta oltre il muro; prima di premere il pulsante studiatevi il percorso giusto per arrivare alla porta. Attenzione! La porta è finta; fatela saltare con una bomba per rilevare la vera porta e accedere al primo miniboss del dungeon.

MINIBOSS

Usate l'Arpione quando si ferma e dividerete il corpo principale dalle fiamme che lo contornano, rendendolo vulnerabile. Il nemico inizierà a scappare da voi, tentate di colpirlo quanto più possibile. Dopo qualche istante passato a correre la creatura si tufferà nel cerchio di fuoco riformandosi completamente. Continuate con Arpione e spada fino alla sua disfatta. Saltate al centro del quadrato per salire di piano fino al 4F.

MARTELLO

Anche qua come prima, salite sul rialzo e lasciate cadere una bomba sul cristallo per arrivare alla seconda torre.

In quest'anello troverete lo strumento del dungeon. Per averlo dovrete premere il pulsante a tempo sopra il rialzo, poi correre sulla corona dell'anello per arrivare al forziere e trovare il **Martello Megaton [Megaton Hammer]**. Usatelo subito per premere la mattonella quadrata sporgente. Scenderete ad una stanzina con solo una statua; un po' sospetta, no? Martellate e troverete una porta.

DISCESA

Adesso dovrete scendere fino al 1F. Nulla di più semplice! Usate il martello sulla strana colonnina per formare una scalinata che vi farà uscire da qui. Prendete una delle casse dietro di voi e posizionatele sul pulsante a pressione costante a fianco della porta; infine usate ancora il martello sull'ennesima piastrella dopo alla porta. Tornerete nella stanza con i muri di fuoco. Premete il pulsante arrugginito col martello (ma come si sarà arrugginito con questo caldo?) e oltrepassate la porta ora aperta. Sarete nella camerina con la cella. Saltate dall'altra parte e suonate la Canzone del Tempo, poi aprite la cella che conterrà una chiave (ma guarda un po') e tornate fuori passando da sopra. Infine usate il Martello Megaton per buttar giù il pilastro sopra la grata e cadete con lui. Tornerete nella stanza prima del boss. Da qui tornate all'inizio del dungeon.

CHIAVE DEL BOSS

Notate la statua? Usate il martello e inoltratevi per la via ora aperta. Eliminate tutti i nemici presenti qua per abbassare le sbarre. Nella nuova stanza prestate attenzione alle piastrelle e sconfiggete il Like-Like, non mancate l'ultimo *Skulltula Dorato* del dungeon; quando finito oltrepassate la porta per il secondo miniboss.

Esattamente come il primo. Usate la medesima tecnica e in breve sarà storia antica, e avrete anche un set di bombe. Nella prossima stanza troverete l'ultima cella con... una chiave? Sì ma è la *Chiave del Boss*. Andate senza indugi ad aprire la Porta del Boss e affrontate il drago.

VOLVAGIA - il Dragone di Lava Sotterraneo

È un bell'incontro! Guardate da quale pozza emerge e avvicinatevi; poi, quando fa uscire la testa, colpite il drago con il Martello Megaton, infine andate avanti con fendenti e affondi. Quando Volvagia volerà sopra la vostra testa, assumete un atteggiamento difensivo. Nelle fasi avanzate dello scontro Volvagia tradirà la sua uscita dai buchi cambiandoli repentinamente: siate pronti e cercate di stare in mezzo all'arena per andare in fretta alla giusta apertura. Anche quando volerà sarà più difficile: farà crollare su tutto il campo di battaglia dei massi dalla volta della caverna. Sarebbe meglio se aveste con voi una fatina oppure un'ampolla di Pozione Vita [Red Potion] per evitare fini catastrofiche.

Come sempre, quando Volvagia perirà prendete il *Portacuore* e uscite da lì.

Varie

Seguirà un intermezzo dove scoprirete Darunia essere il saggio del tempio e riceverete da costui il *Medaglione del Fuoco* [Fire Medallion], infine tornerete a Hyrule.

DOPPIA BARRA DELLA MAGIA

Ora che siete fuori ripercorrete il ponte rotto e continuate a muovervi verso sinistra frantumando le rocce che incontrate con il Martello Megaton. Attraversando il secondo ponte sulla destra troverete, dietro al paio di rocce, una Fontana delle Fate; la Fata Radiosa che la abita vi donerà la *Doppia Barra della Magia*.

FRAMMENTO DI CUORE

Uscite dalla fontana e recatevi verso l'entrata del cratere; rompete le rocce e salite le scale. Da qui avvicinatevi lentamente verso il bordo interno e scenderete aggrappandovi alla parete. Scendete fino alla rientranza con il *Frammento di Cuore*, poi risalite e uscite dal cratere verso la vetta del vulcano.

SKULLTULA DORATI

Scendete l'alta parete e percorrete il lembo di sentiero che in precedenza fu bombardato dai macigni. Pressappoco a metà di questa parte troverete uno *Skulltula Dorato* dietro ad un masso frantumabile col martello, sempre sia notte.

Recatevi verso valle e andate al posto dove trovaste il Fiore Bomba che vi aprì l'accesso per le Caverne Dodongo. Dietro ad uno dei massi lì accanto troverete uno *Skulltula Dorato*.

FRAMMENTO DI CUORE

Forse non ve ne siete neanche accorti, ma avete preso più di 50 Skulltula Dorati! Che aspettate? Andate a Kakariko dentro la Casa degli Skulltula per ritirare i vostri premi; il primo, per i 40 Skulltula, consiste in un set di BombeChu, ma il secondo, per i 50, è un *Frammento di Cuore*. Contenti?

Aberrazione acquatica

GLI ZORA CHIEDONO AIUTO

A questo punto fate cosa dice Navi e recatevi per la seconda volta dagli Zora. Nel risalire il Fiume Zora accertatevi sia notte e salite sul Fagiolo Magico. Già da subito, scendete dalla pianta volante sul promontorio con un circolo di sassi piccoli con al centro un masso più grosso. Se rompete il masso rivelerete una Fonte delle Fate, mentre se andate a meridione troverete uno *Skulltula Dorato* al di là di un altro buco contenente 20 rupie.

Continuate a risalire il fiume e fermatevi subito dopo il ponte. Con un movimento leggero ma deciso del control stick, salite sulla staccionata, senza cadere nel fiume; accertatevi sia ancora notte e usate il vostro Arpione per prendere il sigillo dallo *Skulltula Dorato* che si muove in cima al muro. Infine entrate nelle Terre Zora, sempre di notte.

Terre ghiacciate

Con vostro sgomento troverete le Terre Zora completamente all'addiaccio! Andate in cima alla cascata e sporgetevi di lato per prendere lo **Skulltula Dorato** alla vostra sinistra; dopodiché recatevi alla Fontana Zora.

FRAMMENTO DI CUORE

Anche la fontana è in stato d'ibernazione, nonostante le sue acque non siano del tutto ghiacciate. Andate sull'altarino, poi da qui saltate d'iceberg in iceberg fino a raggiungere il **Frammento di Cuore** sulla piattaforma ghiacciata più lontana. Fate attenzione: a parte qualche caso eccezionale, una volta caduti in acqua, non potrete più risalire direttamente sull'iceberg dal quale siete caduti, ma dovrete tornare indietro e passare dall'altarino di Jabu-Jabu.

NELLA CAVERNA

Preso il frammento, tornate indietro e saltate sugli isolotti ghiacciati per entrare nella fessura posta a nord della fontana: la Caverna Ghiacciata [Ice Cavern]. Saltate con il giusto tempismo e, dopo qualche tentativo, riuscirete ad entrare nella grotta.

7. Caverna Ghiacciata

Entrate e percorrete il corridoio per entrare nella prima stanza. Per proseguire dovrete annientare i Freezard con tre colpi di spada cad'uno, fate attenzione alla Trappola. Dopodiché percorrete il secondo corridoio fino a trovare una scultura di ghiaccio rotante a forma di elica. Evitate di entrare nel raggio d'azione dell'elica: è molto affilata, piuttosto cercate di recuperare tutte le 5 rupie argentate necessarie per alzare le sbarre della prossima zona.

Le prime 3 sono in mezzo al pavimento, la quarta è dietro alcune stalagmiti in una zona cieca, insieme con uno **Skulltula Dorato** sul muro poco più in alto e per la quinta dovrete buttarvi dal salto davanti alle sbarre.

MAPPA DEL DUNGEON

Entrate nella nuova stanza. Prestate particolare attenzione ai pipistrelli di ghiaccio: se vi toccano v'ibereranno in un cubetto di ghiaccio. Salite sulla formazione rocciosa e state attenti ai Freezard; quando arrivate davanti ad un falò di fuoco blu usate un'ampolla per imbottigliare l'etereo elemento e usarlo sulla strana cosa rossa che copre il forziere con la **Mappa del Dungeon**, la formazione rossa si scioglierà permettendovi d'impossessarvi della mappa.

BUSSOLA

Prima di tornare indietro imbottigliate ancora il fuoco fatuo. Tornati indietro all'elica, andate a sciogliere il muro rosso a sinistra. Percorrete il nuovo passaggio e vi troverete in un grottino con il fuoco blu, un **Frammento di Cuore** protetto dal guscio rosso, la **Bussola** protetta anch'essa dal guscio rosso, qualche pipistrello e uno **Skulltula Dorato** dietro ad una colonna. Fate man massa e tornate all'elica con un'ampolla di fuoco blu.

ALTRE RUPIE ARGENTATE

Aperte l'ultimo passaggio bloccato e avanzate fino ad una stanza quadrata. Vincete i pipistrelli e lo **Skulltula Dorato** su un muro, indi usate la piattaforma per prendere le rupie argentate sulle colonne. Spingere il blocco di ghiaccio significa farlo scorrere sulla superficie ghiacciata del pavimento fino a che non incontra un ostacolo. Sfruttate questa caratteristica per prendere le rupie più in alto e imbottigliare il fuoco blu nella nicchia in fondo. La seconda nicchia contiene l'ultima rupia, coperta da un guscio di materia rossa. Sistemate nuovamente il blocco per catturare un'altra fiamma di fuoco blu e spingete il blocco giù in uno dei buchi per ripristinare la sua posizione iniziale. Da qui spingetelo verso sinistra, poi sempre verso destra fino a porsi sotto l'ultimo passaggio che attraverserete subito.

CALZARI DI FERRO E SERENATA DELL'ACQUA

Percorrete l'angusto passaggio pieno di pericoli e sfruttate nuovamente le inconsuete capacità del misterioso fuoco blu per assicurarvi libero passaggio. Aprite la porta e dopo un breve incontro con un lupo bianco, avrete i **Calzari di Ferro** [Iron Boots]. Questi stivali vi permettono di camminare sott'acqua, ma non potrete correre ed essere agili come solito. Appena prese le nuove calzature, apparirà Sheik il quale vi dirà cos'è successo e che ha salvato la principessa Zora, subito partita alla volta del Tempio dell'Acqua [Water Temple], tana del mostro che ha generato il vento artico autore del congelamento di queste terre. Per rendervi la vita facile Sheik v'insegnerà la melodia che vi porterà al tempio: la **Serenata dell'Acqua** [Serenade of Water]. Una volta che Sheik sarà andato via equipaggiatevi con i Calzari di Ferro e buttatevi nel buco dietro al forziere. Oltrepassate la porta e recatevi di nuovo nel grottino con la Bussola per riempire un'ampolla col fuoco blu, nel caso non l'aveste più uscite, per finire uscite dal dungeon.

Varie

TUNICA ZORA

Tornate alle Terre Zora. Mettetevi accanto a Re Zora e liberatelo dalla materia rossa. Parlateci come solito e vi darà la **Tunica Zora** [Zora Tunic], necessaria per poter respirare sott'acqua.

FRAMMENTI DI CUORE

Equipaggiatevi la tunica blu e i vostri nuovi calzari per posarvi sul fondo della Fontana Zora e prendere il **Frammento di Cuore** proprio nel punto più basso.

Tornate alla Piana di Hyrule e con la vostra cavalcatura prendete l'indirizzo per il Lago Hylia. Saltate il primo cancello alle porte del lago e fermatevi dentro il recinto. Scendete da cavallo e usate una bomba o il Martello Megaton per aprire un buco; dentro a quest'ultimo comprate dal Cespuglio Affari il **Frammento di Cuore** per 10 rupie. Infine rimontate su Epona e recatevi al lago.

Lago Hylia

Come prima cosa, usate il Fagiolo Magico davanti al laboratorio del lago per prendere il **Frammento di Cuore** in cima alla torretta (potete anche suonare la Canzone dello Spaventapasseri); ricordatevi solo di prestare attenzione ai volatili che sorvolano la zona che è preferibile eliminarli prima di salire la scala.

PESCA SPORTIVA – PARTE SECONDA



Usate ancora il Fagiolo Magico per tornare al laghetto della pesca e pagate per pescare. Il vostro obiettivo è quello di prendere un bestione da più di 15 libbre. Quando riuscirete a prenderlo rivolgetevi al gestore e fatelo pesare: la vostra ricompensa vi permetterà di immergervi per 8 secondi, si chiama **Scaglia Dorata** [*Golden Scale*].

Se, per completezza, volete pescare il pesce più grande di Hyrule del peso di 35 libbre, dovrete camminare tra le rocce sotto pelo d'acqua; così facendo troverete l'**Esca di Profondità** [*Sinking Lure*], usandola si avrà la possibilità di pescare il bestione che risponde al nome di Hyrule Loach.

Andate al laboratorio e immergetevi nella vasca fino a toccare il fondo, senza i Calzari di Ferro, se farete correttamente sentirete un jingle. Parlate allo scienziato e vi darà un **Frammento di Cuore**. Poi, con

l'ausilio dei Calzari di Ferro cadete sul fondo della vasca, fate una capriola sulla cassa per prendere con l'Arpione lo **Skulltula Dorato** che apparirà.

SOTT'ACQUA

Avrete senz'altro notato che il lago sembra subire un'inspiegabile siccità. Questa è dovuta alla malvagia creatura che presidia il tempio; per raggiungerlo dovrete, prima indossare la Tunica Zora, poi andare sotto quella poca acqua che è rimasta nel lago e aprire la grata del cancello del tempio usando l'Arpione per colpire il cristallo sopra l'inferriata.

8. Tempio dell'Acqua

Entrerete subito nella stanza principale del tempio, dalla quale si dislocano tutte le vie minori.

MAPPA DEL DUNGEON

Sempre con i Calzari di Ferro, toccate il fondo al 1F e prendete la via a destra segnalata da due bracieri, spenti ovviamente. Di lì a poco vi riunirete a Ruto, la quale vi spiegherà alcune cose. Quando vi lascerà toglietevi i Calzari di Ferro e riemergete dall'acqua. Aprite la porta che vi trovate davanti. Per avere la **Mappa del Dungeon** dovete vincere le palle spinate; colpitele quando ritraggono le spine e negli altri momenti state sulla difensiva.

IL SIMBOLO DELLA TRIFORZA

Uscite dalla stanza e mettetevi davanti al muro col simbolo della Triforza. Ci sono solo tre punti in tutto il dungeon in cui compare questo simbolo, che ha la capacità di far defluire l'acqua dal tempio a determinati livelli. Suonare una prima volta la Ninnananna di Zelda significa far abbassare il livello dell'acqua all'altezza più bassa, una seconda volta per il livello intermedio, una terza per il livello più alto; suonare una quarta volta la melodia significa ricominciare il ciclo daccapo.

AVANZARE IN ACQUA – PARTE PRIMA

Suonate la Ninnananna di Zelda accanto al simbolo per far defluire l'acqua al livello più basso e cadete in picchiata nel buco. Arrivati sul fondo accendete le due torce con un paio di frecce incendiarie, facendole passare tra il fuoco del braciere; più semplicemente potete usare il Fuoco di Din. Aprirete la porta, dietro alla quale vi aspetta una chiave, previa eliminazione dei nemici.

SKULLTULA DORATO

Dopo aver preso la chiave ritornate nella stanza principale e percorrete il muro di sinistra entrando nel primo passaggio che trovate. In fondo al piccolo corridoio troverete il pavimento accidentato e vulnerabile alla detonazione di una bomba. Sprofondate in acqua e percorrete il condotto; riemergete e premete il pulsante per poter usare l'Arpione sul mirino. Fuori dall'acqua liberatevi dei due Tektite e mettetevi in faccia alla grata, al centro. Fate un attacco in salto e colpirete il cristallo dietro alla grata, così facendo vi siete assicurati un altro **Skulltula Dorato**. Tornate indietro alla stanza principale.

AVANZARE IN ACQUA – PARTE SECONDA

Ritornati alla stanza centrale continuate il vostro cammino a sinistra e spingete il blocco che ostruisce l'accesso al prossimo condotto. Una volta caduto il blocco, raggiungetelo e dopo la parte sott'acqua arriverete ad una stanza dove dovrete colpire il cristallo e poi sfruttare il geyser per superare la fossa. Nel prossimo ambiente avrete a che fare con un mulinello. Giocate con il "metti e toglì" dei Calzari di Ferro per cercare di rimanere sul rialzo in acqua, contrastando la forza centrifuga. Quando ci riuscite, mettetevi in una posizione dove vi sarà possibile, sia vedere il cristallo tra le fauci della statua di pietra, sia il mirino alla destra di Link. Colpите il cristallo e subito dopo arpionate il mirino, andate oltre le sbarre prima che il tempo scada, ignorando le due conchiglie. Toglietevi i calzari e salite per prendere una seconda chiave. Per ritornare alla stanza centrale si consiglia di collocare una bomba accanto al cristallo e scendere con i Calzari di Ferro, guadagnando tempo. Per risalire dall'acqua nel condotto dove è caduto il blocco, usate l'Arpione dal fondo.

