

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time Master Quest FAQ

by Don. T.

Updated to v1.0 on Aug 15, 2003

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME MASTER QUEST

Versie 1.0, 7 juli 2003

Gemaakt door Don.T.

=====
Inhoud
=====

Woord vooraf
Bottles
Maskers
Great Fearies
Songs
Items en Wapens
Links Equipment
Verkrijgen van Epona
Verkrijgen van Biggorons Sword
Verkrijgen van de Ice Arrows
Locaties Pieces of Heart
Meest gestelde vragen
Walkthrough
Verslaantips Subbazen
Verslaantips Heersers
Extra's
Credits
Copyright

=====
Woord vooraf
=====

Voordat je gelijk naar de Walkthrough gaat, wil ik eerst even vermelden dat ik geen extra kamers erin heb gezegd. Het beschrijft alleen de weg die direct naar het uitspelen van het spel leiden. Er staan ook geen Golden Skulltula in, die komen misschien later.

=====
Bottles
=====

Bottle 1

Win het super cucco game op Lon Lon Ranch en je krijgt een Bottle met Lon Lon melk. Tip: de super cucco's zitten meestal in de hoeken van de kamer.

Bottle 2

Verzamel alle 7 cucco's voor de vrouw en gooi ze in de pen. Uit dank krijg je een Bottle. De cucco's zijn niet moeilijk te vinden, maar 1 hiervan is wat lastiger. Er staat ergens een kist waar deze cucco onder zit. Rol er hard tegen aan om de kist te breken. De rest loopt los in

Kakariko. Je zult wel af en toe het vliegvermogen van de cucco's moeten gebruiken om bij ze te komen.

Bottle 3

Als je de Silver Scale hebt, moet je naar Lake Hylia. Duik vlakbij de ingang naar Zora's Domein om de Bottle met de brief op te duiken. Geef de brief aan King Zora en je mag de Bottle houden.

Bottle 4

Verzamel alle 10 Big Poes en je lever ze af aan het spook in Hyrule Town. Als je de tiende brengt krijg je de Bottle.

De Big Poes zijn op de volgende plaatsen te vinden:

1. Bij de boom vlakbij de ingang van Lon Lon Ranch.
2. Aan de andere kant van de ingang van Lon Lon Ranch staat nog een boom. Hier zit vlakbij nog een Big Poe. De boom is vlakbij het pad dat leidt naar de Gerudo Valley.
3. Bij het bord vlakbij de ingang naar Hyrule Castle Town. Het bord staat bij de splitsing.
4. Vlakbij de trap die naar Kakariko Village leidt.
5. Vlakbij de stenen kliff. Dit ligt vlakbij de ingang van Lon Lon Ranch.
6. In de hoek in het zuid oosten van Hyrule Field bij een aantal bomen.
7. In het zelfde hoekje als de vorige. Hiervoor moet je wel een beetje zoeken om deze Poe te vinden. Ik geloof dat hij ergens bij een steen verschuilt.
8. Bij de ingang van Gerudo Valley is er nog een Big Poe. Hij zit ergens bij de splitsing. Het kan zijn dat je iets verder moet doorgaan om hem te vinden.
9. Aan de andere kant van de ingang van Kakariko is nog een riviertje. Hij verbergt zich ergens in die buurt, meestal bij een paar bosjes
10. Ten westen van de ingang naar de Kokiri Forest is bij een grijze steen nog een Big Poe. Vang hem en je hebt 1.000 punten (als de vorige ook al hebt gevangen).

=====

Maskers

=====

Keaton Mask

Geef dit aan de bewaker bij de poort naar Death Mountain in Kakariko Village.

Skull Mask

Geef dat aan de fluitende Skull Kid in de Lost Woods. Om hem te vinden moet je bij de ingang van Kokiri Forest gelijk naar links gaan.

Spooky Mask

Geef dit aan de jongen die op de begraafplaats van Kakariko Village rondloopt overdag.

Bunny Hood

Nadat je Barinade hebt verslagen, loopt er een man rond Lon Lon Ranch. Zodra hij stopt moet je met hem praten en hij koopt het masker van je.

=====

Great Fearies

Jonge Link

Great Fearie of Power

Bovenaan Death Mountain zit een great fearie die de spinning sword techniek leert en je een magie balk geeft. Je hebt wel de Bomb bag nodig.

Great Fearie of Magic

Ga naar Hyrule Castle en loop het doodlopende pad in. Blaas de steen op en kruip door de tunnel en je krijgt Din's Fire.

Great Fearie of Magic

Ga naar het eilandje dat vlakbij Lord Jabu-Jabu is. Leg een bom bij de muur en ga naar binnen. Je krijgt Farore's Wind van de Great Fearie.