BUSSOLA

Ritornati alla stanza principale aprite la porta chiusa a chiave per entrare nella colonna centrale. Risalite con l'Arpione e suonate la Ninnananna di Zelda per alzare il livello d'acqua. Ora indossate i Calzari di Ferro e buttatevi in acqua sotto la porta nel buco prima ostruito dal blocco ora galleggiante sul livello dell'acqua. Colpите il cristallo e vincete tutte le creature che saranno liberate per aprire una seconda grata, al di là della quale troverete un'altra chiave. Tornate nella colonna e oltrepassate la porta fuori dall'acqua, al livello intermedio. Rimettetevi gli stivali e tornate dove avete incontrato Ruto; ritoglietevi ed emergete dall'acqua. Bombardate il muro per un'altra chiave. Ora dirigetevi nuovamente nella stanza principale e tornate in superficie; percorrete l'unico condotto libero che trovate. In fondo alla galleria, usate l'Arpione per salire e mettetevi a fianco del forziere. Usate ancora l'Arpione per colpire il cristallo e avrete la **Bussola**.

ESPLORARE IL TEMPIO

Tornate ancora una volta nella stanza principale e aprite l'unica porta chiusa a chiave. Collocatevi sopra il geyser e scoccate una freccia al cristallo. Salirete al 3F, aprite la porta e suonate la Ninnananna di Zelda; una volta che l'acqua sarà salita, buttatevi e aprite la porta chiusa a chiave. Superate il baratro nel quale vi trovate per mezzo dell'Arpione e andate ad aprire la prossima porta.

In questa vasca dovete, oltre a sopprimere i Tektite, colpire il cristallo per far alzare e abbassare le statue e il livello d'acqua. Colpите il cristallo fin da subito, poi colpitelo ogni volta che arpionerete una statua. Continuate a far alzare le statue ad intermittenza fino a trovarvi sopra l'ultima statua; da qui colpите un'ultima volta il cristallo e affronterete altri due Tektite e un Like-Like. Oltrepassate la porta per affrontare il miniboss, uno tra i nemici più ostici del gioco.

DARK LINK

Vi ritroverete in posto onirico e abbastanza ambiguo. Su questa stanza grava una maledizione, e non sembra neanche una stanza, addirittura non sembra neanche di ritrovarsi ancora all'interno del tempio.

Avvicinatevi alla porta opposta alla vostra e la vedrete sbarrata. Provate a tornare all'albero solitario e troverete il vostro lato oscuro: Dark Link! Non esiste una tecnica precisa per battere il vostro alter ego, uno dei consigli più diffusi è quello di provare a batterlo senza l'ausilio del puntamento automatico, ma c'è una cosa che con certezza nessuno deve fare: l'affondo, ovverosia l'attacco che si esegue tenendo attivo il puntamento automatico, inclinare il control stick in avanti e premere il tasto della spada. Se compierete questa tecnica il tempo si fermerà per qualche istante, sufficiente per Dark Link di saltare sulla vostra lama e colpirvi; inutile dire che il tempo non conosce arresto per Dark Link.

La vostra parte oscura all'inizio si limiterà ad emulare alla perfezione ogni vostra offensiva, girandovi attorno continuamente; ma progressivamente comincerà ad attaccarvi di sua iniziativa, fino ad arrivare ad incontro avanzato nel quale continuerà a far balenare la sua spada senza sosta, ma i suoi attacchi saranno più imprecisi che in precedenza.

State continuamente sulla difensiva e attaccate solo quando vedrete una breccia tra le sue guardie. Oppure andate allo sbaraglio come il vostro alter ego e, qualunque sia la tattica che deciderete d'adottare... buona fortuna! Dark Link svanirà dopo dieci colpi.

FIUME SOTTERRANEO

Dopo che la camera sarà ritornata normale, esorcizzando la maledizione, uscite e troverete il potenziamento per il vostro Arpione: ora è l'**Arpione Lungo [Longshot]**! Questa versione migliorata è lunga il doppio della precedente.

Suonate la Canzone del Tempo dinanzi al blocco e scendete nel fiume sotterraneo. State attenti mentre lo percorrete e non fatevi inghiottire dai vortici.

Notate quello **Skulltula Dorato** sul muro? Per prenderlo equipaggiatevi con i Calzari di Ferro su una zona piana del letto del fiume, lontano dai mulinelli; quando fermi tirate fuori l'arpione e usatelo per colpire il ragno.

Toglietevi gli stivali pesanti e uscite dall'acqua. In una delle due anfore c'è una fatina che vi aspetta per farvi riprendere dallo scontro col vostro alter ego oscuro. Saltate sull'altra sporgenza e scoccate una freccia all'occhio per l'apertura a tempo della cancellata; usate l'arpione per andare dal forziere e prendere la chiave ivi custodita. Continuate la vostra camminata e in breve tornerete nella stanza principale.

AVANZARE IN ACQUA – PARTE TERZA

Da qui, risalite in superficie e incamminatevi nel condotto ad est. Ributtatevi sul fondo del condotto e tirate verso di voi il blocco marrone fino a chiudere il passaggio. Ora tornate nella zona dove incontraste Ruto, risalite e suonate la Ninnananna di Zelda; tornate dentro la colonna centrale e risalite fino in cima, ovviamente suonando la canzone della famiglia reale. In culmine della colonna troverete il terzo **Skulltula Dorato** del tempio. Scendete e uscite dalla colonna. Prendete il condotto a sud, caratterizzato con la grata e un occhio giallo; colpите l'occhio con una freccia e subito dopo usate l'arpione per recarvi in fondo dove troverete il blocco marrone di poc'anzi da spingere per avere un'altra chiave.

Ora ritornate sul fondo sabbioso e percorrete il condotto con davanti una piccola depressione dove sono solite girovagare due palle spinate.

CHIAVE DEL BOSS

Sul finir del condotto usate l'arpione per uscire dall'acqua; nella prossima stanza ci sarà un'altra vasca con acqua corrente. Prima vincete i Tektite con le frecce, poi attraversate la vasca e aprite la porta. Anche la prossima stanza è un'altra vasca. Lo scopo è di spingere un blocco sopra al pulsante a pressione costante nell'interstizio. Il blocco che vi interessa è celato dietro al muro, frangibile in due punti distinti, il primo è tradito da una crepa, mentre il secondo è dall'altra parte della vasca, riconoscibile comunque dal suono diverso prodotto dalla vostra spada.

Dopo aver risolto l'enigma della vasca precedente, nella nuova stanza dovrete saltare una fossa. Come visto in precedenza, attivate l'interruttore e saltate di geysir in geysir; siate accorti perché questa volta la porta sarà sbarrata se impiegherete troppo tempo. Superato anche quest'ostacolo, indossate i Calzari di Ferro e guardate verso destra la corrente, non mancate lo *Skulltula Dorato* e cadete nel buco. Dopo esser risaliti e aver aperto l'ultima porta chiusa vi ritroverete in uno stanzino con la *Chiave del Boss* e due fatine dentro le anfore.

DAL BOSS

Ritornate ancora una volta nella stanza principale e a pelo d'acqua aprite la porta ad ovest. Risalite di piano e rialzate il livello dell'acqua. Ora tornate nella stanza ad ovest, sul nuovo pelo d'acqua, e usate l'Arpione Lungo per l'ultimo *Skulltula Dorato* sul muro a destra. Infine ritornate nella stanza principale per l'ultima volta e recatevi a nord. Rompete le anfore e aprite la porta; nello scivolo andate sempre dritti sperando di non essere toccati dalle Trappole e aprite la Porta del Boss.

MORPHA - l'Ameba Acquatica Gigante

L'arena è una piscina. Il vostro avversario è un'ameba gigantesca con la peculiare caratteristica di avere il pieno controllo sull'acqua. La tecnica è abbastanza semplice: cercate di stare il più lontano possibile da Morpha e arpionatela quando è in posizione statica, così facendo la tirerete fuori del suo elemento e la potrete affettare con la vostra arma bianca. Se vedete che comincia a girare vorticosamente su se stessa, significa che sta generando un tentacolo d'acqua pronto subito per strangolarvi e, dopo avervi sbattuto come un panno vecchio, sarete senza troppi complimenti, letteralmente scaraventati via con un bel volo. Dopo un po' di colpi fuor d'acqua Morpha sarà più veloce e creerà tentacoli acquatici che vi attaccheranno in simultanea.

Dopo altre offensive Morpha cederà il passo ad un *Portacuore* e, senza l'ameba che controllava l'acqua, quest'ultima è libera di lasciare il tempio e defluirà nel Lago Hylia facendovi ritorno. Con un po' di tempo anche il vento artico generato da Morpha cesserà di soffiare, permettendo il disgelo delle Terre Zora.

Tuffo nel passato

Come sempre, entrati nel cono di luce assisterete ad un intermezzo nel quale Ruto, il saggio, vi cederà il *Medaglione dell'Acqua* [*Water Medallion*]; quando sarete fuori e avrete rivisto Sheik usate l'Arpione Lungo per salire in cima al vecchio albero da dove si buttò lo Sheikah, aspettate o fate venire notte per avere un ulteriore *Skulltula Dorato*.

FRECCE FUOCO

Accanto all'albero c'è una specie di lapide con un'iscrizione, leggetela e disponetevi dinanzi all'iscrizione stessa sul pavimento rialzato. Aspettate che albeggi e scoccate una freccia al disco rosso del Sole: avete le incendiarie *Frecce Fuoco* [*Fire Arrow*].

Spada Biggoron

Ora si va a prendere la spada più potente del gioco!

FRAMMENTO DI CUORE E SKULLTULA DORATO

Tornate alla Piana di Hyrule e recatevi nella zona a nord-ovest della Fattoria Lon Lon. Quando sarete in aperta campagna, cercate un albero isolato e fermatevi. Scendete da cavallo e, se avete il Rumble Pak, sentirete vibrare. Piazzate una bomba alle radici dell'albero o usate il Martello Megaton: si schiuderà un buco. All'interno immergetevi per prendere il *Frammento di Cuore*.

Ora recatevi nella zona ovest della piana e salite lungo i terreni di color marrone. Usate il martello per rompere il masso circondato da un circolo di pietre; usate ancora il martello per terra al centro del cerchio di pietre e troverete un altro buco. All'interno, usate o le Frecce Fuoco, o il Fuoco di Din per bruciare le ragnatele. Avrete una mucca cui chiedere il latte con la Canzone di Epona e uno *Skulltula Dorato* da prendere con l'arpione.

Quando prenderete questi due preziosi oggetti, dirigetevi con Epona verso i terreni sassosi della Valle Gerudo [Gerudo Valley] indirizzandovi ad ovest.

SPADA GORON ROTTA

Troverete un ponte rotto. Prendete una bella rincorsa con la vostra cavalcatura e galoppate verso lo strapiombo, Epona compierà un salto tale da andare dall'altra parte. Fermatevi e smontate da cavallo, parlate con il capo dei carpentieri e dategli la Segna del Cacciatore per avere in cambio la *Spada Goron Rotta* [*Broken Goron's Sword*].

RICETTA

Tornate a Monte Morte con il Bolero del Fuoco e uscite dal cratere. Sulla sua vetta troverete un enorme Goron, conosciuto come il più bravo spadaio e fabbro di tutta Hyrule; il suo nome è Biggoron (un'originalità che tutti dovrebbero avere!). Parlate al fabbro gigante e dategli la spada rotta, in cambio avrete la *Ricetta* [*Prescription*] da consegnare a Re Zora.

LUNGA CORSA

Per il momento evitate di passare per Kakariko; tornate alla Città Goron e usate il passaggio per il Bosco Perduto, poi girate a sinistra e immergetevi per le Terre Zora. Una volta al cospetto di Re Zora consegnateli la Ricetta e avrete e gli *Occhi di Rospo* [*Eyeball Frog*]. Come in precedenza, anche questa volta dovrete correre e consegnare l'oggetto entro un tempo limite di 3 minuti; il destinatario questa volta è lo scienziato al Lago Hylia. Non cercate di barare usando la Serenata dell'Acqua: sarà futile e dovrete ritornare dal re per ricominciare la corsa. Piuttosto passate per tutte le scorciatoie che conoscete, anche le più pericolose; all'inizio cadete dalla cascata ghiacciata e non curatevi del male che vi fate, poi al fiume nuotate nelle acque tenendo la sinistra per tornare più in fretta alla piana dove galopperete con Epona fino al laboratorio.

ALTRA LUNGA CORSA

Questa volta durerà 4 minuti. Dopo aver consegnato gli Occhi di Rospo allo scienziato, questi vi darà il *Collirio* [*World's Finest Eye Drop*] da portare a Biggoron. Come prima, cavalcate Epona, smontate alla Foresta Kokiri e attraversate il Bosco Perduto per andare alla Città Goron; da qui risalite Monte Morte fino alla vetta, passando dalla camera di Darunia e dal cratere. Dopo aver dato a Biggoron le gocce di Collirio lui vi darà la *Ricevuta* [*Claim Check*] per la spada. Tornate da lui dopo un po' di giorni e avrete la spada nuova.

SPADA BIGGORON

Se siete ansiosi di avere la nuova spada e non volete aspettare ulteriormente, suonate la Canzone del Sole almeno 6 volte. Entrate nel cratere e uscite; dirigetevi da Biggoron e vi chiederà la Ricevuta per la spada, fategliela vedere e dopo lunghe fatiche, finalmente, avrete la *Spada Biggoron* [*Biggoron's Sword*].

Questa è una spada lunga a due mani, per cui se la brandirete non potrete sperare di avere una difesa elevata come quella che vi assicura uno scudo; in compenso è straordinariamente potente e resistente, e sotto molti aspetti migliore della Spada Suprema. Ma ricordate: la Spada Biggoron non può competere contro la malvagità di Ganondorf, per il semplice fattore che non è stata forgiata dagli Antichi e non è in grado di esorcizzare il male.

Disastro a Kakariko

Per sapere qual è il prossimo saggio da risvegliare dovrete rintracciare Impa (come implicitamente vi dice Navi); perciò recatevi a Kakariko (entrando dalla Piana di Hyrule) e sarete sbigottiti da una spiacevole sorpresa.

NOTTURNO DELL'OMBRA

Con una tra le più belle sequenze del gioco, si vedrà il villaggio in fiamme; Sheik lo troverete accanto al pozzo, angosciato per qualcosa di più inquietante e più pericoloso del mero incendio. In mezzo alla pioggia che imperversa il pozzo esploderà e uscirà un'entità successivamente definita come lo spirito sigillato nel fondo del pozzo da Impa, il prossimo saggio. Dopo che Link e Sheik saranno aggrediti, quest'ultimo darà all'Eroe del Tempo la melodia che lo porterà al Tempio dell'Ombra [Shadow Temple], luogo dove Impa si recò per proteggere Kakariko: il *Notturmo dell'Ombra* [*Nocturne of Shadow*].

L'intermezzo finirà con la pioggia che spegnerà le fiamme dell'incendio e salverà il villaggio.

FRAMMENTO DI CUORE E SKULLTULA DORATO

Ora che il Villaggio Kakariko è tornato alla normalità, usate l'Arpione Lungo sui tetti delle case e raggiungete il tetto blu, parlate all'uomo e avrete un *Frammento di Cuore*.

Usate la Canzone del Sole per far venir notte (nel caso non lo fosse) e, sempre con l'arpione, andate sul tetto della casa di Impa dove troverete l'ultimo *Skulltula Dorato* del villaggio.

PRIMA DEL DISASTRO

Manca ancora una cosa prima di andare nel prossimo tempio a salvare Impa: un prezioso strumento che troverete in fondo al pozzo, che però purtroppo è esploso e ora custodisce solo un muro impenetrabile di detriti. Come fare? Semplice, suonate il Preludio alla Luce e reinserte la Spada Suprema nel Piedistallo del Tempo per tornare ad avere 9 anni. Recatevi a Kakariko ed entrate nel mulino, suonate al Guru-Guru la Canzone della Tempesta e farete drenare il pozzo, permettendovi d'entrare al suo interno. Scendete le scale ed entrate nel Fondo del Pozzo [Bottom of the Well].

9. Fondo del Pozzo

Dopo aver attraversato la piccola apertura e sconfitto il ragno sarete in un vicolo cieco. Non temete, oltrepassate il muro finto e vi ritroverete nella zona principale del pozzo. State attenti e avanzate con circospezione; molte parti del dungeon, come la precedente, sono strane e ambigue e molte cose non sono mai quello che sembrano ad una prima occhiata.

Al di là del piccolo pozzetto d'acqua piazzate una bomba sul cumulo a sinistra per rilevare un'apertura dove troverete alcune BombeChu. Questi strani artifici sono l'ideale per abbattere con facilità i Beamos, non dimenticatevi d'usarli quando ne incontrerete uno.