Volwassen Link

Great Fearie of Wisdom

Zorg dat je de Goron Tunic en de Megaton Hammer. Ga over het bruggetje dat niet kapot is (aan je rechterhand als binnenkomt via de geheime ingang. Sla de stenen weg met de Megaton Hammer en je magiemeter wordt verdubbeld.

Great Fearie of Magic

Ga naar de Desert Temple en zoek vlakbij de ingang van het gebied op zoek naar twee palmbomen langs de muur die de tempel omringt. Daar is vlakbij een krak in de muur. Plaats een bom en ga naar binnen. Je krijgt nu Nayru's Love.

Great Fearie of Courage

Ga naar de plaats waar je Din's Fire kreeg. Daar staat nu een stenen pilaar. Zorg dat je de Golden Gloves hebt en til de pilaar op. Ga de grot binnen en je verdediging wordt verbeterd. De schade van een klap wordt met 50% verminderd.

Songs

Jonge Link

Zelda's Lullaby

Leer je Impa na met Zelda te hebben gepraat.
C-links, C-omhoog, C-rechts, C-links, C-omhoog, C-rechts

Saria's Song

Ga naar Saria na bij princess Zelda te zijn geweest.
C-omlaag, C-rechts, C-links, C-omlaag, C-rechts, C-links

Epona's Song

Praat een aantal keer met Malon en gebruik dan je fluit. Je leert nu het lied.

C-omhoog, C-links, C-rechts, C-omhoog, C-links, C-rechts

Sun's Song

Is te vinden in de Royal Family's Tombe in de Graveyard in Kakariko.

C-rechts, C-omlaag, C-omhoog, C-rechts, C-omlaag, C-omhoog

Song of Time

Leer je van Zelda na de Ocarina of Time te hebben.

C-rechts, A, C-omlaag, C-rechts, A, C-omlaag

----- Volwassen Link -----

Song of Storms

Leer je van de man in de Windmill in Kakariko. Gebruik de fluit voor zijn neus en hij leert je het lied.

A, C-omlaag, C-omhoog, A, C-omlaag, C-omhoog

Minuet of the Forest

Leer je van Sheik als je de plaats bereikt waar Saria was.

A, C-omhoog, C-links, C-rechts, C-links, C-rechts

Bolero of Fire

Leer je van Sheik als je op het houten bruggetje bent in de Death Mountain Crater.

C-omlaag, A, C-omlaag, A, C-rechts, C-omlaag, C-rechts, C-omlaag

Serenade of Water

Leer je van Sheik als je de Iron Boots hebt gevonden.

A, C-omlaag, C-rechts, C-rechts, C-links

Requim of Spirit

Leer je van Sheik als je de Desert Goddess hebt bereikt.

A, C-omlaag, A, C-rechts, C-omlaag, A

Nocture of Shadow

Leer je van Sheik na de Forest, Water en Fire Temple te hebben uitgespeeld.

C-links, C-rechts, C-rechts, A, C-links, C-rechts, C-omlaag

Prelude of Light

Leer je van Sheik na de Forest Temple te hebben uitgespeeld.

C-omhoog, C-rechts, C-omhoog, C-rechts, C-links, C-omhoog

===== Items en Wapens =====

Bommen

Zijn te vinden in het veld, van verslagen vijanden of in winkels.

Bombchu

Zijn te koop in Hyrule Castle Town s'nachts als jonge Link of als volwassen Link in de Desert bij de man op het vliegende tapijt.

Deku Nuts

Zijn te vinden in het veld, van verslagen vijanden of in winkels.

Adult's Wallet

Vind 10 Skultula tokens.

Giant's Wallet

Vind 30 Skultula tokens.

Stone of Agony

Vind 20 Skultula tokens.

Deku Sticks

Zijn te vinden in het veld, van verslagen vijanden of in winkels.

Fairy Slingshot

Deze is te vinden in de Great Deku Tree

Boomerang

Deze is te vinden in Jabu Jabu's Belly

Fairy Ocarina

Krijg je van Saria wanneer je Kokri Forest verlaat.

Ocarina of Time

Deze gooit Zelda in het water bij de brug bij Hyrule Castle, nadat je Jabu Jabu's Belly hebt voltooid.

Bomb Bag (20)

Deze is te vinden in de Dodongo's Cavern.

Big Bomb Bag (30)

Gooi een aantal bommen naar de rollende Goron en praat telkens met hem als je hem stopt. Na een paar keer geeft hij je de Big Bomb Bag

Biggest Bomb Bag (40)

Win de Bombchu Bowling Game, kan een paar keer duren voordat je dit wordt gegeven als prijs.

Magic Beans

Zij te koop bij de handelaar bij het hekje op naar Zora's Domain.

Lens of Truth

Speel de Song of Storms als jonge Link in de Windmill in Kakariko en ga de dungeon binnen in de well. Na de baas te hebben verslagen krijg je de Lens of Truth.

Deku Seed Bag (30)

Krijg je bij de Fairy Slingshot.

Deku Seed Bag (40)

In de Lost Woods, ga dan naar de plek waar 2 skull kids zijn. Schiet daar 3 keer 100 en je krijgt hem van een Deku Scrub.

Deku Seed Bag (50)

Win de Archery Game in Hyrule Castle Town.

10 Deku Sticks

Heb je aan het begin van het spel al.

20 Deku Sticks

Ga naar de Lost Woods en ga naar de Forest Stage. Draag de Skull Mask en

ze geven je deze upgrade. Om er te komen moet je de volgende route nemen. Ga naar rechts, links, rechts, links en nog een keer links en bij de boom moet je in een gat vallen.

30 Deku Sticks

Ga naar de Lost woods en neem de ingang naar links, en dan weer links en ga naar beneden. Een Deku Scrub zal deze upgrade aan je verkopen.

30 Deku Nuts

Heb je al aan het begin van het spel.

40 Deku Nuts

Ga naar de Forest Stage en draag de Mask of Truth

50 Deku Nuts

Net voor de ingang van de Sacred Forest Meadow in de Lost Woods staat een steen. Blaas hem op en ga naar binnen. De Deku Scrub zal hem aan je verkopen.

Goron Bracelet

Deze krijg je van Darunia na Saria's Song te hebben gespeeld voor hem.

Silver Scale

Win de Diving Game in Zora's Domain en ga gelijk weer na die Zora voor de Silver Scale.

Hero's Bow

Deze is te vinden in de Forest Temple.

Fire Arrow

Als je de Water Temple hebt voltooid, wacht dan tot de zon opkomt en zorg dat het op dat moment regent (kan je doen met de Song of Storms). Schiet nu een pijl in de richting van de zon en zwem naar het platform waar het ligt.

Ice Arrow

Deze is te vinden in de Gerudo Training Grounds.

Light Arrow

Deze krijg je van Zelda na alle temples te hebben voltooid. Ze is te vinden in de Temple of Time.

Quiver (30)

Deze krijg je bij de Hero' Bow.

Big Quiver (40)

Win de Archery game in Kakariko Village.

Biggest Quiver (50)

Haal bij de Gerudo Horseback Archery de 1e keer 1000 punten en de 2e keer 1500 punten voor deze Quiver.

Hookshot

Deze kan je winnen in de race tegen de geest van Dampé in zijn tombe.

Longshot

Deze is te vinden in de Water Temple.

Megaton Hammer

Deze is te vinden in de Fire Temple.

Silver Guantlets

Deze zijn te vinden in de Spirit Temple als jonge Link.

Golden Guantlets

Deze zijn te vinden in Ganon's Castle.

Golden Scale

Vang een vis die zwaarder is dan 15 pond.

Gerudo memberships card

Bevrijd alle 4 de carpenters.

=====

Links Equipment

=====

Jonge Link

Kokri Sword

Is te vinden in Kokri Forest in de training grounds.

Deku Shield

Is te koop in Kokri Forest.

Hylia Shield

Is te vinden in een graf in de Graveyard.

Kokri Tunic

Heb je vanaf het begin.

Kokri Boots

Heb je vanaf het begin.

Volwassen Link

Master Sword

Is te vinden in de Temple of Time als jonge Link

Giant's Knife

Is te koop bij de grote Goron in Goron Village.

Biggoron's Sword

Zie verkrijgen Biggoron's Sword.

Mirror Shield

Deze is te vinden in de Spirit Temple.

Goron Tunic

Krijg je van je naamgenoot in Goron Village als je hem hebt weten te stoppen en getroost hebt door de vragen te hebben gesteld.

Zora Tunic

Krijg je van King Zora als je hem hebt ontdood.

Iron Boots

Te vinden in de Ice Cavern in Zora's River.

Hover Boots

Zijn te vinden in de Shadow Temple.

=====
Verkrijgen van Epona
=====

Zorg dat je Epona's Song kent. Dit doe je door als Jonge Link naar Lon Lon Ranch te gaan en naar Malon toe te lopen. Praat een aantal keer met haar en pak je Ocarina. Ze leert je dan Epona's Song.

Als je volwassen Link bent, Ga dan weer naar Lon Lon Ranch. Ingo is nu de baas. Praat met hem en maak een oefenronde op het paard, maar je kan dit ook op Epona doen. Als je tijd erop zit, doe dit dan nog een keer en stap op Epona. Praat met Ingo en hij daagt je uit voor een wedstrijd. Win dit en hij daagt je nog een keer uit en dan mag je Epona houden. Om te winnen moet je dicht bij het hek blijven en al je wortels gebruiken tot je laatste, dan komen ze sneller terug. Als je de tweede keer wint. Mag je Epona houden, maar hij sluit de poort. Neem een flinke aanloop en spring over dit hek en je hebt Epona.