BUSSOLA

Dopo esser saliti, girate a destra e correte stando attaccati al muro, correte in diagonale come se il muro no ci fosse e poco più in là finirete in una nuova camera, ci troverete una chiave.

Uscite e, sempre stando a ridosso del muro, continuate la vostra esplorazione verso destra. Troverete un'altra camera che vi porterà nella stanza centrale del pozzo. Qua vedrete il forziere con la **Bussola**, per aprirlo camminate piano e state il più vicino possibile al forziere. Presa la Bussola andate verso l'apertura tra le sbarre e cadrete al B3 nella grotta sotterranea.

MAPPA DEL DUNGEON

Cercate un'apertura segnalata da due bracieri. Avanzate, fate esplodere i massi con una bomba e vincete il ReDead, potete facilitarvi la cosa suonando la Canzone del Sole; a pericolo sventato prelevate dal forziere la **Mapa del Dungeon**.

Per risalire fino al B1 dovete prendere 5 rupie argentate. Le prime 3 sono sullo stagno avvelenato, le ultime due le trovate in cima alle scale. Dopo la porta, sarete ritornati alla stanza centrale.

PASSAGGI SEGRETI

Dopo aver superato il muro finto girate a sinistra e percorrete tutto il corridoio fino alla fine, dove troverete un ragno gigante; dopo averlo vinto andate a sinistra e percorrete il corridoio stando il più vicino possibile sul muro a sinistra, salvo che non vogliate ritornare nella grotta dove avete preso la mappa. Usate una bomba e avrete un po' di Noci Deku.

Tornate indietro (ricordatevi della buca invisibile) e continuate ad avanzare fino a trovare una fontanina con il simbolo della Triforza; suonate la Ninnananna di Zelda e farete drenare l'acqua dal pozzo.

Tornate indietro, girate a sinistra, poi a destra; saltate giù e prendete un cuoricino dal forziere, risalite e aprite la porta. Questa è una camera mortuaria. Vincete il Gibdo e aprite le tombe accendendo le torce con un Bastone Deku; solo in una di queste troverete una chiave, mentre in tutte troverete pipistrelli e un altro Gibdo.

LENTE DELLA VERITÀ

Tornate all'inizio del dungeon e cadete nel pozzetto dove c'era l'acqua. Prendete le bombe e percorrete il passaggio alla fine del quale dovrete sconfiggere Dead Hand. Per farlo dovrete farvi prendere da una delle mani, poi liberatevi il più in fretta possibile e mettetevi in una zona sicura; aspettate che Dead Hand si avvicini a voi, a quel punto colpitelo con la spada, potete anche caricare l'Attacco Eroe mentre aspettate che si avvicini. Quando sparirà, ripetete la procedura e in breve avrete la **Lente della Verità [Lens of Truth]**. Usatela subito per rilevare un forziere invisibile con dentro 200 rupie (!!!).

SKULLTULA DORATI

Tornate all'inizio del dungeon e usate la Lente della Verità per rivelare le brecce nei muri; rispetto all'entrata andate a destra, poi a sinistra e sull'angolo troverete una chiave, in una nicchia nascosta. Ora andate nella stanza interna e state attenti a Wallmaster e ai buchi; aprire il forziere e le porte chiuse. Al di là della prima vincete i pipistrelli, senza cadere nel buco andate a prendere lo **Skulltula Dorato** in fondo al sentiero. Nella seconda porta troverete il secondo **Skulltula Dorato** custodito da alcune creature.

Adesso recatevi nella zona nord-est del pozzo e introducetevi nel buco. Aprite la porta e usate la Lente della Verità per poter vedere i pericoli rappresentati dalle aperture nel pavimento. A nemici sconfitti aprite il forziere per 5 rupie e la porta per il secondo **Skulltula Dorato** dietro al Like-Like.

Ora uscite dal dungeon.

Varie

Prima di tornare nel futuro a salvare il saggio, approfittatene per esplorare la Hyrule del vostro tempo, andando alla ricerca di segreti e oggetti sempre ben accetti nel vostro inventario.

CACCIA AL TESORO

Recatevi alla Città del Castello e partecipate alla caccia al tesoro. Scopo del gioco e scegliere di volta in volta il forziere che contiene la chiave necessaria per aprire la porta e proseguire con la prossima coppia di forzieri. Sembrerebbe solo una questione legata alla buona sorte, ma esiste una scappatoia molto più facile. Per individuare il forziere giusto basterà utilizzare la Lente della Verità; con quest'artificio potrete guardare all'interno dei forzieri, ora invisibili, e individuare la chiave con assoluta certezza. Dopo qualche camera s'arriverà a prendere un **Frammento di Cuore**.

SKULLTULA DORATI E FRAMMENTI DI CUORE

Ora recatevi al Castello di Hyrule e mettetevi quasi a contatto del tronco del grande albero nella zona dove svegliaste Talon, suonate la Canzone della Tempesta e vedrete apparire un buco dentro il quale troverete uno **Skulltula Dorato**.

Recatevi al Fiume Zora. A circa metà del corso d'acqua dovrete vedere un ramo fuoriuscire dall'acqua, evidenziato anche da Navi. Salite sul tronchetto e poi sulla parte colorita più chiara; al messaggio che alcune rane vi stanno osservando, prendete l'ocarina e le rane si faranno vedere. Suonate la Canzone della Tempesta e le rane vi daranno un **Frammento di Cuore**. Riprendete l'ocarina e, una dopo l'altra, suonate tutte le melodie non-warp che avete imparato, ad eccezione della Canzone della Tempesta; quando finito le rane avranno raddoppiato il loro formato e se riportate l'ocarina alla bocca, le anfibie creature chiederanno il vostro aiuto. L'unica cosa che dovette fare sarà di premere il tasto della nota corrispondente alla rana sopra la quale vola una piccola farfalla; dopo qualche giro prenderete possesso del secondo **Frammento di Cuore** lasciato dalle rane.

Per prendere altri sigilli dovrete sfruttare la magia dell'Ocarina del Tempo. Suonate il Bolero del Fuoco e accanto al punto dove arriverete all'interno del Cratere di Monte Morte, troverete una zolla di **terreno soffice**; come avete fatto in passato, liberate un insetto per prendere lo **Skulltula Dorato** e poi piantate un Fagiolo Magico, che ritornerà utile in futuro per prendere un successivo Frammento di Cuore.

Appena fatto, prima che diventiate una torcia umana, fuggite suonando la Serenata dell'Acqua per recarvi al Lago Hylia. Qui avrete da prendere **2 Skulltula Dorati**. Il primo lo trovate di notte sull'isolotto che ha rilasciato le Frecce Fuoco; il secondo lo potrete rintracciare, sempre di notte, sul muro del laboratorio che si affaccia sul lago.

Avete ancora 2 Skulltula da prendere, e li prenderete nello stesso posto dove in futuro avete preso la Spada Goron Rotta. Arrivati alla Valle Gerudo avrete da subito la possibilità di prendere il primo **Skulltula Dorato**; quando sarete sull'asse di legno, il ragno lo si vede di notte sulla sorgente a destra.

Lo vedete quel cucco? Non è messo lì per caso. Prendetelo e buttatevi a sinistra del ponte; planate e atterrate sulla sporgenza con una cassa, rompetela per avere un **Frammento di Cuore**. A questo punto non vi rimane altro da fare che buttarvi giù per il canyon e farvi trasportare dalla corrente del fiume per uscire al Lago Hylia. Però voi ritornate alla Valle Gerudo, riprendete il cucco, e, questa volta, buttatevi dal lato destro del ponte; planate verso la cascata e passateci attraverso più o meno al centro. Vi ritroverete in una nicchia dove troverete il quintultimo **Frammento di Cuore**. Ora usate il cucco, se ancora lì, o scendete per la scala per andare sulla battigia del corso d'acqua a destra. Correte fino in fondo dove troverete una Gerudo, una mucca per il latte e una zolla di **terreno soffice** per uno **Skulltula Dorato** e un Fagiolo Magico.

NUOVAMENTE DAL GRANDE ALBERO

Quando salvaste il Grande Albero Deku dalla sua maledizione non siete riusciti del tutto a prendere gli Skulltula al suo interno, lasciandone uno, motivo per cui ora ritornerete dentro il Grande Albero per recuperare il ragnetto.

Buttatevi nel B1 e dirigetevi nella stanza a nord-ovest; cercate il muro da infrangere con una bomba e dietro troverete lo **Skulltula Dorato**.

Ritorno al futuro

Bene! Come bambini avete fatto tutto il possibile. Non vi rimane da fare altro che riprendere la Spada Suprema e ritornare sedicenni.

FRAMMENTO DI CUORE

Per prima cosa, suonate il Bolero del Fuoco e usate la piattaforma semovente rappresentata dal Fagiolo Magico per prendere il quartultimo **Frammento di Cuore** su uno dei due pennacchi del cratere.

RITORNO DAI DODONGO

Uscite dal cratere ed entrate nelle Caverne Dodongo. Scopo di questa nuova escursione, come in precedenza, è di prendere 3 Skulltula lasciati qui l'ultima volta.

Dalla stanza principale, prendete il passaggio a destra, più a sud e, circa a metà, suonate la Canzone dello Spaventapasseri per raggiungere il primo **Skulltula Dorato**. Il secondo **Skulltula Dorato** lo si trova facendo crollare il muro lì accanto con una bomba. Per il terzo dovrete andare nella camera con gli scaloni di pietra; lo **Skulltula Dorato** si trova nella nicchia in alto a nord, usate l'arpione.

AL TEMPIO

Solo una cosa si può fare adesso: suonare il Notturmo dell'Ombra per recarsi al prossimo tempio dietro al Cimitero.

Dentro l'anticamera vedrete parecchie torce spente; per accenderle salite sul rialzo e usate il Fuoco di Din per aprire le porte del tempio.

Nel dungeon in cui vi accingete ad entrare dovrete usare abbondantemente la Lente della Verità, se pensate di prosciugare la Barra della Magia vi conviene comprare prima una Pozione Magica [Green Potion].

10. Tempio dell'Ombra

Usate l'arpione e attraversate il primo di una lunga serie di muri finti.

Questo dungeon è molto ambiguo; caratterizzato fortemente da molti elementi che molto spesso non sono mai quello che sembrano e molti altri invisibili, questo è uno fra i templi più irto di trappole ed enigmi. In sostanza quello che avete visto nel Fondo del Pozzo è soltanto una prefazione di quanto incontrerete quaggiù.

MAPPA DEL DUNGEON

Usate la Lente della Verità per rilevare l'unico muro attraversabile. Dopo la porta, attraversate un altro passaggio segreto alla vostra destra (sempre con la lente attiva). Vincete il ReDead e i pipistrelli all'interno della camera per avere la *Mappa del Dungeon*.

NUOVI STIVALI

Uscite da qui e ritornate nello strano ambiente di poc'anzi; ora, sempre con la lente, continuate a destra e attraversate la porta nel passaggio segreto. Vi ritroverete in un ambiente uguale al precedente, l'uscita la trovate dall'altra parte della stanza, dove, vinto Dead Hand, avrete i *Calzari di Pegaso [Hover Boots]*, che equipaggerete da subito. Considerate indispensabili per tutto il dungeon, queste calzature vi permettono di camminare a mezz'aria per brevi tratti prima di cadere nell'oblio; il rovescio della medaglia questa volta consiste nel basso coefficiente d'attrito che hanno gli stivali, col risultato di scivolare su tutte le superfici.

BUSSOLA

Uscite da qui e tornate nella camera con la statua e i pali coi teschi. Per avanzare, rivolgete la statua verso il teschio visibile anche con la Lente della Verità, una volta fatto camminate nel vuoto e scendete al B2. In fondo alla lunga discesa attraversate il passaggio segreto a destra, dietro la porta vincete i due Gibdo e avrete la *Bussola*.

SCENDERE NELLE TENEBRE

Preso il prezioso strumento di navigazione, tornate dal Beamos e superatelo entrando nella stanza oltre il passaggio dietro di lui. Vi ritroverete in una stanza con una statua girevole che personifica una doppia rappresentazione della Triste Mietitrice; questa doppia statua è pericolosa, giacché fa girare lungo tutta la superficie di pavimentazione più chiara due falci a mezzaluna molto affilate. Voi dovrete collezionare le 5 rupie argentate sparse qua e là per la stanza, e al contempo evitare l'insidioso roteare delle lame. Ingegnatevi e usate l'arpione per quella in alto; quando fatto, prelevate la chiave dal forziere ora raggiungibile. Uscite dalla stanza e bombardate il muro a sinistra del Beamos, aprite la porta e scendete ancora, fino al B3.

Nella discesa dovrete affrontare 3 ragni giganti che scenderanno all'ultimo secondo dal soffitto, e ne incontrerete uno anche tra le due ghigliottine; dopo il corridoio arriverete nella caverna sotterranea, fulcro del tempio.

LA CAVERNA

Passate attraverso le ghigliottine e superate i salti fino ad incontrare uno Stalfos, vinto il quale vi dirigerete a sinistra. Fino a quando non userete la Lente della Verità non potrete vedere le piattaforme sulle quali camminare per raggiungere la porta.

Nella stanza dove arriverete ci sarà un'altra doppia statua della Morte, però questa volta è invisibile. Usate la Lente della Verità per evitare le falci mentre eliminate i tre pipistrelli e il Like-Like per aprire la cella dove troverete due forzieri, di cui uno invisibile e uno *Skulltula Dorato*. Per prendere i cuoricini dovrete suonare la Canzone del Tempo quando Navi diventa verde. Tornate nella caverna.

Tornate dallo Stalfos e vincetelo nuovamente. Ora dovrete andare nella parte bassa della caverna, ma per farlo aspettate che la piattaforma s'abbassi per salirci sopra; quando sarà in alto, camminate nel vuoto davanti a voi per andare dal Beamos e dalle Trappole. Uccidete il Beamos con una BombaChu e collezionare le rupie argentate per alzare le sbarre delle segrete.

LE SEGRETE

Questa camera delle torture sembra impossibile da superare, ma se usate la lente potete vedere un blocco dietro ad una parete; tiratelo fuori e spingetelo sotto i macchinari per poter passare. Quando li bloccherà entrambi entrate nelle celle per trovare uno *Skulltula Dorato* e altre frecce. Ora tirate il blocco dall'altra parte fino sul fondo delle segrete. Saliteci sopra e aprite i vari forzieri, premendo anche il pulsante per una chiave. Uscite da qui.

PERICOLI OCCULTI

Tornate nella caverna e usate la Lente della Verità per camminare sulle piattaforme invisibili in quella porzione di caverna non ancora esplorata. Arriverete ad aprire una porta.

Attenti! In questa camera ci sono molte spine invisibili: muovetevi con la Lente della Verità. Vi accorgete che se sconfiggerete i due ReDead avrete solo una rupia blu, per aprire la porta sbarrata è necessario collezionare tutte le rupie argentate sparse per la stanza, quasi per tutte dovrete usare l'arpione e badate bene che un bersaglio è visibile solo con la lente.

Vi ricordate cosa avete fatto alla Città Goron per il Frammento di Cuore? Ebbene, l'enigma di questa stanza richiede l'identica soluzione. Cogliete un Fiore Bomba e gettatelo dentro la giara a forma di teschio per avere una chiave. Non dimenticatevi lo *Skulltula Dorato*. Uscite, eliminando i pipistrelli, usate l'arpione con la lente per salire sul rialzo e aprite la porta.

AVANZARE TRA I PERICOLI

In questo corridoio ci sono molti ventilatori, pronti a non farvi procedere o, nel caso di quelli più avanti, di farvi cadere nell'oblio delle tenebre. Per evitare queste situazioni sfavorevoli equipaggiatevi con i Calzari di Ferro e dopo aver battuto il ragno gigante, arpionate la trave in legno sopra all'ultimo ventilatore del corridoio. Scendete e percorrete lo stretto passaggio per arrivare ad aprire la porta. Nello stanzino troverete due ReDead, un forziere visibile con la lente e un

consiglio dato dal simbolo sul muro. Uscite e sfruttate il ventilatore a sinistra per attraversare il baratro a destra, arrivando nel passaggio visibile con la lente, naturalmente dovrete rimettervi i Calzari di Pegaso; oltre il baratro c'è una porta dietro ad un finto muro. Quando il vento sarà generato correte verso la porta e sicuramente non cadrete. Entrati nella nuova stanza, subito alla vostra destra disintegrate le macerie con una bomba per un forziere invisibile. Affrontate e vincete i due Gibdo evitando le Trappole; poi aprite la porta.

LA NAVE

Adesso vi ritroverete in una specie di porto mistico, con una nave pronta per salpare.

Prendete il blocco alla vostra sinistra e portatelo fin sotto le scale a destra, salite e usate la Canzone dello Spaventapasseri quando Navi s'allontana andando dall'altra parte; usate l'arpione sullo spauracchio e prendete lo *Skulltula Dorato*. Ora andate sulla nave e suonate la Ninnananna di Zelda sul simbolo della Triforza. La nave salperà e voi dovrete affrontare due Stalfos e annientarli prima che la nave giunga alla sua meta; quando lo farà sarete avvisati da un messaggio di Navi che vi preannuncia l'affondamento della nave, scendete da quest'ultima prima che svanisca nelle tenebre. Scesi dall'imbarcazione, entrate nella porta in fondo alla passerella.