=====
Verkrijgen van Biggorons Sword
=====

Cucco

Dit krijg je van de vrouw die je als jonge Link hebt geholpen met de cucco's. Broed het ei uit dat je krijgt en zorg ervoor dat je Talon, die in een huisje slaapt in Kakariko Village, ermee laat schrikken. Geef dan de Cucco terug aan de vrouw van wie je het ei hebt gekregen en je krijgt de Blue Cucco.

Blue Cucco

Geef hem aan de jongen die ligt te slapen op de plaats waar je de Skull Mask hebt verkocht. Je krijgt nu een Mushroom.

Mushroom

Geef hem aan het vrouwtje in de Potion Shop en je krijgt een Cure voor de jongen van wie je de Mushroom hebt gehad. Je hebt hierbij wel een tijdslimiet.

Medicine

Geef dit aan de Kokri die op de plaats staat van die jongen, die nu verdwenen is, en je krijgt een Saw.

Saw

Geef dit aan de baas van de carpenters die te vinden is aan de overkant is van Garudo Valley. Je krijgt nu de Broken Sword. Je hebt Epona nodig om over het ravijn te springen.

Broken Sword

Geef dit aan de enorme Goron op de top van Death Mountain en je krijgt een Perscription.

Perscription

Geef dit aan King Zora zodra je hem met Blue Fire hebt ontdood. Je krijgt nu een Eyeball Frog.

Eyeball Frog

Geef hem aan de professor bij Lake Hylia en je krijgt de Eyedrops. Je hebt wel een tijdslimiet.

Eyedrops

Geef dit aan de Goron bovenop Death Mountain en je krijgt een Claim Check. Je hebt wel een tijdslimiet.

Claim Check

Geef dat na een dag of meer en je krijgt Biggoron's Sword. Dit zwaard zal niet breken zoals de Giant Knife.

=====

Verkrijgen van de Ice Arrows

=====

Als je bij de Gerudo Fortress bent en je bent lid, zoek dan rond voor een Gerudo die bij een hek staat. Praat met haar en ze vraagt of je naar binnen wilt. Geef haar tien rupees en ga naar binnen. Je bent nu in de Gerudo Training Ground.

Ga naar voren en draai je om. Kijk omhoog om boven de deur een oog te zien zitten. schiet hier een pijl op af en er gaat een deur open. Ga door die deur. Versla nu alle Dinalfos en Lizalfos in de kamer. Er is ook een Armos in deze kamer. Die moet je ook verslaan. Er zal nu een kist verschijnen. Open hem voor een Small Key. Ga nu door de deur die is geopend. Je komt nu een kamer met platformen waarop cirkels van vuur zijn en lava eronder. Schiet tegen de toorts die uit is rechts van je met een vuurpijl. De vuurcirkels gaan nu tijdelijk uit. Pak snel de zilveren rupees (niet in één keer, maar pak er eerst drie en dan nog eens drie) en de deur bij de toorts gaat open. Ga door die deur. Ga naar voren en versla de kwal. Brand nu het web weg in de vloer en ga naar beneden. Pak hier beneden alle zilveren rupees. Het zijn er maar drie, maar sinds in het water een stroomversnelling is, zijn ze niet al te makkelijk te pakken. Wanneer je ze allemaal hebt, zal er een kist verschijnen. Ga naar deze kist en open hem voor een Small Key. Ga weer terug naar het begin. Steek nu de twee toortsen aan en ga door de deur die opent. Versla hier de Iron Knuckle binnen de tijdslimiet en ga door de deur die opent. Pak in deze kamer alle zilveren rupees. Ga hiervoor eerst naar links en versla de vijand hier. Pak dan de zilveren rupee. Ga weer terug. Ga nu de andere gang in en ga helemaal naar boven. Sla de ijspegels stuk en pak de zilveren rupee. Ga nu de andere kant op en kijk in de afgrond. Spring er niet in maar val erin zodat Link zich met één hand aan de richel blijft vasthouden en klim weer naar boven. Neem nu de eerste gang links en kijk naar boven. Je ziet dan een zilveren rupee en een doel voor je Longshot. Richt nu zo dat je hem kan pakken. Er is er nu nog één. Kijk richting de deur en je ziet hem wel, maar ik denk dat je hem al bent tegen gekomen toen je binnenkwam. Pak de laatste rupee en ga door de deur die opent. Versla nu eerst de Skulltula met pijlen. Versla nu de twee Stalfos die inmiddels zijn verschenen. Doe dit wel binnen de tijdslimiet. Er zal nu een deur open gaan. Pak met een Bottle wat Blue Fire en gebruik de Lens of Truth om een valse muur te zien. Ga richting deze muur en speel dan (met wat afstand) de Song of Time om een blok te laten verschijnen met het symbool van de Door of Time erop. Klim omhoog en je ziet voor de deur een blok ijs. Smelt het weg met de Blue Fire en ga door de deur. Ga naar beneden en schiet in alle ogen een pijl voor een kist met Bombchu's. Verlaat nu deze kamer door de deur die je

ziet. Versla eerst in deze kamer de Lava Slugs in deze kamer en versla dan de Iron Knuckle. Kijk nu naar de deur die opent en kijk naar boven. Je ziet hier een klein stukje van een schakelaar. Schiet hierop om een kist in de vuurcirkel te laten vallen. Zoek nu een knop en druk hem in om de vuurcirkel te laten verdwijnen. Open nu de kist voor een Small Key. Ga nu door de deur. Je komt nu weer in de kamer met de platformen met daarop de vuurcirkels. Sla met de Megaton Hammer op de knop die vlakbij is en er verschijnt een pilaar voor je Longshot. Ga hier naartoe. Ga door de deur en je komt in de kamer waar in het midden een kist staat. Ga door de deuren tot je bij de kist bent. Breek de kist om een knop te laten verschijnen. Sla op de knop met de Megaton Hammer en er verschijnt een kist. Ga terug naar de kamer met het beeld met de vier gezichten. Ga naar boven via de pilaar waar je je Longshot aan kan haken. Ga door de deur naast deze pilaar. Je ziet nu een kist staan. Open hem en je hebt de Ice Arrows. Ga nu weer naar buiten.

=====
Locaties Pieces of Heart
=====

- 1 Death Mountain (Beide Link's)
Hiervoor moet je eerst de Bolero of Fire kennen. Plant als jonge Link een boon in de krater en als volwassen Link moet je via de bonestaak het Piece of Heart pakken.
- 2 Death Mountain (Beide Link's)
Plant als jonge Link een boon in de mond van de Dodongo's Cavern en plant een boon. Keer terug als volwassen Link en ga de bonestaak op om het Piece of Heart te pakken.
- 3 Death Mountain (volwassen Link)
Als je voor de Fire Temple staat zie je achter je een Peice of Heart. Ga naar de rots daarboven en je kan naar beneden klimmen. Kan ook als jonge Link, maar je hebt dan geen Goron Tunic.
- 4 Gerudo Fortress (volwassen Link)
Scoor 1000 punten bij de Horseback Archery Game.
- 5 Gerudo Fortress (volwassen Link)
Gebruik bovenop de Gerudo Fortress de Scarecrows Song om Pierre op te roepen en gebruik hem om bij de schatkist te komen voor het volgende stuk.
- 6 Gerudo Fortress (volwassen Link)
Aan de zijde van de canyon dat leidt naar Hyrule Field is een smal pad binnen het ravijn. Val hierop en loop naar voren. Gebruik de Longshot om aan de overkant te komen en breek de kist voor een Piece of Heart.
- 7 Gerudo Fortress (maakt niet uit welke Link)
Er ligt een stuk achter de waterval. Gebruik een Cucco om er te komen.
- 8 Goron City (jonge Link)
Licht alle toortsen op op de onderste verdieping en de grote pot gaat draaien. Gooi er een bom in voor een Piece of Heart.
- 9 Hyrule Field (maakt niet uit welke Link)
Ten noorden van Lon Lon Ranch staat een alleenstaande boom. Plaats een bomb en spring in het gat. Hier ligt het volgende Piece of Heart.
- 10 Ice Cavern (volwassen Link)
Vlak bij een blauw vuur is een bevroren stuk. Ontdooi het om hem te krijgen.
- 11 Kakariko Village (maakt niet uit welke Link)
Zorg dat je bij het scheurtje in het huis van Impa komt.