CHIAVE DEL BOSS

Ci siamo quasi! Entrati nella stanza troverete due Floormaster e parecchi muri invisibili; usate ad intermittenza la Lente della Verità per orientarvi in quest'ambiente ambiguo. Cercate di imboccare la porta a sud, oltre la quale si dovrà battere un Floormaster invisibile (battetevi con la lente attiva) per ottenere un'altra chiave. Ritornate nella stanza ambigua e questa volta andate nella porta ad ovest.

Come per la giara di prima, usate i Fiori Bomba per distruggere tutti i tre contenitori per prendere varie cose. Non dimenticatevi l'ultimo *Skulltula Dorato*, poi uscite e recatevi nella stanza a nord.

Sarete finiti dentro una stanza-trappola, con i muri di legno (caratterizzati da punte acuminate) che pian piano vi chiuderanno a sandwich tra essi. Usate il Fuoco di Din quando i muri sono abbastanza vicini tra loro e li brucerete. Finite di sventare le minacce della stanza e prelevate dal forziere la *Chiave del Boss*.

DAL BOSS

Ora non vi resta altro da fare che tornare dove è affondata la nave. Vedete quei Fiori Bomba in lontananza? Scoccate un dardo al loro indirizzo ed esploderanno, la loro detonazione provocherà la caduta della statua che sfrutterete a vostro favore per passare dall'altra parte. Qui usate la Canzone del Tempo e dello Spaventapasseri per prendere gli oggettini in alto; altrimenti potete da subito aprire la porta per il boss.

In quest'ultima stanza tutte le zone d'appoggio sono visibili unicamente con la Lente della Verità, sfruttate questo strumento per studiarvi la maniera più veloce e indolore per arrivare alla Porta del Boss.

BONGO BONGO - la Bestia d'Ombra Spettrale

Cadete nel buco.

L'arena in cui sarete costretti a combattere è un enorme tamburo. Bongo Bongo è composto da un paio di mani e un corpo non ben definito con un occhio rosso al centro; il problema principale con cui dovrete affrontare Bongo Bongo, tamburo sulla quale rimbalzerete a parte, è il semplice fatto che il suo corpo, ed eccezione delle mani, è completamente invisibile e solo con la Lente della Verità si è in grado di vederlo.

Dapprima limitatevi a colpire le sue mani, con la spada o con le frecce, meglio se Frecce Fuoco. Quando le mani saranno messe in disparte attivate la Lente della Verità per vedere il suo corpo. A questo punto dovrete essere molto veloci e scoccare una freccia normale all'occhio prima che vi venga addosso, altrimenti dovrete riprendere di mira le mani; quando colpirete l'occhio potrete iniziare a far male sul serio alla bestia affondando con la spada, meglio se Biggoron. Bongo Bongo si riprenderà dopo qualche colpo e voi dovrete ritornare alle mani; continuate fino alla sua disfatta e quando la bestia sarà vinta potrete prendere il penultimo *Portacuore* del gioco ed entrare nella luce blu.

Terre di nessuno

Dopo aver preso il *Medaglione dell'Ombra* [*Shadow Medallion*] da Impa, potrete prendere la quarta ampolla.

AMPOLLA – PARTE SECONDA

Andate a prendere quell'ultimo fastidioso Big Poe che vi separa dall'ampolla; trovatelo e portate il suo spirito al negozio di spettri per avere l'ultima *Ampolla*.

Dopo aver preso anche questa incamminatevi alla volta della Valle Gerudo.

Valle Gerudo

Usate l'agilità di Epona per saltare lo strapiombo e andare dall'altra parte del canyon: fermatevi e smontate da cavallo. Parlate col capo dei carpentieri e fatevi dire dove sono andati i suoi assistenti; dopo aver appreso che poco più avanti si erge la Fortezza Gerudo [Gerudo's Fortress], aspettate che il Sole tramonti. Una volta notte camminate dietro la tenda per trovare uno *Skulltula Dorato*; poi incamminatevi dall'altra parte, più o meno dove c'è l'arco di pietra, e troverete un altro *Skulltula Dorato*. Ora dirigetevi verso le aspre terre dove solo le Gerudo hanno il comando.

Fortezza Gerudo



In tutta questa zona, molto laboriosa e complicata, non dovrete farvi vedere. Nella evenienza che vi scoprono vi sbatteranno in prigione. Non rimanete qui, bensì usate l'arpione sulla finestra di legno per fuggire. Da qui cadete ed entrate nel passaggio che nell'immagine è evidenziato di verde col numero 1. Il vostro scopo, come certamente avrete intuito, sarà di cercare i quattro carpentieri scomparsi; il primo di questi lo troverete proprio in questo primo passaggio. Parlate con lui e dopo qualche frase comparirà una ladra Gerudo pronta per sfidarvi. Sebbene la Spada Biggoron sia più potente è bene equipaggiare la Spada Suprema, di modo da dare la possibilità a Link di pararsi con lo scudo; perché dopo un po' di colpi che accuserete verrete

istantaneamente sbattuti in prigione, soprattutto se il colpo è di quelli che la Gerudo carica flettendosi all'indietro e volteggiando le scimitarre; tenete la guardia alta e colpite solo quando ne vedete l'occasione anziché andare allo sbaraglio. Se lo scontro terminerà vedendovi vittoriosi, la Gerudo si dileguerà lasciando cadere una chiave che userete per aprire la cella del carpentiere e liberarlo. Liberato il carpentiere, uscite dalla prigione per la parte dal quale non siete entrati (1 rosso), fuori entrate nel passaggio più interno (2 verde).

LIBERARE I CARPENTIERI

Salite e girate a destra, più avanti uscite da qui girando ancora a destra e uscirete al 2 rosso. Comparandovi all'immagine, entrate nella fortezza attraverso il passaggio contrassegnato dal 3 verde; state solo attenti a non farvi vedere dalla Gerudo. Dentro la camera avrete modo di liberare il secondo carpentiere, come prima avvicinatevi a lui per parlargli e affrontate la Gerudo per la chiave. Liberare l'ostaggio e uscite, ora sarete al 3 rosso (nascosto), andate al punto 4 verde che è proprio di fianco a voi.

All'interno, usate l'arpione sulle travi di legno sul soffitto per uscire al 4 rosso. Buttatevi dabbasso nel 6 e andate a salvare il terzo carpentiere. Dopo averlo liberato uscite da dove siete entrati e ripercorrete la strada dal punto 2; quando uscirete dal 4 buttatevi nel passaggio più interno rappresentato dal 5. Prestate molta attenzione alle movenze della Gerudo e sfruttate la cassa all'inizio per nascondervi alla sua vista con il tasto dello scudo e aspettarla. Quando sarà a sinistra uscite dal vostro nascondiglio e correte dalla parte opposta a salvare l'ultimo carpentiere.

TESSERA GERUDO

Dopo aver sconfitto la quarta Gerudo e aver salvato l'ultimo ostaggio, comparirà un'altra ladra, ma questa volta non sarà qua per sfidarvi, tutt'altro, vi offrirà la **Tessera Gerudo** [*Gerudo's Membership Card*]: un attestato che certifica il rispetto che vi siete guadagnati presso il popolo delle Gerudo e identifica la vostra persona come ladro eccellente in furattività, qualità per la quale vi siete guadagnati il loro rispetto. Questo strumento non ha un effetto particolare, ma semplicemente ora potete muovervi liberamente per tutta la fortezza e parlare con ogni Gerudo.

FRAMMENTO DI CUORE

Ora recatevi al punto 4 rosso e salite sulle terrazze. Continuate e saltate a destra, poi salite sui rampicanti e dirigetevi verso il forziere in lontananza. In prossimità del salto vedrete Navi volare lontano; suonate la Canzone dello Spaventapasseri e arpionate quest'ultimo, raggiungete e aprite il forziere per il terzultimo **Frammento di Cuore**.

SKULLTULA DORATI

Invocate la notte con la Canzone del Sole e, all'altezza dello spaventapasseri, troverete uno **Skulltula Dorato**. Chiamate Epona e cavalcate verso la sopraelevazione della vallata per arrivare alla zona della prova di tiro con l'arco a cavallo; sul mirino più lontano troverete il secondo **Skulltula Dorato** della zona.

FRAMMENTO DI CUORE

Suonate ancora la Canzone del Sole e in sella al vostro destriero parlate alla Gerudo, addetta all'area di tiro con l'arco. Pagate per partecipare al gioco e scoccate quante più frecce disponete con quanta più precisione potete fare ai mirini; se realizzerete un buon lavoro e accumulerete 1.000 o più punti, avrete un **Frammento di Cuore**.

ESPANSIONE DELLA FARETRA

Rigiocate alla prova di tiro, ma questa volta dovrete migliorarvi e fare 1.500 o più punti se vorrete impossessarvi della *Faretra Gigante* [*Biggest Quiver*] capace di farvi trasportare 50 frecce. Un consiglio: se colpite i vasi guadagnerete 100 punti cad'uno.

VENTO DEL DESERTO

Avete fatto tutto il possibile anche in questa zona, per ora. Non vi rimane altro che proseguire il vostro cammino verso il Deserto Mistero [Haunted Wasteland]; incamminatevi verso il cancello e salite la torretta a destra. Parlate con la Gerudo e quest'ultima farà aprire le cancellate dopo avervi spiegato i pericoli delle terre desertiche. Scendete e andate in mezzo alle tormente di sabbia.

Deserto Mistero

Queste terre ostili e arse dal Sole vi sottoporranno a due prove differenti; entrambe non molto difficili e, a loro modo, abbastanza elementari. Un consiglio per agevolarvi l'attraversata: equipaggiate i Calzari di Pegaso e scoprirete il loro potere latente di non farvi sprofondare nella sabbia, al contrario delle altre due calzature.

IL FIUME DI SABBIA

Non si può attraversare! Ma nessuno ha detto che non si possa sorvolare. Vedete quelle casse dall'altra parte del fiume? Arpionatele e avrete superato la prima prova. Salire sulla cassa a fianco significherebbe aumentare le probabilità di riuscita.

COSTRUZIONE ISOLATA

Avanzate nella tempesta seguendo le bandiere installate dalle Gerudo come guida. La seconda bandiera la troverete accompagnata da un cartello; seguite quest'ultimo per arrivare ad un mercante su un tappeto volante che vi venderà delle BombeChu per il "mediocre" prezzo di 200 rupie (mediocre per la zona in cui si trova a vendere).

Continuate a seguire i segnali e arriverete ad un monolito in pietra circondato da alcune bandiere. Entrate nella costruzione e scendete nel seminterrato. Impossessatevi dell'unico *Skulltula Dorato* del deserto e accendete le due torce per avere 50 rupie.

Uscite e andate sul tetto del monolito.

LA GUIDA FANTASMA

"Senza l'occhio che può vedere la verità gli avventurieri si ritroveranno al punto di partenza". Fin troppo banale da comprendere; davanti alle rune del monolito attivate la Lente della Verità e uno spettro vi offrirà di farvi da guida fino al Colosso del Deserto [Desert Colossus]. State solo attenti a non perderlo di vista a causa dei suoi movimenti veloci e repentini. In più cominceranno a comparire una tra le specie di nemici più odiate in tutta la Leggenda: i Leever, esseri che vivono sotto la sabbia ed emergono in numero quasi infinito venendovi addosso. Non molto voraci o pericolosi, anzi non tolgono quasi niente ai vostri cuoricini e il più delle volte basta andare a zig-zag che si evitano molte delle loro traiettorie rettilinee, ma sono molto fastidiosi e soprattutto pedanti.

Colosso del Deserto

Quest'antico sito, situato nel mezzo del deserto, ospita l'ultimo dungeon nel quale dovrete salvare l'ultimo saggio; ma prima di avventurarsi dentro e far visita alla dea delle sabbie ci sono alcune cose da fare.

AMORE DI NAYRU

Finalmente a distanza di molto tempo, si rende disponibile l'ultimo cristallo della tripletta d'incantesimi. Sul muro roccioso a destra dovrete vedere una coppia di palme, sistemate una bomba a ridosso del muro tra esse e accederete ad una Fontana delle Fate. La Fata Radiosa invocata dalla Ninnananna di Zelda vi donerà un potente incantesimo che in pratica è uno scudo a qualsiasi attacco offensivo subito, ma non vi risparmia dal contraccolpo. L'incantesimo è l'*Amore di Nayru* [*Nayru's Love*].

OASI

Uscite dalla Fontana delle Fate e dirigetevi verso sud dove incontrerete un'oasi prosciugata. Salite sulla roccia segnalata da Navi e suonate la Canzone della Tempesta per rimpinguare lo stagno; quando sarà pieno d'acqua usciranno delle fatine che voi potrete sfruttare a vostro vantaggio (imbottigliatene una per eventuale uso futuro, qualora non l'aveste). Aspettate la notte e guardate su una delle palme lì vicino per trovare uno *Skulltula Dorato*.

LA DEA DELLE SABBIE

Ora entrate nel dungeon. Vi accorgerete che sarete bloccati già nella prima stanza e non potrete far niente. Il masso a destra è troppo grosso perché possa esser spostato, e il passaggio a sinistra è troppo piccolo per un adulto. Come fare? Così come siete... niente. Se volete avere dei consigli, leggete le due stele a forma di cobra e, a parte questo, non vi rimane che uscire. Ecco trovarvi ancora davanti Sheik; egli vi farà da mentore su cosa fare e v'insegnerà l'ultima melodia di teletrasporto che vi porterà dalla dea delle sabbie, la *Celebrazione allo Spirito* [*Requiem of Spirit*].

Una volta imparata la Celebrazione allo Spirito, tornate al Tempio del Tempo con il Preludio alla Luce e, da qui, tornate ad avere 9 anni reinserendo al suo posto la Spada Suprema.

Sfida del Deserto

Come avrete ben capito dalle iscrizioni all'interno del Tempio dello Spirito, sarà una prova quella all'interno del dungeon, da affrontare con il corpo di un bambino; ma prima di addentrarvi all'interno del tempio sarà buona cosa imbottigliare un insetto e comprare l'ultimo Fagiolo Magico, nel caso non li aveste, in più è consigliato riempire le altre ampolle con Latte Lon Lon e una Pozione Vita, in modo da esser pronti ad ogni evenienza.

Dopo aver preso il necessario, suonate la Celebrazione allo Spirito per recarvi di volata al Colosso del Deserto.

SKULLTULA DORATO

Sul sagrato antistante l'entrata del tempio troverete l'ultima zolla di *terreno soffice* del gioco. Liberare per sempre l'insetto e conquistate l'emblema dello *Skulltula Dorato*; poi piantate l'ultimo Fagiolo Magico. Infine entrate nel dungeon.

12. Tempio dello Spirito – parte prima

Dopo aver superato i due Armos troverete una Gerudo a ridosso del cunicolo dove dovrete passare. Parlatele e affermatele che non avete niente da fare; alla seconda domanda è indifferente quale risposta le diate, poiché farà un giro di parole che ricondurrà al dialogo principale. Dopodiché vi narrerà chi è e quali interessi la spingono nel tempio, oltre a raccontarvi parte della storia che sta sviluppandosi; infine vi domanderà un ultimo interrogativo al quale dovrete rispondere affermativamente se vorrete procedere nel tempio.

ESPLORARE IL 1F

Una volta usciti dal cunicolo sarete attaccati da pipistrelli ignei, sconfiggeteli insieme all'Armos protetto dalla Trappola e aprirete le porte; entrate in quella a sinistra. Qua dovrete battervi contro uno Stalfos e un Bubble verde; indi colpite il cristallo col vostro Boomerang (mirate a sinistra del bersaglio e lo colpirete con la traiettoria di ritorno dell'arma), proseguite oltre il ponte, aprite il forziere e andate nella prossima stanza.

Il nemico che incontrerete si chiama Anubis. È una specie di sarcofago egizio che ogni tanto emette lingue di fuoco al vostro indirizzo ed emula ogni vostra mossa in maniera perfetta. Se vi studiate la conformazione della stanza capirete come muovervi. Camminate dritto e seguite in senso antiorario la Trappola (girare attorno al vaso da destra) fino ad arrivare alla parte opposta, quindi andate a sinistra fino a quando Anubis, imitandovi, non andrà davanti alla porta sbarrata, a questo punto scagliate con la Fionda un Seme Deku al cristallo per accendere un circolo di fuoco sopra Anubis e bruciarlo. Ora potete recarvi nella stanza successiva.

In questa stanza farà la sua riapparizione Wallmaster: prestate attenzione. Collezionate le 5 rupie argentate per far scendere il ponte. Usate un Bastone Deku per accendere le due torce dall'altra parte e prendere una chiave dal forziere che apparirà. Prendete il sigillo dallo *Skulltula Dorato* sulla rete e passate la porta d'uscita tornando alla stanza iniziale.

Oltrepassate il buco e aprite la porta, vincete i ragni sul muro scalabile, indi salite fino al 2F.