- Hierbinnen is een Piece of Heart. Als jonge Link kom je op het dak van het huis als je met de uil meevliegt wanneer je op Death Mountain bent.
- 12 Kakariko Village (volwassen Link)
Als je de Longshot hebt, Ga dan naar het dak waar die jongen zit. Praat met hem voor een Piece of Heart. Je kan je aan de daken vasthaken.
- 13 Kakariko Village (volwassen Link)
In de windmolen is een stuk. Je komt daar boven wanneer je tegen Dampé's geest hebt geraced.
- 14 Kakariko Village (jonge Link)
Laat Dampé voor je graven en als je geluk hebt krijg je een Piece of Heart.
- 15 Kakariko Village (volwassen Link)
Versla Dampé's Geest in de race. Gebruik de Longshot om dit te doen. Haak je voor de laatste deur aan de toorts om hem te verslaan.
- 16 Kakariko Village (maakt niet uit welke Link)
Verzamel 50 Golden Skultula's.
- 17 Kakariko Village (beide Link's)
Plant als jonge Link een boon in de begraafplaats en kom terug als volwassen Link. Ga op de bonestaak staan om erbij te komen.
- 18 Kakariko Village (maakt niet uit welke Link)
In het graf met de Mummy of Redead (weet niet meer welke), versla hem en speel de Sun's Song om de kist te laten verschijnen.
- 19 Lake Hylia (maakt niet uit welke Link)
Voordat je Lake Hylia binnen treedt, is er een stukje gras dat achter een hek staat. plaats een bomb hier en ga naar binnen voor het Piece of Heart.
- 20 Lake Hylia (maakt niet uit welke Link)
Vang de grootste vis in de Fishing Pond en je krijgt er een als prijs.
- 21 Lake Hylia (volwassen Link)
Wanneer je de Golden Scale hebt, duik dan in het water in het Laboratorium. Praat dan met de geleerde en je krijgt een Piece of Heart.
- 22 Lake Hylia (volwassen Link)
Speel de Scarecrows Songs om Piere op te roepen en gebruik de Hookshot. Klim de toren op voor een Piece of Heart.
- 23 Lon Lon Ranch (jonge Link).
Op Lon Lon Ranch is een toren met koeien en zes kratten. Schuif de kratten uit de weg om bij een opening te komen waar je doorheen moet kruipen en je hebt een Piece of Heart.
- 24 Lost Woods (jonge Link)
Speel Saria's Song voor de Skull Kid en hij geeft er één.
- 25 Lost Woods (jonge Link)
Speel met de Ocarina mee met de twee Skull Kids (beneden de plaats waar je een grotere Deku Seed Bag krijgt) en ze geven je een Piece of Heart. Kan enkele keren duren.
- 26 Market (jonge Link)
Speel de Treasury Game succesvol uit.
- 27 Market (jonge Link)
Het is een prijs bij de Bombchu Bowling game.
- 28 Market (jonge Link)
s'Nachts is een vrouw haar hond kwijt. Zoek de witte hond op de Market en breng hem naar haar. Als beloning geeft ze je een Piece of Heart.
- 29 Spirit Temple (beide Link's)
Plant als jonge Link een boon bij de ingang en keer terug als volwassen Link. Ga op de bonestaak staan en spring eraf als je bij

- de Piece of Heart bent.
- 30 Zora's Domain (jonge Link)
Pak de kip op en gebruik hem om op het platform te komen met een Piece of Heart.
- 31 Zora's Domain (jonge Link)
Op het pad naar Zora's Domain, zijn er ergens een stel kikkers. Speel de Song of Storms voor ze (voordat ze volgroeid zijn) voor een Piece of Heart.
- 32 Zora's Domain (jonge Link)
Speel voor dezelfde kikkers ook al je andere liedjes. Als ze volgroeid zijn, moet je hun spel winnen voor een Piece of Heart.
- 33 Zora's Domain (jonge Link)
Bij de waterval is nog een Piece of Heart. Gebruik de kip om hem te pakken.
- 34 Zora's Domain (jonge Link)
Binnen in Zora's Domain zijn een aantal toortsen. Steek ze allemaal tegelijk aan om een schatkist achter de waterval te laten verschijnen. Hierin zit een Piece of Heart.
- 35 Zora's Domain (volwassen Link)
In het meer waar Jabu Jabu lag, is er op een ijsschots een Piece of Heart. Gebruik de andere ijsschotsen om het te bereiken.
- 36 Zora's Domain (volwassen Link)
Als je de Iron Boots hebt en de Zora Tunic, ga dan het meer in (waar Jabu Jabu lag) om nog een Piece of Heart te vinden.

=====
Meest gestelde vragen
=====

Wat is het verschil tussen Ocarina of Time en Ocarina of Time Master Quest?

Het verschil ligt hem eigenlijk in de Dungeons. Deze zijn wat moeilijker gemaakt en de locaties van de Golden Skultula in deze Dungeons is gewijzigd. Voor de rest is alles hetzelfde. Dus de bazen zijn ook niet moeilijker gemaakt.

Hoe maak ik Talon wakker?

Zorg dat je een keer wordt gepakt. Nu staat Malon bij de vianen aan de muur. Van haar krijg je een Ei. Wacht tot de ei is uitgebroed en ga naar Talon. Hou de Kip voor hem en hij zal wakker schrikken.

Hoe kom ik voorbij de poort in Kakariko?

Laat Zelda's Letter zien aan de bewaker en je mag erdoor.

Hoe zorg ik ervoor dat de deur naar Darunia opengaat?

Speel Zelda's Lulleby om de deur te openen.

Hoe zorg ik ervoor dat Darunia praat?

Speel Saria's Song voor hem.

Hoe blaas ik de steen voor de Dodongo's Cavern op?

Pak de Bomb Flower op dat bovenop de klif staat bij een goron en gooi hem over de rand. Timing is hierbij erg belangrijk.

Waar moet ik naar toe voor de derde Spiritual Stone?

Je moet naar Zora's Domain.

Hoe kom ik voorbij King Zora?

Ga naar Lake Hylia als je de Silver Scale hebt. Ergens vlakbij de stenen pilaren die in het water staan ligt een Bottle met een briefje. Laat die zien aan King Zora en je kan erdoor.

Hoe kom ik Jabu Jabu's Belly binnen?

Van een vis in een Bottle en leg hem voor Jabu Jabu.

Wat bedoelt Navi met extra gewicht?

Praat een aantal keer met Princess Ruto. Pak haar op en je hebt het extra gewicht dat je nodig zal hebben om bepaalde deuren te openen.

Hoe versla ik de enorme Octorock nadat Princess Ruto is verdwenen met de Spiritual Stone of Water?

Gooi de Boomerang. Als hij, nadat hij weer ontwaakt, ronddraait en zijn rug is gekeerd, gooi dan weer je Boomerang. Loop naar hem toe en sla met je zwaard op zijn zwakke plek op zijn rug. Blijf dit herhalen tot hij is verslagen.

Hoe open ik de Door of Time?

Speel de Song of Time

Hoe kom ik de Forest Temple binnen?

Hiervoor heb je de Hookshot nodig. Je kan hem van Dampé winnen in de Graveyard.

Hoe versla ik de twee Stalfos die de Hero's Bow bewaken?

Geef de eerste die je Z-target 4 slagen. Z-target nu de ander. Versla hem en versla nu degene waar je eerst mee vocht en maar 4 slagen hebt gegeven. Als ze allebei tegelijk verslagen zijn, krijg je Hero's Bow.

Hoe kom ik bij de Fire Temple?

Stop de kleine rollende goron, praat een aantal keer met hem en hij opent de deur naar Darunia's Kamer. Haal de steen die achter Darunia stond naar voren en je bant bij de houten brug.

Hoe open ik de Water Temple?

Gebruik de Iron Boots om op de bodem te komen. Ga onder de schakelaar staan en doe de Iron Boots uit. Probeer nu tegen de schakelaar te komen.

Hoe steek ik alle fakkels om de deur naar de Shadow Temple te openen?

Gebruik Din's Fire.

Wat moet ik doen met die grote ronddraaiende potten?

Gooi hier een bom in.

Ik kan Sheik niet vinden bij de Spirit Temple?

Ga eerst de Spirit Temple binnen en als je nu naar buiten komt, zal Sheik naar je toe komen.

Waar moet ik heen als ik alle 8 dungeons heb uitgespeeld?

Ga naar de Temple of Time

Waar vind ik Epona en hoe bevrijd ik haar?

Je vindt haar op Lon Lon Ranch. Zorg wel dat je Epona's Song hebt. Roep Epona met dit lied en rijd de eerste keer een rondje. Doe dit de tweede keer ook, maar voordat de tijd is verstreken moet je met Ingo praten, maar zorg wel dat je 50 rupees hebt. Als je de race 2 keer achter elkaar hebt gewonnen, zorg dan dat je op volle snelheid op het dichte hek afgaat waar Ingo staat en laat Epona er over heen springen. Je hebt nu Epona.

Hoe ontdooi ik King Zora?
Gebruik hiervoor Blue Fire.

=====
Walkthrough
=====

We beginnen op het punt dat je wordt wakker geroepen door Navi the Fearie. Zodra je je kan bewegen, ga dan je huis uit. Je ziet een meisje aan komen lopen. Zij heet Saria. Zij zal later in het spel een grote rol krijgen. Ga naar beneden en praat met Saria. Ga nu richting de Deku Tree. Hiervoor moet je de rechtervork van het pad nemen. Je komt dan bij een klein plasje water terecht. Ga naar de overkant en praat met Mido. Hij zegt dat je een zwaard en een schild nodig hebt om er door te mogen. Een schild kan je in het winkeltje kopen voor 40 rupees. De rupees kan je op diverse plekken in het dorp vinden. Het zwaard ligt ergens in het dorp. Ga hiervoor richting het huis op het heuveltje. Als je het heuveltje op bent, zie je een aantal hekken staan. Ga hier voorbij en je ziet een gat waar je doorheen kan kruipen. Kruip hier doorheen en je ziet een pad waar een kei overheen rolt. Hier moet je even zoeken, maar het zwaard ligt hier. Ga nu terug naar Mido en zeg dat je een Deku Shield en de Kokiri Sword hebt. Je mag er nu door. Versla de vijanden op je weg en je komt uiteindelijk uit bij de Deku Tree. Luister naar zijn verhaal en ga naar binnen