MAPPA DEL DUNGEON

Prima cosa da fare appena giunti in cima sarà di prendere il sigillo dallo *Skulltula Dorato* situato nell'apertura da cui siete arrivati. Procedete e sulla scena faranno capolino alcuni Lizalfos; queste lucertole sono molto agili e veloci, usate il Boomerang per paralizzarle poi affondate con la spada. A scontro avvenuto aprite il forziere e uccidete i ragni sulla parete rocciosa. Rilasciate una BombaChu in direzione della crepa sul muro per far filtrare la luce sul Sole per terra; nel caso non abbiate delle BombeChu colpite il cristallo sul rialzo per averne alcune.

La nuova stanza è quella principale con la statua della dea delle sabbie. Accanto alla porta troverete una statua d'Armos inanimata, spingetela dabbasso per premere un interruttore provocando la conseguente apertura di una porta. Scendete e posizionatevi sul rialzo tra le due torce davanti ai piedi della statua; usate il Fuoco di Din per avere la *Mappa del Dungeon*. Ora risalite il muretto dal quale vi siete calati, prendete le scale e uscite dallo stanzone.

PRENDERE I GUANTI

Questa stanza è molto laboriosa. Per prima cosa, indirizzate una BombaChu su ciascun Beamos presente nella camera; poi prendete le 5 rupie argentate per accendere un braciere, indi usate un Bastone Deku per accendere le restanti torce, accendetele tutte prima che la prima si spenga e avrete una chiave. Come ultima cosa spostate i blocchi per liberare quello con il Sole sopra, portate quest'ultimo nel cono di luce per aprire la porta.

Nel corridoio troverete, sopra la porta, l'ultimo *Skulltula Dorato* presente nel dungeon da bambini; infine aprite la prossima porta per affrontare il primo miniboss: un Iron Knuckle.

IRON KNUCKLE

Questo è uno dei nemici più forti del gioco! Lo vedrete seduto sul suo trono con una grossa ascia bipenne in mano; colpitelo per iniziare il duello. State in guardia e cercate di non farvi colpire poiché, anche con lo scudo alzato, subirete un'offensiva tale da scagliarvi lontano e privarvi di 4 cuori a colpo. Si consiglia di usare l'Amore di Nayru per proteggersi almeno dalla privazione dei cuori e, al massimo, bere una Pozione Vita o del latte. Se siete a corto di magia e non avete di che bere rifugiatevi dietro alle colonne o al trono per provocare il vostro avversario a far roteare l'ascia sulle strutture, frantumandole e dando come risultato la fuoriuscita d'alcuni cuoricini. Un'ottima strategia per sconfiggerlo

consiste nello stargli di fronte rimanendo fermi fino a quando non attacca, a quel punto fare una capriola all'indietro, facendo andare a vuoto l'attacco del vostro avversario che conficcherà l'ascia nel pavimento, e appena terminata la capriola eseguite un attacco in salto; in questa maniera lo colpirete con doppio danno e non sarete colpiti dalle sue offensive, però dovrete subito allontanarvi con un salto laterale. Dopo un certo quantitativo di colpi l'armatura dell'Iron Knuckle si romperà scoprendolo parzialmente e facendolo diventare più leggero. In questo stato si muoverà più velocemente, siate più svelti di lui e trionferete.

Una volta vinto il vostro avversario avrete conquistato l'apertura della porta e accederete all'esterno della roccaforte, dove troverete per l'ultima volta Gaebora, il quale vi parlerà e finalmente se ne andrà via lontano senza che nessuno rimpianga le sue apparizioni. Prendete dal forziere i **Guanti Argentati** [*Silver Gauntlets*], guanti dalla straordinaria capacità di permettere a chi li indossa di sollevare carichi molto gravosi e ben più pesanti per una persona normale, ma che non possono essere usati dai bambini quali siete voi.

IL RAPIMENTO DI NABOORU

Presi i guanti, assisterete ad un intermezzo dove vedrete Nabooru catturata da Koume e Kotake, le due streghe matrigne di Ganondorf conosciute unitamente come Twinrova. Da bambini non siete in grado di salvarla e se volete avere qualche possibilità di vittoria contro le Twinrova dovrete ritornare adulti e far ritorno al tempio che, come disse Nabooru, è la roccaforte delle streghe.

Popolo di ladre

Avete nuovamente rivendicato l'elsa della Spada Suprema. Bene!

Come avrete notato ora Link ha automaticamente equipaggiato i Guanti Argentati. Con questi portentosi strumenti ora potete sollevare quei massi che né le bombe, né il Martello Megaton riuscivano a frantumare.

SKULLTULA DORATO

Ritornate per l'ultima volta alla Fontana Zora, se non è notte fatela venire e dirigetevi nel luogo dove prendeste il Vento di Farore. Sollevate il masso bianco per trovare un'apertura nel suolo; addentratevi e avanzate con la Lente della Verità attiva. Usate l'arpione sui ragni e salite le scale, vincete l'ultimo ragno e lo **Skulltula Dorato** lo troverete di fianco a voi.

La prova delle ladre

Ritornate alla Fortezza Gerudo. Non sarà molto difficile trovare l'unico accesso alla fortezza bloccato da una grata e controllato a vista da una Gerudo con indumenti diversi, almeno per colore. Parlate alla ladra e vi spiegherà che quella è la Prova Gerudo [Gerudo Training Ground], in pratica una prova di abilità diverse cui verrete sottoposti per potervi guadagnare il tesoro custodito dal popolo di sole donne. Pagate ed entrate.

11. Prova Gerudo

Come prima cosa, scoccate una freccia all'occhio sopra l'ingresso, poi aprite i due forzieri per avere una rupia blu e un set di frecce, infine dove Navi diventa verde suonate la Canzone della Tempesta per una fatina che ripristinerà tutti i cuori che avete; quando finito cominciate la prova per la porta a sinistra rispetto all'entrata.

COLLEZIONE DI CHIAVI

Ogni stanza presenta una differente prova. In questo caso dovrete fronteggiare due Stalfos e sopraffarli in meno di un minuto, la difficoltà risiede non tanto nel tempo limitato quanto nel fatto che il pavimento è sabbioso, indi sprofonderete se non continuerete a muovervi. Volendo potete sfruttare il potere dei Calzari di Pegaso per ovviare a questa difficoltà. Se riuscirete a batterli entro il tempo limite avrete la prima chiave; se, invece, non avrete successo dovrete uscire e rientrare nella stanza.

Nella prossima stanza dovrete collezionare le solite rupie argentate; state attenti ai massi che rotolano dai dislivelli. Anche in questa stanza avrete un determinato numero di secondi per agire: siate svelti, ma non fatevi prendere dal panico.

La terza stanza nella quale entrerete vi vedrà combattere contro alcuni lupi per far comparire un forziere con un po' di frecce. Sconfitti i vostri nemici, dovrete usare la Lente della Verità per vedere un'apertura sopra la porta finta, salite per mezzo dell'arpione e premete il pulsante, ora scendete e spingere il masso finché non cadrà nel buco aprendovi la via. Nello stanzino dietro alla porta vincete i tre Like-Like e usate ancora la Lente della Verità per aprire i forzieri, tutti meno che quello sull'altarinò (uscirà un vento d'aria gelida che vi congelerà), prendete la chiave e ritornate nella stanza dove avete combattuto i lupi, da qui uscite dal buco dove c'era il pulsante.

Quello che caratterizza la prossima stanza è il circolo di pietra galleggiante sopra un laghetto di lava che circonda una statua con quattro occhi. Suonate la Canzone dello Spaventapasseri accanto alla porta di destra prima di scendere. Ora scoccate le frecce al centro dei quattro occhi in un tempo breve per fermare la giostra e far comparire un'altra chiave in

un altro forziere; usate l'arpione sullo spauracchio e aprite la porta in alto per un'altra chiave, uscite e raggiungete il forziere con l'arpione. Uscite da qui usando ancora l'arpione.

Nella prossima stanza sconfiggere i nemici vorrebbe soltanto significare aprire la porta d'uscita e far comparire un forziere con altre frecce; dopo aver preso questi strumenti impugnate il Martello Megaton e liberate la stanza dalle statue contro il muro, sotto una di queste ci sarà un pulsante che vi renderà disponibile la quinta chiave, mentre dietro ad un'altra ci sarà un occhio da colpire per aprire la porta d'entrata.

La terzultima stanza vi vedrà balzare come canguri da una colonna di pietra all'altra per non cadere nel mare di fuoco; in più dovrete prendere nuovamente le rupie argentate. Per la prima usate l'arpione sul mirino sopra la vostra testa, buttatevi sulla colonna con la seconda e di qui sulla prossima. A metà della stanza Navi dovrebbe diventare verde, suonate la Canzone del Tempo per agevolarvi l'impresa. Invece di salire sui blocchi blu saltate verso la prossima rupia, salirete sulla colonna e da qui prendete la prossima gemma. Ora salite sui blocchi e poi sul rialzo in pietra dove troverete la sesta chiave; scendete a sinistra e premete il pulsante, ora fate in fretta e acchiappate l'ultima rupia. Toglietevi da lì prima che il fuoco divampi nuovamente arpionando il mirino in alto, infine entrate per la porta ora aperta.

Questa stanza presenta una piscina. Suonate la Canzone del Tempo, indossate la Tunica Zora e immergetevi, poi usando ad intermittenza i Calzari di Ferro e l'arpione raccogliete le rupie e la conseguente settima chiave. Ritornate al lago di fuoco e salite le scale.

Come per la prima, anche in questa stanza dovrete battervi contro alcuni nemici in un tempo limitato, ma questa volta ci sarà un Beamos che pattuglia la camera dal centro (usate una BombaChu) e due Lizalfos, in più i muri saranno di fuoco per cui sarà meglio non toccarli. Dopo aver preso l'ottava chiave ritornate al mare di fuoco, salite i blocchi del tempo e continuate per il passaggio: entrerete nella stanza principale.

IL TESORO SEGRETO DELLE GERUDO

Questa stanza è un labirinto. Tutti i muri sono delle grate, mentre le porte sono quasi tutte chiuse a chiave; naturalmente nella parte più interna c'è il tesoro delle Gerudo e saranno necessarie tutte le chiavi per aprirlo e impossessarsene.

Come prima cosa, andate a destra dove troverete un po' di frecce, dritto davanti a voi ci saranno delle BombeChu.

Aprite tutte le porte e tutti i forzieri che trovate e quando rimarrete con 5 chiavi fermatevi e usate la Lente della Verità per ispezionare il soffitto, vedrete un'apertura, arrivateci scalando la grata e prenderete la nona chiave. Ora non vi rimane altro da fare che continuare ad aprire porte fino a prendere le **Frecce Gelo [Ice Arrow]** dal forziere al centro.

Se le incendiarie Frecce Fuoco fanno ardere i nemici, le Frecce Gelo hanno il potere opposto, pietrificandoli in un sottile strato di ghiaccio.

Uscite dal dungeon.

Ritorno dalla dea delle sabbie

Suonate la Celebrazione allo Spirito per recarvi istantaneamente al Colosso del Deserto.

SKULLTULA DORATO E FRAMMENTO DI CUORE

La roccia in fondo a sinistra della piastrella esagonale nasconde un buco dove potrete comprare una Pozione Magica e una Pozione Vita. Aspettate o fate venire notte e salite sul Fagiolo Magico. Con questa piattaforma raggiungerete uno **Skulltula Dorato** e l'ultimo **Frammento di Cuore** del gioco. Quando avrete preso i due strumenti rientrate nel tempio.

12. Tempio dello Spirito – parte seconda

Questo è l'ultimo vero dungeon prima della prova finale, e in quanto tale è pesantemente strutturato per enigmi a volte piuttosto complessi. Man mano che esplorerete il tempio troverete anche nemici più tenaci che in precedenza.

Come in passato, all'ingresso dedicate i primi momenti ai nemici, in un secondo tempo spingete il masso a destra per avanzare.

BUSSOLA

Frantumate il Beamos con una bomba e scoccate una freccia al cristallo appeso al soffitto per levare le sbarre dalle porte, dirigetevi a sinistra. Pensate al lupo, in seguito suonate la Ninnananna di Zelda sul simbolo della Triforza per far apparire un forziere, raggiungetelo con l'arpione e prendete al suo interno la **Bussola**.

CHIAVE

Tornate indietro e prendete la porta a destra.

Dovrete cercare ancora quelle rupie argentate che oramai sono state classificate come maledette da molti giocatori. Le prime quattro sono nelle fessure dei muri, la quinta è a mezz'aria e per prenderla dovrete usare i Calzari di Pegaso. In questa stanza c'è anche uno **Skulltula Dorato** ed è dietro al blocco blu; mettetevi vicino all'ultima rientranza a sinistra e suonate la Canzone del Tempo quando Navi cambia colore, così facendo sposterete il blocco blu e potrete prendere il sigillo.

Prese le cinque rupie, s'aprirà la porta dietro alla quale dovrete fronteggiare un Like-Like prima di prendere possesso della chiave da lui custodita. Infine tornate indietro e aprite la porta chiusa.

LA DEA

Vi ritroverete in uno stretto corridoio con due vasi falsi e un altro Like-Like. Una volta fatto il vostro dovere di paladino, salite lungo il muro e arriverete al 2F. In questa nuova zona ci sarà un Floormaster visibile unicamente con la Lente della Verità; eliminato l'avversario, guardate bene dove vi trovare e capirete di esservi imbattuti nel primo degli enigmi caratterizzati da un gioco di specchi. Prendete uno dei due manici dello specchio centrale e spingete: ruoterete lo specchio fino a far deflettere la luce su uno dei Soli appesi al muro. Per i primi due, la ricompensa saranno due forzieri con un cuoricino e una folata di vento gelido (meglio soprassedere), il penultimo apre la porta; non illuminate l'ultimo o dovrete vincere un Wallmaster.

Dopo la porta vi ritroverete nello stanzone centrale con la statua della dea, ma sarete dalla parte opposta. Naturalmente l'Armos al vostro fianco non rimarrà inanimato se lo toccherete. Salite le scale e usate i Calzari di Pegaso per cadere sulla mano della dea, suonate la Ninnananna di Zelda e appariranno due forzieri; aprite il primo usando l'arpione per raggiungerlo sull'altra mano e prendere una chiave. Buttatevi di sotto e salite le scale che usaste da bambini, sulla cima suonate la Canzone dello Spaventapasseri quando Navi volerà lontano divenendo verde e raggiungete il penultimo *Skulltula Dorato* del dungeon. Il secondo forziere lo prendete risalendo le scale da adulti, previo uso dell'arpione sul mirino sopra la porta d'entrata e arpionando il forziere dall'altra parte, una volta arrivati in cima. Dopo aver preso le rupie dal contenitore usate il Martello Megaton sul pulsante arrugginito lì in fondo e passate oltre la porta ora aperta.

Questa stanza è una scorciatoia che vi permette di arrivare qua direttamente dall'entrata, quel che dovrete fare sarà semplicemente spingere i blocchi e premere il pulsante col martello per aprire la strada.

Finito questo, ritornate indietro, salite la scala ad est e aprite la porta chiusa a chiave.

LA VIA PER UN NUOVO SCUDO

Nel corridoio eliminate con una bomba il Beamos.

In questa stanzetta, lanciate una bomba al Beamos e scoccate le Frece Fuoco sugli Anubis per aprire la porta.

Varcate la porta e vi ritroverete dinanzi ad una vera difficoltà, non tanto nel capire come si risolve l'enigma quanto nella sua attuazione; ci sono quattro Armos che circondano un pulsante a pressione costante che apre la porta successiva, il problema è che tutte le statue si animano al contatto. Dovete cercare di far fermare un Armos sul pulsante, provate a colpirli tutti e quattro e tentate di farvi inseguire per fermarli sul pulsante, ma non colpiteli ulteriormente; non esiste un metodo infallibile, semplicemente continuate a provare fino a che non riuscite. Potete anche cercare di mettervi di fianco alla porta chiusa dopo aver animato le statue e aspettare un po' di fortuna.

Dopo la porta vi aspetta un altro corridoio (dove troverete due cuoricini dentro ad altrettanti forzieri invisibili) e oltre, il secondo miniboss: un altro Iron Knuckle.

Come faceste quando eravate bambini, vincete l'Iron Knuckle tenendolo sempre sotto mira e state attenti a evitare la sua ascia bipenne. Se siete a corto di cuori bevete le Pozioni Vita o il latte, oppure fate in modo che frantumi alcune colonne per voi. Come in passato, l'armatura del cavaliere si romperà e voi sarete costretti ad essere più svelti con le controffensive, ma se lo colpite con le Frece Fuoco o Gelo in questo stato gli infliggerete del male a distanza. Quando il vostro avversario sarà passato a miglior vita, avanzate oltre e vi ritroverete all'esterno del tempio, aprite il forziere e avrete il terzo scudo: lo *Scudo Specchio [Mirror Shield]*. Questa portentoso baluardo dalla superficie liscia e riflettente, è in grado di respingere qualsiasi attacco senza scheggiarsi. In più è capace di frantumare proiettili, quali ad esempio le rocce sparate dagli Octorok, invece di rispedirli indietro, cosa che invece fa con i raggi, al contrario dello Scudo di Hylia (vi farete solo male se provate a deflettere i raggi con lo scudo blu).

CHIAVE DEL BOSS

Equipaggiate lo Scudo Specchio e tornate nella camera coi quattro Armos. Deflettete con lo Scudo Specchio la luce proveniente dall'esterno sul Sole raffigurato sulla parete e aprite la prossima porta. Prendete la chiave dal forziere e retrocedete ancora, infine aprite la porta chiusa a chiave. Usate due BombeChu sui Beamos e scoccate una freccia al ragno appeso al muro; scalate quest'ultimo aspettando il momento opportuno e in cima rilasciate altre BombeChu all'indirizzo dei Beamos.

Passata l'ennesima porta si dovrà suonare la Ninnananna di Zelda sul simbolo per aprire la porta in fronte a voi. Questa è una stanza abbastanza laboriosa. Dapprima eliminate le creature, poi fate esplodere la porta finta a sinistra del forziere per trovare un occhio da colpire con una freccia. A questo punto, salite sulla piattaforma bianca con l'arpione e premete il pulsante per avere la *Chiave del Boss*. Uscite e andate ad aprire la porta in alto.

GIOCHI DI LUCE

Questa è la parte più alta del tempio, ed è anche quella che presenta il labirinto di specchi con enigma da risolvere per poter accedere alla Stanza del Boss. Il labirinto si presenta su tutto il 4F con tutte le stanze collegate tra loro.

Dapprima colpite il cristallo oltre le sbarre per proseguire. In questa stanzina dovrete confrontarvi con un Lizalfos, dopo averlo vinto usate lo Scudo Specchio per colpire il Sole sopra la porta e scoprirete vostro malgrado solo un set di bombe, ma questo è un indizio: colpite con dei fendenti tutto il muro attorno allo specchio fino a quando non udirete un suono differente (aiutatevi con la mappa per trovare il punto giusto), fate crollare tutto e troverete un secondo specchio. Ruotate il primo fino a quando la luce non venga deflessa sul secondo, infine girate il secondo fino a che la luce non si defletterà sul grosso specchio sul soffitto della prima stanza. Tornate in questa stanza e usate il vostro scudo per colpire il Sole, automaticamente sarete calati nello stanzone della dea. Usate ancora lo Scudo Specchio per deflettere la luce sulla faccia della dea, indi usate l'arpione sulla grata ora scoperta e sarete davanti alla Porta del Boss.

Anticamera

A quanto pare non è ancora giunto il momento di incontrare il vero boss del dungeon. Vedrete le due streghe Koume e Kotake che vi aizzeranno contro un altro Iron Knuckle leggermente più forte degli'altri. Dopo l'intermezzo, attaccate l'avversario (state attenti poiché vi parerà alcuni colpi) e dopo averlo vinto sarete sorpresi di rivedere Nabooru dietro a quell'armatura. Partirà un altro intermezzo nel quale la povera Nabooru sarà nuovamente catturata, quando le streghe spariranno oltrepassate un'altra porta e finirete nella vera Stanza del Boss. Ma prima curatevi le ferite con ciò che avete nelle ampolle.

TWINROVA - le Streghe Gemelle

Salite sull'altare e le streghe faranno la loro apparizione; sono gemelle, ma i loro incantesimi sono l'uno l'opposto dell'altro. Batterle non è tanto difficile se avete una buona mira. La chiave per sconfiggerle risiede nelle capacità dello Scudo Specchio, in quanto può deflettere i loro incantesimi contro esse stesse. Quando, volandovi attorno, una delle due carica un incantesimo, miratela con puntamento automatico e parate il flusso d'energia, fuoco o ghiaccio che sia, poi in fretta cercate di puntare l'altra strega e defletterete automaticamente il colpo su quest'ultima. All'inizio pare difficile e potreste trovarvi meglio senza usare il puntamento automatico. Decidete voi qual è la migliore controffensiva per danneggiare le streghe; se usate il puntamento automatico non state fermi, ma muovetevi cercando la giusta traiettoria per colpire il nemico, ma se vedete che quest'ultimo è in procinto di girarvi dietro lasciatelo perdere o verrete colpiti dal raggio energetico.

Dopo averle danneggiate cambieranno forma e si fonderanno in un unico corpo: Twinrova! La tecnica ora varia leggermente ma potrebbe essere più semplice di prima. Twinrova scaglierà contro di voi entrambe le tipologie di attacco ma questa volta non saranno più sottoforma di raggi. Quando ella vi attacca paratevi e lo Scudo Specchio ingloberà al suo interno l'attacco brillando con una certa cadenza, aspettate che Twinrova attacchi nuovamente e ritornate a pararvi, lo scudo immagazzinerà anche il secondo sortilegio, cadenzando con più frequenza. Quando sarà assorbito il terzo attacco, il climax sarà massimo e lo scudo rilascerà un potente incantesimo che voi dovrete dirigere, parandovi e avvicinandovi, verso Twinrova. La strega si accascierà al suolo, voi approfittatene per colpirla direttamente con la spada; presto si rialzerà e dovrete ritornare al centro dell'arena.

Una cosa da tenere a mente è che gli attacchi di Twinrova non sono tutti uguali, ma combinati di gelo e fuoco, assorbendo una tipologia di attacco e poi l'altra, lo scudo perderà la "carica" e dovrete ricominciare a "ricaricarlo", il difficile viene quando dovrete evitare gli attacchi scansandovi di un bel po' quando quest'ultimi colpiranno l'arena, poiché si espanderanno a macchia d'olio.

Dopo un lungo combattimento, magari agevolato dall'Amore di Nayru, avrete l'ultimo **Portacuore** del gioco e scoprirete l'ultimo saggio.

Contrattacco

Vedrete il saggio in Nabooru e otterrete l'ultimo medaglione, il **Medaglione dello Spirito** [*Spirit Medallion*]; in seguito Rauru vi chiamerà in aiuto a sconfiggere Ganondorf dopo aver colto il suo consiglio ad incontrare una persona nel Tempio del Tempo.

Ultimi preparativi

Appena fuori suonate il Preludio alla Luce e vi ritroverete dentro il Tempio del Tempo. In un altro tra i più begli intermezzi del gioco rivedrete Sheik che vi narrerà l'ultima parte della Leggenda, ovvero di come Ganondorf, non essendo in equilibrio interiore, non riuscì pienamente ad impossessarsi della Triforza completa. Appena la prese, infatti, il mistico triangolo si scisse in tre frammenti, il Principe dei Ladri riuscì a trattenere solo il Frammento di Triforza della Forza (poiché è questo l'elemento maggiormente presente in lui), divenendo il Re del Male; i restanti due frammenti viaggiano alla ricerca di coloro che gli avrebbero ospitati in base all'elemento predominante presente in loro stessi, il Frammento di Triforza del Coraggio trovò ospitalità proprio in Link, mentre il Frammento di Triforza della Saggezza risiedette in Zelda, che divenne il settimo saggio dalle cui scelte dipendono gli altri. Quest'ultima si nascose con Impa e usò i suoi insegnamenti per divenire una Sheikah e, con l'ausilio dei suoi poteri magici si trasformò in Sheik per non essere catturata da Ganondorf che per sette anni aveva tentato invano di trovare i restanti due frammenti per completare la Triforza e divenire il padrone di Hyrule.

Sheik si trasformerà davanti a voi in Zelda mettendosi allo scoperto, con il conseguente frammento; sarà catturata da Ganondorf subito dopo aver finito di narrarvi la Leggenda, ma riuscirà in ogni modo a donarvi le potenti e sacre **Frecce Luce** [*Light Arrow*], l'unico oggetto in grado di penetrare le difese del Re del Male.

Il lungo intermezzo finirà con il guanto gettato da Ganondorf, ansioso di potervi sfidare nel suo castello, ora che s'è assicurato il Frammento della Triforza della Saggezza.

Castello di Ganon

LA MALEDIZIONE È ROTTA

Uscite dal Tempio del Tempo e recatevi nel luogo dove una volta si ergeva il Castello di Hyrule: davanti a voi si materializzerà una scena apocalittica nella quale l'oscuro Castello di Ganon [Ganon's Castle] levita sinistramente sopra un lago di materia non ben definita. Seguite il sentiero e recatevi dove ci sono le rovine del cancello, dietro all'arcata troverete l'ultimo *Skulltula Dorato* del gioco. Lasciate il Castello di Ganon e recatevi a Kakariko (potete usare il Notturmo dell'Ombra) per rompere la maledizione e incassare la ricompensa consistente in... 200 rupie! Certo ci si aspettava una ricompensa un po' più sostanziosa, ma perlomeno potete uscire e rientrare per farvi riempire il Portarupie di altre 200 gemme, e ripetere quest'azione all'infinito.

RIEMPIRE LE AMPOLLE

Ultima cosa da fare è quella di andare nel negozio di pozioni e riempire le ampolle con una Pozione Magica, una fatina e una Pozione Vita; recatevi alla Fattoria Lon Lon o nella casa di Impa per avere un'ampolla di Latte Lon Lon. Ora preoccupatevi di riempire i cuoricini e la Barra della Magia al massimo delle loro capienze; una volta fatto tornate al Castello di Ganon.

IL POTERE DEI SAGGI

Siete al Castello di Ganon. Portatevi verso il baratro, più o meno in faccia all'ingresso del castello. Come fare ad entrare? Ci penserà un altro intermezzo: i saggi risvegliati e il potere datovi dai medaglioni creeranno un ponte magico che vi porterà fin all'Interno del Castello di Ganon [Inside Ganon's Castle].

13. Interno del Castello di Ganon

Questo dungeon è abbastanza lineare. Sappiate che è strutturato a zone: c'è la zona centrale con l'ingresso per la Torre di Ganon [Ganon's Tower] e 6 diramazioni corrispondenti ai 6 medaglioni per disattivare la barriera magica che protegge l'entrata alla torre.

Scendete le scale e usate le BombeChu sui Beamos, aprite la porta e vi ritroverete nella stanza con l'ingresso per la torre.

FONTE DELLE FATE

Scendete al piano inferiore e sotto il ponte per la torre troverete un muro finto. Varcate e troverete una strana Fonte delle Fate con alcuni Cespugli Affari che rimpingueranno il contenuto delle vostre ampolle, oltre a bombe e frecce, ma dovrete usare lo Scudo di Hylia oppure scagliarli una freccia; ovviamente ci saranno le svolazzanti fatine che non mancheranno di fluttuarvi attorno.

VIA VERDE

Tornate nello stanzone centrale e imboccate la porta contrassegnata dal Medaglione della Foresta.

Nella prima stanza affrontate un lupo. Poi mettetevi al centro della quattro torce e usate il Fuoco di Din, dopodiché scoccate una Freccia Fuoco sulla torcia sopra la porta per proseguire. Nel prossimo ambiente mancherà il pavimento; subito a sinistra suonate la Canzone del Tempo per la prima rupia. Equipaggiate i Calzari di Pegaso e aspettate che la ventola si attivi; fatevi trascinare dal vento fino alla piattaforma, ignorate la rupia che non avete preso, distruggete il Beamos e recuperate le altre gemme. Per la rupia in alto, premete il pulsante in basso a sinistra della porta d'uscita, usate l'arpione sul pilastro per l'ultima gemma e superate la porta; nell'ultima stanza di questo ramo vedrete il generatore d'energia della barriera che concerne il Tempio della Foresta, scoccate una Freccia Luce sul globo e interromperete il primo flusso d'energia, indebolendo la barriera che protegge la Torre di Ganon, in più sarete riportati nella camera principale.

VIA BLU

Scendete le scale a destra e imboccate la porta distinta dal Medaglione dell'Acqua.

Distruggete i Freezard, state attenti alle stalattiti, poi aprite il forziere a destra, ma non quello a sinistra: è una trappola e un vento gelido vi congelerà. Distruggete le stalagmiti e imbottigate il fuoco blu (se avete le quattro ampolle piene come è stato consigliato più sopra è meglio liberare la fatina che potrete riprendere in un secondo momento alla Fonte delle Fate); usate il fuoco blu sulla struttura rossa che circonda la porta e prima di procedere provvedete ad inglobare altro fuoco.

La prossima stanza è molto laboriosa ed è molto simile a quella vista all'interno della Caverna Ghiacciata. Se sbagliate a posizionare i blocchi, uscite e rientrate; la prova è a tempo, ma è più che sufficiente. Come prima cosa, spostate il blocco più lontano a destra, poi spostatelo ancora a destra per farlo finire nell'apertura. Prendete il primo blocco e fatelo passare sopra il secondo, quando si fermerà spingetelo a sinistra e ancora a sinistra, si fermerà sotto la barriera rossa; usate il blocco per salire vicino alla barriera e scioglierla col fuoco blu, infine usate il Martello Megaton per premere il pulsante e aprire la porta. L'ultima stanza ospita il generatore della Barriera dell'Acqua, usate una Freccia Luce e avrete disattivato già due barriere.

VIA VIOLA

Proseguite a destra ed entrate nella porta sotto al simbolo del Medaglione dell'Ombra.

Sulla sinistra suonate la Canzone del Tempo e appariranno tre blocchi blu, usateli per saltare fino al forziere con le 5 rupie. Tornate all'ingresso e scoccate una freccia al Bubble verde per farlo sparire; ora scoccate una Freccia Fuoco sulla torcia a destra per creare il sentiero che vi condurrà a metà percorso.

Uccidete il Like-Like e scoccate un'altra Freccia Fuoco sulla torcia per far apparire un altro blocco. Arrivati sulla seconda piattaforma usate la Lente della Verità per trovare un sentiero invisibile sulla sinistra che vi porterà a premere col martello un interruttore per aprire la porta. Tornate indietro e scoccate un'altra Freccia Fuoco, ma questa volta sulla torcia a fianco della porta appena aperta; appariranno altre piattaforme bianche sulla destra, velocemente scendete a premere l'interruttore, poi, sempre altrettanto velocemente, salite prima che il tempo scada. Aprite il forziere comparso per trovare al suo interno i *Guanti Dorati [Golden Gauntlets]*: ora avete più potenza nelle vostre mani e potete sollevare oggetti pesantissimi. Usate la Lente della Verità per percorrere lo stretto sentiero coi cuoricini per arrivare a rompere la Barriera dell'Ombra nella prossima stanza.

VIA ROSSA

Prima di entrare nella zona col Medaglione del Fuoco, indossate la Tunica Goron.

Anche qua dovrete prendere le rupie argentate. Scendete sulla piattaforma centrale e, da qui, prendete la rupia a destra. Ritornate al centro e salite sulla zona coi fuochi girevoli per la seconda gemma. Ritornate ancora al centro e dirigetevi verso la colonna nera su cui è scolpito il medesimo simbolo inciso sullo Scudo Specchio. Date a Link il comando di alzare l'enorme pietra e l'Hyliano la scaglierà dalla parte opposta della vasca. Prendete la rupia e dirigetevi verso la piattaforma con la lumaca di fuoco. Prendete la penultima rupia, per l'ultima usate la colonna che Link ha gettato nella lava come piattaforma per raggiungere la gemma. Ora che la porta è aperta, tornate sulla piattaforma centrale e cercate il punto più vicino al mirino accanto alla porta; usate l'arpione e nel prossimo ambiente scoccate una Freccia Luce per dissolvere la Barriera del Fuoco. Ora potete tranquillamente rimettervi i vestiti verdi.

VIA ARANCIONE

Varcate ora la porta distinta col Medaglione dello Spirito.

Come prima stanza non c'è male. Liberare due BombeChu al Beamos, spostate gli Armos per svincolare le Trappole e prendete le quattro gemme; per l'ultima usate l'arpione sul soffitto. Dove Navi diventa verde suonate la Canzone del Sole e apparirà una fatina. Nella prossima stanza vincete i due nemici, poi colpite il cristallo dietro alla grata con la Spada Biggoron oppure effettuando un attacco in salto, nel forziere che apparirà troverete alcune BombeChu; usatene una per colpire il cristallo più in fondo. Cercate di allinearvi il più perpendicolari possibile con la grata e, allo stesso tempo, state davanti al cristallo; rilasciate una BombaChu e se avete fatto bene, questa correrà sulla grata, passerà nel buco in cima, riscenderà sul pavimento senza cambiare traiettoria e colpirà il cristallo.

Avanzate nella zona successiva e scoccate una Freccia Fuoco sui filamenti che ostruiscono il buco; ora filerà della luce che dovrete deviare ai Soli sulle pareti, ma solo uno di questi è quello giusto che apre la porta, mentre gli altri causeranno la venuta di un Wallmaster. Quello giusto è quello a destra dell'arcata dalla quale siete entrati. Infine scoccate la Freccia Luce al globo, adesso solo una barriera vi separa dalla Torre di Ganon.

VIA GIALLA

Sollevate l'enorme masso che ostruisce il passaggio segnalato dal Medaglione della Luce e aprite la porta ora accessibile.

Nella prima stanza dovrete vincere i pipistrelli e il ragno invisibili: usate la Lente della Verità. Aprite a vostro discapito i forzieri, se volete, ma solo quello comparso al centro conterrà la chiave che vi farà procedere. Il prossimo è un piccolo corridoio angusto, e anche qua la porta è chiusa a chiave; nulla di più semplice comunque, suonate la Ninnananna di Zelda sul simbolo e avrete la chiave per proseguire. La prossima stanza vedrà muoversi due massi. Avete un periodo di tempo limitato per collezionare le solite cinque rupie; due sono dentro le alcove nel muro, altre due sono negli spazi al centro, mentre l'ultima è in alto raggiungibile con l'arpione.

Aperta e varcata la porta, troverete un altro altare ma questa volta non c'è la barriera da rompere! Niente panico, la troverete usando la Lente della Verità. Qualcuno s'è divertito a giocare un piccolo scherzo. State in ogni caso attenti al Wallmaster. Colpite il globo con una Freccia Luce e anche l'ultima barriera sarà dissolta: ora la Torre di Ganon è aperta.

Ultimo dono

Prima di inerpicarvi lungo le scale della Torre di Ganon, uscite dal castello perché c'è ancora un'ultima cosa da fare prima di andare a spodestare il Re del Male.

DOPPIA DIFESA

Recatevi nella zona ad est dove nella controparte del Castello di Hyrule trovaste il Fuoco di Din, in fondo ad un sentiero popolato solo da grandi massi troverete un'altra colonna nera. Usate il potere dei Guanti Dorati per radicarla dal terreno ed entrate nella grotta ora accessibile. Vi ritroverete nell'ultima Fontana delle Fate e la sua abitante vi farà un incantesimo con il quale le vostre capacità difensive saranno raddoppiate e, di conseguenza, verrete danneggiati la metà da qualsiasi elemento di gioco. In sintesi è la *Doppia Difesa*.

NEL COVO DEL NEMICO

Nell'evenienza che abbiate usato il contenuto d'alcune ampolle e/o non abbiate quasi più strumenti "quantificabili" (tipo bombe, frecce, noci...), è fortemente consigliato ripristinare tutto al massimo delle capacità; se avete mancato qualche espansione o Frammento di Cuore, tornate sui vostri passi per prenderli. La sfida che vi attende non è roba da poco! Recuperate tutto e non dimenticatevi di riempire le ampolle con una Pozione Vita, una Pozione Magica, una fatina e il Latte Lon Lon; la fatina la potete recuperare all'Interno del Castello di Ganon nel passaggio segreto sotto al ponte. Questa è l'ultima occasione che avete per recuperare le forze e salvare il gioco.

Rientrate dentro il castello e finalmente entrate nella Torre di Ganon per salvare Zelda e Hyrule.

Ora non si torna più indietro!

14. Torre di Ganon

Sarete da subito avvolti in un atmosfera sinistra e sentirete in lontananza le note di un organo.

Appena entrati sarete attaccati da pipistrelli ignei, un po' all'inizio, un po' alla fine delle scale. Varcate la porta.

Un consiglio per dopo: non curatevi di perdere i cuoricini, prima dello scontro finale saranno automaticamente riempiti.

UNO DOPO L'ALTRO

Il fattore principale che caratterizza la Torre di Ganon, a parte le lunghe scale che portano in cima, sono i nemici di difficoltà crescente che incontrerete nelle stanze intermedie.

Dapprima dovrete battervi contro due Dinolfos; queste lucertole sono leggermente più resistenti rispetto a quelle che avete sempre incontrato, battetele come sempre e non avrete particolari problemi; però state attenti perché attaccherà anche il Dinolfos che non avete puntato, potete congelarne uno con una Freccia Gelo e dedicarvi all'altro.

Salite le prossime scale e nella nuova stanza affronterete due Stalfos, anche loro attaccheranno in contemporanea; aspettate che uno abbassi la difesa e immobilizzatelo per un breve periodo con una Freccia Gelo. Quando saranno periti prendete dal forziere dorato la **Chiave del Boss**. Salite le scale e battetevi con i prossimi nemici.

Questa volta vi dovrete battervi contro due Iron Knuckle. Colpite prima uno e affrontatelo come da copione. Poi passate all'altro, ma ricordate che quello a sinistra è capace di parare alcune vostre offensive.

Varcate la porta e salite le scale per trovarvi davanti alla Porta del Boss.

Anticamera

Vedrete molte anfore e uno strano pilastro a base quadrata, ma di Ganondorf non v'è traccia. Non rompete i vasi, piuttosto aprite la prossima porta e salite per l'interminabile scalinata, decorata da molte vetrate. Man mano che salirete sentirete più chiaramente le note dell'organo che vi hanno accompagnato nella scalata alla torre. Giunti in fondo alle scale, sarete in cima alla torre e dietro quella porta troverete Ganondorf.

Era il vostro antagonista che suonava l'organo in attesa della vostra venuta. Sulla mano sinistra di Link apparirà il Frammento di Triforza del Coraggio, mentre sulla mano destra di Zelda, imprigionata nel cristallo, apparirà il Frammento di Triforza della Saggiezza. Voi vi riprenderete dalle ferite, Ganondorf parlerà con voi e mostrerà il Frammento di Triforza della Forza custodito nella sua mano destra e dopo un breve e intenso intermezzo, sarete faccia a faccia contro il Re del Male!

GANONDORF - il Grande Re del Male

In questo scontro non avrete a disposizione il puntamento automatico.

Correte ai bordi della stanza e restateci se non vorrete finire di sotto. Il pilastro a base quadrata che avete visto poc'anzi ha la sua cima in questa stanza. Se cadete, potete rompere i vasi alla ricerca di cuori, frecce e/o magia, risalite scalando il pilastro e rigettatevi su uno dei lati esterni della torre.

Link contro Ganondorf!

Forte del potere datogli dal Frammento della Forza, il vostro antagonista vi scaglierà addosso molti incantesimi magici. Principalmente sono due i tipi di attacchi che vi farà. Il primo, che userà con più frequenza, è molto simile a quelli usati da Phantom Ganon. Creerà una palla energetica che vi scaglierà contro; improvvisando una partita a tennis, rispedito al mittente l'attacco magico colpendolo con la Spada Suprema. Ricordate di giocare d'anticipo e quando Ganondorf sarà colpito, rimarrà per qualche istante disponibile per essere attaccato da una Freccia Luce, ma il tempo che vi dà è solo per una scoccata: siate svelti e precisi. Quando sarà colpito da una Freccia Luce le sue difese saranno leggermente indebolite, sfruttate questa situazione a vostro vantaggio per colpirlo direttamente con la Spada Suprema fintanto che è paralizzato, avvolto da uno strato di luce. Potete avvicinarvi a lui più in fretta usando l'arpione, ma fatelo soltanto se avete un'ottima mira.

La seconda tipologia d'incantesimi che farà la potrete percepire dacché alzerà al cielo entrambe le mani per caricare l'attacco; quando è in questa posa caricate anche voi l'Attacco Eroe e aspettate con molto sangue freddo. Quando l'offesa sarà caricata, Ganondorf libererà alcune sfere energetiche che baleneranno nell'aria prima di arrivare al vostro indirizzo; poco prima di esser colpiti, rilasciate l'Attacco Eroe e devierete la maggioranza, o tutte le sfere al mittente. Il quale, come sopra, rimarrà vulnerabile per quell'istante alle Frecce Luce.

Ripetete la sequela d'attacchi fino a che il vostro antagonista non perirà sotto i colpi della vostra spada.

Poco prima di cadere a terra, Ganondorf lancerà un ultimo devastante attacco che corroderà tutta la cima della torre, erodendone il tetto. Poco dopo apparirà Zelda che, dispiaciuta per come sono andati sviluppandosi i fatti, è infine rincuorata per come le vicende si sono concluse.

Fuga dalla Torre

All'improvviso tutta la torre prenderà a tremare! Zelda spiega questo come il tentativo di Ganondorf, con il suo ultimo respiro, di far crollare il Castello di Ganon tentando di fermare l'Eroe del Tempo. Link e Zelda sono così costretti a fuggire dalla Torre di Ganon e dal suo castello prima che tutto il complesso si abbatta al suolo (tempo quantificato dal timer sullo schermo).

Seguite Zelda passo passo quasi dovendo ricalcare le sue stesse impronte; ella si preoccuperà di farvi da guida e di aprire man mano le grate per uscire dalla fortezza. Voi preoccupatevi solamente di non cadere e calibrare bene i salti quando dovrete scendere lungo la parte esterna della torre. Evitate quante più rocce e pietre potete: voi non vi farete molto male, ma Zelda si fermerà ogniqualvolta emetterete un verso di dolore, prolungando la fuga.

Ad un certo punto Zelda sarà imprigionata all'interno di un circolo di fiamme, annientate i due Stalfos che appariranno per salvare nuovamente la principessa. Continuate a starle il più vicino possibile e quando uscirete dalla torre vincete alla svelta il ReDead. Uscite dal castello e ammirate l'incredibile sequenza nella quale il Castello di Ganon imploderà su se stesso. È finita ma... l'intermezzo sarà bruscamente interrotto da un rumore proveniente dalle rovine del castello. Zelda, spaventata a morte, vi prega di andare a controllare. Come Eroe del Tempo quale siete, sguainate la spada e andate a controllare.

Apparirà ancora Ganondorf. A quanto pare era solo svenuto. L'antagonista chiamerà a sé il potere del male e si fonderà con il Frammento di Triforza della Forza, mutando il suo aspetto.

Inizia ora lo scontro finale per le sorti di Hyrule!

GANON

Questa volta avrete dalla vostra il puntamento automatico, ma lo scontro inizierà con un brutto colpo per Link, che subirà un primo attacco abbastanza forte da disarmare la sua mano dalla Spada Suprema e farla finire ai bordi dell'arena, al di là della barriera di fuoco, accanto a Zelda. Equipaggiate la Spada Biggoron e paratevi costantemente con lo Scudo Specchio quando siete vicini a Ganon. Colpitelo in fronte con le Frecce Luce e subito dopo alla coda con la Spada Biggoron. Siate veloci e reinserite nella custodia la spada per avere la difesa dello scudo. Se non avete ancora usato il contenuto delle ampolle, è giunto il momento di farlo ora; lenite le vostre ferite e non usate l'Amore di Nayru, altrimenti non potrete usare le Frecce Luce.

Dopo qualche attacco la barriera ai confini dell'arena si disperderà per qualche istante; Zelda non perderà l'occasione per ricordarvi la vostra arma bianca, indi correte al suo indirizzo per recuperare la spada in grado di esorcizzare il male.

Il Bene contro il Male!

Ora si può iniziare far male sul serio a Ganon! Come prima, colpitelo in fronte con una Freccia Luce, poi girategli attorno e, se siete bravi, eseguite un fendente verticale con un attacco in salto, altrimenti attaccatelo come solito. Continuate così e se rimanete senza frecce o magia e non avete più Pozione Magica, fate in modo che Ganon frantumi per voi qualche maceria, mettendovi in maniera tale che si frapponga tra voi e lui.

Sarà dura e probabilmente rimarrete a corto di cure. Cercate di essere più parsimoniosi con la magia e sfruttate tutte le vostre migliori capacità di combattimento. Alla fine di uno scontro epico, riuscirete nel vostro intento e la Leggenda si concretizzerà fino in fondo. Zelda userà i suoi poteri magici per aiutare Link nel combattimento e lui, con la potente Spada Suprema, darà il colpo di grazia a Ganon; Zelda e i saggi useranno i loro poteri per sigillare il Re del Male all'interno della Terra d'Oro, ma Ganondorf è ancora detentore del Frammento di Triforza della Forza.

EPILOGO

Dopo molte fatiche e uno scontro epocale, Zelda e Link trionfano sul Male.

Godetevi la straordinaria sequenza conclusiva. Verrete a conoscenza di come termineranno le vicende che hanno caratterizzato Hyrule in questi sette lunghi anni. Link tornerà bambino alla sua epoca originaria e Zelda si riprenderà l'Ocarina del Tempo. Godetevi ancora i titoli di coda e ammirate le ultime sequenze del gioco che avranno fine con un'immagine dal seguito misterioso e ambiguo.

Congratulazioni! Avete concluso il *Quinto Capitolo della Leggenda di Zelda: Ocarina del Tempo*.

COLLEZIONABILI

Questa parte della guida è pensata a chi ha già svolto il gioco, in parte o non finendolo completamente, e decide di perseguire quest'obiettivo. Tutti gli elementi di gioco che sono presenti in gran numero, oltre alle espansioni, sono elencati qua in "ordine di cattura" con accanto un rimando alla parte di guida principale che descrive come prenderli, oltre ad un piccolo consiglio.

SKULLTULA DORATI

1 – Interno dell'Albero Deku → pag. 2 – stanza della Bussola [bambino]

- 2 – Interno dell'Albero Deku → pag. 2 – prima stanza B1 [bambino]
- 3 – Interno dell'Albero Deku → pag. 2 – prima stanza B1 [bambino]
- 4 – Città del Castello → pag. 3 – nella guardina del ponte levatoio [bambino]
- 5 – Castello di Hyrule → pag. 3 – sull'albero all'entrata del Castello di Hyrule [bambino]
- 6 – Fattoria Lon Lon → pag. 4 – sull'unico albero [bambino]
- 7 – Villaggio Kakariko → pag. 6 – sulla scala del belvedere [bambino – notte]
- 8 – Villaggio Kakariko → pag. 6 – su un muro della Casa degli Skulltula [bambino – notte]
- 9 – Villaggio Kakariko → pag. 6 – su un bancale di mattoni dell'edificio in costruzione [bambino – notte]
- 10 – Villaggio Kakariko → pag. 6 – sull'albero all'inizio di Kakariko [bambino – notte]
- 11 – Villaggio Kakariko → pag. 6 – dietro la casa più vicina al Sentiero di Monte Morte [bambino – notte]
- 12 – Caverne Dodongo → pag. 7 – stanza della scala di pietra; sul groviglio di rami al 2F [bambino]
- 13 – Caverne Dodongo → pag. 8 – nelle stanze prima del boss c'è un muro cedevole; dietro all'Armos [bambino]
- 14 – Monte Morte → pag. 8 – alcova a destra all'inizio del Sentiero di Monte Morte
- 15 – Città Goron → pag. 8 – livello più alto in fondo alla stanza piena di massi [bambino]
- 16 – Monte Morte → pag. 9 – appena entrati nel cratere nella cassa a sinistra [bambino]
- 17 – Fiume Zora → pag. 9 – sull'albero a valle del fiume [bambino]
- 18 – Fiume Zora → pag. 10 – sulla scala davanti alla cascata [bambino – notte]
- 19 – Lago Hylia → pag. 10 – terreno soffice davanti al laboratorio [bambino]
- 20 – Dentro le Viscere di Jabu-Jabu → pag. 11 – stanza della vasca col pulsante sul fondo al B1 [bambino]
- 21 – Dentro le Viscere di Jabu-Jabu → pag. 11 – stanza al B1 sotto a quella dei buchi [bambino]
- 22 – Dentro le Viscere di Jabu-Jabu → pag. 11 – stanza al B1 sotto a quella dei buchi [bambino]
- 23 – Dentro le Viscere di Jabu-Jabu → pag. 11 – stanza prima del boss [bambino]
- 24 – Fontana Zora → pag. 12 – accanto al tronco dove ricomparite dopo aver vinto Barinade [bambino – notte]
- 25 – Fontana Zora → pag. 12 – sull'albero nella zona sud-est [bambino]
- 26 – Monte Morte → pag. 12 – terreno soffice davanti alle Caverne Dodongo [bambino]
- 27 – Cimitero → pag. 12 – sul muro vicino alla tomba più a destra della seconda fila vicino alla tomba reale [bambino]
- 28 – Cimitero → pag. 12 – terreno soffice a nord-ovest [bambino]
- 29 – Piana di Hyrule → pag. 12 – bomba a ridosso dell'alberello vicino alla scalinata per Kakariko
- 30 – Fattoria Lon Lon → pag. 12 – su un muro della casa [bambino – notte]
- 31 – Fattoria Lon Lon → pag. 12 – dietro alla tettoia fuori dal recinto [bambino – notte]
- 32 – Fattoria Lon Lon → pag. 12 – su un muro perimetrale [bambino – notte]
- 33 – Foresta Kokiri → pag. 13 – terreno soffice dietro al negozio [bambino]
- 34 – Foresta Kokiri → pag. 13 – dietro alla casa dei fratelli vicino al Centro d'Addestramento [bambino – notte]
- 35 – Bosco Perduto → pag. 13 – dall'entrata a sx, sx e troverete una zolla di terreno soffice [bambino]
- 36 – Bosco Perduto → pag. 13 – terreno soffice nel settore del buco dei Deku [bambino]
- 37 – Foresta Kokiri → pag. 14 – sulla casa delle gemelle [adulto – notte]
- 38 – Bosco Perduto → pag. 15 – fagiolo magico nel settore del buco dei Deku [adulto – notte]
- 39 – Prato Sacro della Foresta → pag. 15 – vicino alla scalinata per il tempio [adulto – notte]
- 40 – Tempio della Foresta → pag. 15 – ingresso, su un muro in alto [adulto]
- 41 – Tempio della Foresta → pag. 15 – stanza principale, accanto ad una scala [adulto]
- 42 – Tempio della Foresta → pag. 15 – nel giardinetto con forziere sull'altura [adulto]
- 43 – Tempio della Foresta → pag. 16 – nel giardinetto con l'arcata in rovina, passate dal piano di sopra [adulto]
- 44 – Tempio della Foresta → pag. 16 – nel seminterrato prima del boss [adulto]
- 45 – Città Goron → pag. 17 – in cima alla cava dietro alla piattaforma sospesa dalle funi [adulto – notte]
- 46 – Tempio del Fuoco → pag. 18 – al 1F nella camera superiore a sinistra della zona magmatica [adulto]
- 47 – Tempio del Fuoco → pag. 18 – bomba sul muro a nord della stanza con i massi che girano al 3F [adulto]
- 48 – Tempio del Fuoco → pag. 18 – nella camera coi massi al 3F usate la Canzone dello Spaventapasseri [adulto]
- 49 – Tempio del Fuoco → pag. 18 – nella camera coi massi al 3F usate la Canzone dello Spaventapasseri [adulto]
- 50 – Tempio del Fuoco → pag. 19 – in una delle stanze al 1F per prendere la Chiave del Boss [adulto]
- 51 – Monte Morte → pag. 19 – nella parte superiore del sentiero dove caddero i macigni [adulto – notte]
- 52 – Monte Morte → pag. 19 – in prossimità del Fiore Bomba sopra le Caverne Dodongo [adulto – notte]
- 53 – Fiume Zora → pag. 19 – a metà del fiume, sul muro a meridione [adulto – notte]
- 54 – Fiume Zora → pag. 19 – sul muro in alto subito dopo il ponte [adulto – notte]
- 55 – Terre Zora → pag. 20 – in cima alla cascata, a sinistra [adulto – notte]
- 56 – Caverna Ghiacciata → pag. 20 – nella stanza con l'elica rotante [adulto]
- 57 – Caverna Ghiacciata → pag. 20 – nel grottino con la Bussola [adulto]
- 58 – Caverna Ghiacciata → pag. 20 – nella stanza col blocco di ghiaccio scivolante [adulto]
- 59 – Lago Hylia → pag. 21 – nella cassa sul fondo della vasca del laboratorio [adulto]
- 60 – Tempio dell'Acqua → pag. 21 – nella stanza in fondo al condotto a sud al B1; drenate tutta l'acqua [adulto]

- 61 – Tempio dell'Acqua → pag. 22 – su un muro del fiume sotterraneo; usate l'arpione dal letto del fiume [adulto]
 62 – Tempio dell'Acqua → pag. 22 – in cima alla colonna centrale [adulto]
 63 – Tempio dell'Acqua → pag. 23 – dopo la stanza coi tre geysers, per la Chiave del Boss [adulto]
 64 – Tempio dell'Acqua → pag. 23 – nella stanza a ovest al 3F, prendetelo dopo l'Arpione Lungo [adulto]
 65 – Lago Hylia → pag. 23 – usate l'Arpione Lungo per salire in cima all'albero in mezzo al lago [adulto – notte]
 66 – Piana di Hyrule → pag. 23 – nel buco sulla via che porta alla Valle Gerudo [adulto]
 67 – Villaggio Kakariko → pag. 24 – sul tetto della casa di Impa [adulto – notte]
 68 – Fondo del Pozzo → pag. 25 – dietro alla prima porta chiusa della stanza centrale interna [bambino]
 69 – Fondo del Pozzo → pag. 25 – dietro alla seconda porta chiusa della stanza centrale interna [bambino]
 70 – Fondo del Pozzo → pag. 25 – in fondo alle camere nella zona nord-est della camera centrale [bambino]
 71 – Castello di Hyrule → pag. 25 – suonate la Canzone della Tempesta davanti all'albero nella zona interna [bambino]
 72 – Monte Morte → pag. 26 – terreno soffice all'interno del cratere, suonate il Bolero del Fuoco [bambino]
 73 – Lago Hylia → pag. 26 – sull'isolotto che rilascia le Frecce Fuoco [bambino – notte]
 74 – Lago Hylia → pag. 26 – dietro al laboratorio sul muro [bambino – notte]
 75 – Valle Gerudo → pag. 26 – a destra dell'asse di legno, sulla sorgente [bambino – notte]
 76 – Valle Gerudo → pag. 26 – terreno soffice in fondo alla vallata [bambino]
 77 – Interno dell'Albero Deku → pag. 26 – al B1, stanza a nord.ovest, bomba sul muro cedevole [bambino]
 78 – Caverne Dodongo → pag. 26 – nel passaggio a sud-est al 1F, suonate la Canzone dello Spaventapasseri [adulto]
 79 – Caverne Dodongo → pag. 26 – nel passaggio a sud-est al 1F, bomba sul muro frangibile [adulto]
 80 – Caverne Dodongo → pag. 26 – nella camera con gli scaloni di pietra, arpione sulla nicchia in alto [adulto]
 81 – Tempio dell'Ombra → pag. 27 – stanza con La Morte invisibile, insieme al forziere con la chiave [adulto]
 82 – Tempio dell'Ombra → pag. 27 – nelle segrete del tempio [adulto]
 83 – Tempio dell'Ombra → pag. 27 – nella stanza con la giara da far esplodere per la chiave [adulto]
 84 – Tempio dell'Ombra → pag. 28 – Canzone dello Spaventapasseri nel porto con la nave [adulto]
 85 – Tempio dell'Ombra → pag. 28 – stanza con le tre giare, nella sezione per la Chiave del Boss [adulto]
 86 – Valle Gerudo → pag. 28 – dietro la tenda dei carpentieri [adulto – notte]
 87 – Valle Gerudo → pag. 28 – dietro all'arco di pietra [adulto – notte]
 88 – Fortezza Gerudo → pag. 29 – sul muro ad est della fortezza [adulto – notte]
 89 – Fortezza Gerudo → pag. 29 – area di tiro con l'arco, sul mirino più a nord [adulto – notte]
 90 – Deserto Mistero → pag. 30 – nel monolito [adulto]
 91 – Colosso del Deserto → pag. 30 – su una delle palme dell'oasi [adulto – notte]
 92 – Colosso del Deserto → pag. 31 – terreno soffice sul sagrato del tempio [bambino]
 93 – Tempio dello Spirito → pag. 31 – in una delle stanze al 1F [bambino]
 94 – Tempio dello Spirito → pag. 31 – prima stanza del 2F [bambino]
 95 – Tempio dello Spirito → pag. 31 – nel corridoio prima del duello contro l'Iron Knuckle [bambino]
 96 – Fontana Zora → pag. 32 – nel buco sotto al masso dinanzi la Fontana delle Fate [adulto – notte]
 97 – Colosso del Deserto → pag. 33 – usate il Fagiolo Magico per raggiungerlo [adulto – notte]
 98 – Tempio dello Spirito → pag. 33 – stanza più ad est del 1F [adulto]
 99 – Tempio dello Spirito → pag. 34 – stanza della statua della dea, a nord-ovest al 3F [adulto]
 100 – Castello di Ganon → pag. 36 – dietro l'arcata del cancello in rovina [adulto]

MASCHERE

- Maschera Keaton → pag. 6 – alla guardia del cancello di Monte Morte a Kakariko
 Maschera Teschio → pag. 9 – allo Skull Kid nel settore a sinistra dall'entrata nel Bosco Perduto
 Maschera Spaventevole → pag. 9 – al bambino che gioca al Cimitero di giorno
 Bunny Hood → pag. 12 – al maratoneta che gira per la Piana di Hyrule
 Maschera della Verità → pag. 12 – fino alla fine del gioco
 Maschera Zora → pag. 12 – fino alla fine del gioco
 Maschera Gerudo → pag. 12 – fino alla fine del gioco
 Maschera Goron → pag. 12 – fino alla fine del gioco

TERRENO SOFFICE

- 1 – Fiume Zora → pag. 9 – accanto al tizio che vende i Fagioli Magici
 2 – Lago Hylia → pag. 10 – davanti al laboratorio
 3 – Monte Morte → pag. 12 – davanti alle Caverne Dodongo
 4 – Cimitero → pag. 12 – zona nord-ovest a ridosso d'un muro
 5 – Foresta Kokiri → pag. 13 – dietro al negozio
 6 – Bosco Perduto → pag. 13 – dall'entrata a sx, e troverete la zolla nel prossimo passaggio
 7 – Bosco Perduto → pag. 13 – nel settore con l'erba alta dove ci sono i Deku nel buco

- 8 – Monte Morte → pag. 26 – a fianco del simbolo di teletrasporto, nel cratere
- 9 – Valle Gerudo → pag. 26 – in fondo alla vallata, con la Gerudo e la mucca
- 10 – Colosso del Deserto → pag. 31 – sul sagrato del tempio

SPADA BIGGORON

- Cucco Portatile → pag. 14 – a Talon dentro una casa di Kakariko
- Cojiro → pag. 14 – al tizio a sinistra, nel Bosco Perduto
- Fungo → pag. 14 – alla strega di Kakariko
- Pozione Sciolta → pag. 15 – alla Kokiri a sinistra, nel Bosco Perduto
- Sega del Cacciatore → pag. 24 – al capo dei carpentieri alla Valle Gerudo
- Spada Goron Rotta → pag. 24 – a Biggoron in cima a Monte Morte
- Ricetta → pag. 24 – a Re Zora nelle Terre Zora
- Occhi di Rospo → pag. 24 – al laboratorio del Lago Hylia
- Collirio → pag. 24 – a Biggoron in cima a Monte Morte
- Ricevuta → pag. 24 – dopo tre giorni a Biggoron in cima a Monte Morte
- Spada Biggoron → pag. 24 – fino alla fine del gioco

AMPOLLE

- 1° → pag. 4 – piena di latte, ceduta da Talon per aver vinto la sua sfida alla Fattoria Lon Lon [bambino]
- 2° → pag. 5 – a Kakariko; aiutate la ragazza a portare i cucchi dentro l'aia [bambino]
- 3° → pag. 10 – ottenuta nel corso del gioco
- 4° → pag. 28 – portate 10 Big Poe al negozio di spettri [adulto]

ESPANSIONI

- Portasemi 1 → pag. 3 – Città del Castello; colpite tutti i bersagli alla galleria di tiro [bambino]
- Portasemi 2 → pag. 5 – fate tre centri perfetti con la Fionda nel Bosco Perduto subito a destra [bambino]
- Bastoni Deku 1 → pag. 5 – Bosco Perduto; vincete il Cespuglio Affari [bambino]
- Bastoni Deku 2 → pag. 9 – Bosco Perduto; fatevi vedere con la Maschera Teschio nel buco dei Deku [bambino]
- Portarupie degli Adulti → pag. 6 – Kakariko; prendete almeno 10 Skulltula Dorati e parlate con il ragazzo salvato
- Portarupie Gigante → pag. 12 – Kakariko; prendete almeno 30 Skulltula Dorati e parlate con il ragazzo salvato
- Portabombe Grande → pag. 8 – Città Goron; usate una bomba per fermare il Goron nella zona coperta [bambino]
- Portabombe Gigante → pag. 9 – partecipate al gioco delle BombeChu alla Città del Castello [bambino]
- Noci Deku 1 → pag. 9 – Bosco Perduto; il settore prima del Prato Sacro della Foresta, sotto il masso [bambino]
- Noci Deku 2 → pag. 13 – Bosco Perduto; fatevi vedere con la Maschera della Verità nel buco dei Deku [bambino]
- Faretra Grande → pag. 17 – vincete il gioco di tiro con l'arco a Kakariko con un punteggio perfetto [adulto]
- Faretra Gigante → pag. 30 – Fortezza Gerudo; fate 1.500 o più punti all'area di tiro con l'arco [adulto]
- Doppia Barra della Magia → pag. 19 – Cratere di Monte Morte; grotta dietro ad un paio di rocce [adulto]
- Doppia Difesa → pag. 38 – Castello di Ganon; sollevate la colonna con i Guati Dorati nella zona ad est [adulto]

FRAMMENTI DI CUORE

- 1 – Città del Castello → pag. 3 – riportate il cane bianco alla padrona di notte [bambino]
- 2 – Fattoria Lon Lon → pag. 4 – nella torretta [bambino]
- 3 – Bosco Perduto → pag. 5 – fate tre sessioni con l'ocarina coi due Skull Kid a destra dell'entrata [bambino]
- 4 – Bosco Perduto → pag. 5 – suonate la Canzone di Saria allo Skull Kid a sinistra dell'entrata [bambino]
- 5 – Cimitero → pag. 6 – fate scavare Dampé fino al ritrovamento [bambino]
- 6 – Cimitero → pag. 6 – dentro una tomba c'è un ReDead, sconfiggetelo e suonate la Canzone del Sole sull'altare
- 7 – Città Goron → pag. 7 – buttate una bomba dentro la giara gigante che ruota per fermarla sulla faccia felice [bambino]
- 8 – Villaggio Kakariko → pag. 9 – fatevi portare da Gaebora dalla cima di Monte Morte fino a Kakariko e cadete a destra del tetto [bambino]
- 9 – Città del Castello → pag. 9 – partecipate al gioco delle BombeChu quando è in palio il frammento [bambino]
- 10 – Fiume Zora → pag. 10 – usate il cucco per prenderlo sull'altura
- 11 – Fiume Zora → pag. 10 – davanti alla cascata, vi serve il cucco a valle
- 12 – Terre Zora → pag. 10 – accendete tutte le torce, anche quelle dietro alla cascata [bambino]
- 13 – Lago Hylia → pag. 10 – pescate un pesce di dimensioni pari o maggiori a 10 libbre [bambino]
- 14 – Cimitero → pag. 14 – usate il Fagiolo Magico per arrivare alla cassa che lo contiene [adulto]
- 15 – Villaggio Kakariko → pag. 14 – nel mulino, prendetelo dopo la corsa con Dampé [adulto]
- 16 – Cimitero → pag. 14 – fate la corsa con Dampé in meno d'un minuto [adulto]
- 17 – Monte Morte → pag. 17 – usate il Fagiolo Magico davanti all'entrata delle Caverne Dodongo [adulto]
- 18 – Monte Morte → pag. 19 – all'interno del cratere; nella rientranza sulla parete scalabile
- 19 – Villaggio Kakariko → pag. 19 – prendete almeno 50 Skulltula Dorati e parlate con il ragazzo salvato

- 20 – Fontana Zora → pag. 20 – su uno degl'iceberg [adulto]
- 21 – Caverna Ghiacciata → pag. 20 – nel grottino con la Bussola [adulto]
- 22 – Fontana Zora → pag. 20 – sul fondo della fontana [adulto]
- 23 – Piana di Hyrule → pag. 21 – tra i cancelli per il Lago Hylia, dentro al buco rilevabile con la Pietra dell'Agonia
- 24 – Lago Hylia → pag. 21 – in cima alla torretta del laboratorio [adulto]
- 25 – Lago Hylia → pag. 21 – toccate il fondo della vasca del laboratorio in immersione
- 26 – Piana di Hyrule → pag. 23 – nord-ovest della Fattoria Lon Lon, bomba o martello sotto l'albero isolato
- 27 – Villaggio Kakariko → pag. 24 – andate sul tetto blu e parlate all'uomo [adulto]
- 28 – Città del Castello → pag. 25 – vincete la caccia al tesoro [bambino]
- 29 – Fiume Zora → pag. 26 – suonate la Canzone della Tempesta alle rane [bambino]
- 30 – Fiume Zora → pag. 26 – suonate alle rane le melodie non-warp, poi aiutatele a prendere gli insetti [bambino]
- 31 – Valle Gerudo → pag. 26 – usate il cucco per planare sulla sporgenza con una cassa, il frammento è all'interno
- 32 – Valle Gerudo → pag. 26 – usate il cucco per planare attraverso la cascata, il frammento è in una nicchia latente
- 33 – Monte Morte → pag. 26 – usate il Fagiolo Magico nel cratere per arrivare al frammento sul pennacchio [adulto]
- 34 – Fortezza Gerudo → pag. 29 – nel forziere in cima alla fortezza [adulto]
- 35 – Fortezza Gerudo → pag. 29 – fate 1.000 o più punti all'area di tiro con l'arco [adulto]
- 36 – Colosso del Deserto → pag. 33 – usate il Fagiolo Magico per raggiungere il frammento [adulto]

RINGRAZIAMENTI

L'autore ringrazia Shari R'Vek per aver illuminato la via per il prosieguo dell'avventura perché senza il suo aiuto per i Frammenti di Cuore e, in particolare, per la stesura di questo documento, la guida stessa non potrebbe aiutare nessun giocatore.

Si ringrazia l'amico Ema per aver dato un utile consiglio su come impedire ai Bastoni Deku di bruciarsi inutilmente e, soprattutto su come impossessarsi dello Scudo di Hylia senza spendere neanche una rupia.

Sempre ad Ema si deve l'originale idea di arricchire la guida con alcuni fotogrammi nelle parti più complicate.

Per ultimo, si vuole ringraziare l'amico Gabriele per aver dato un valido appoggio e morale e di utilità pratica, sperimentando in prima persona le parti del gioco più complicate e le parti della guida maggiormente complesse, aiutando il sottoscritto a renderle più scorrevoli.

Infine l'autore di questa guida, vuole evitare di usare paroloni per dire che tutta l'opera presentata è un lavoro esclusivo.

L'autore non lamenterà copiatura alcuna, anche perché sarebbe ingenuo sperare che qualcuno non copi, ma desidera che il suo nome sia citato nelle righe di colui che prenderà parte del documento di cui sopra per farne uso di guida.

l'autore

Isy