Dungeon: Inside the Deku Tree

Wanneer je binnen bent, zoek dan naar een trap. Ga deze trap op en zoek een kist. Open deze kist voor de Dungeon Map. Klim nu naar boven via de lianen bij deze kist en zoek hierboven rond voor een deur met een knop. Ga op deze knop staan om de deur te openen. Ga hier naar binnen. Versla alle vijanden in deze kamer om de deur te openen en een kist te laten verschijnen. Druk op de knop en de platformen gaan omhoog. Spring via deze platformen naar de kist en open hem om de Fairy Slingshot te krijgen. Verlaat nu deze kamer. Spring nu naar beneden precies midden in het web om er doorheen te breken. Mocht dit mislukken, brand dan het web weg. Ga naar beneden en ga de kant op. Je ziet een knop onder een web en nog een knop waar je gewoon bij kan. Ga op die knop staan en de toorts gaat branden. Zoek nu boven de deur van deze kamer een oog. Schiet hierop met de Fairy Slingshot en de deur gaat open. Ga door deze deur. Versla de vijanden in deze kamer en de deur waar je vandaan kwam gaat open. Ga terug naar de vorige kamer en steek een Deku Stick aan. Ga nu weer terug naar de kamer waar je alle vijanden had verslagen en steek de toortsen aan om de deur te openen. Ga door deze deur. Ga op de knop staan die je ziet en steek een Deku Stick aan. Ga op het bewegende platform staan en druk op Defend om onder de draaiende balk met stekels te komen. Als het platform aan de andere kant is, spring dan op de kant en steek de toortsen aan om de deur te openen. Versla de Skulltula die hier hangt en klim dan via de vreemde steen naar de net geopende deur en ga er doorheen. Versla alle vijanden in deze kamer en ga door de deur die opent. Versla in deze kamer eerst de Keese die op de uitgedoofde toortsen zitten en de Deku Baba's. Ga nu op de knop staan en steek snel een Deku Stick aan voor de toorts uit gaat. Ga nu naar het web en brand dit weg. Kruip dan door het gat voor je. Je bent nu weer terug in de kamer waar je binnen viel. Voor je zie je ene web boven een gat in de vloer. Links is een steen. Schuif deze steen van het platform af. Ga naar beneden en steek een Deku Stick aan. Ga terug naar het web en brand

dit weg. Ga nu naar beneden. Je ziet drie Deku Scrubs. Versla ze in de volgende volgorde: rechts, links, midden. Ga nu naar de Deku Scrub die rondspringt, praat met hem en hij opent de deur voor je. Ga naar binnen en je komt Gohma tegen. Versla haar, pak het hartje en stap in het blauwe licht.

Je komt nu weer voor de Deku Tree te staan. Luister opnieuw naar zijn verhaal en je krijgt de Kokiri Emerald. Ga dan weer terug. Ga naar de tunnel die je ziet die zich vlak bij het heuveltje bevindt en ga hier doorheen. Je krijgt nu een scene te zien met Link en Saria. Je krijgt nu de Fearie-Ocarina. Je vertrekt nu uit de Kokiri Forest.

Je komt nu uit op Hyrule Field. Loop een beetje vooruit en je komt een uil tegen. Hij zal met je praten. Zodra hij klaar is, ga dan richting het noorden om bij Hyrule Castle Town uit te komen. Let wel op dat je er niet komt voor het donker is. Je kan ook alleen naar binnen als het licht is. Als je op de weg blijft, zal je niet hoeven vechten, maar wijk je van het pad af, dan kom je Stallchilds tegen die je moet verslaan.

Zodra je binnen bent, kom je voorbij een meisje. Zij heet Malon. Praat met haar (ze staat op het pad voor Hyrule Castle bij de twee soldaten) en ga naar het kasteel. Laat je de eerste keer pakken als je naar binnen sluipt om Malon tegen te komen. Praat met haar (ze staat nu bij de vianen te zingen) en je krijgt een Egg. Deze Egg zal de volgende morgen veranderen in een kip die je nodig zal hebben. Sluip nu naar binnen. Dit doe je door eerst de viaan op te klimmen en richting de stenen brug te lopen. Ga hier NIET overheen maar spring eraf. Ga nu naar de schuine helling en klim hier naar boven zonder door de soldaten gezien te worden. Ren nu naar de andere kant van het veld en je ziet een stenen muur waar je op kan klimmen. Klim naar boven en je ziet de gracht. Spring in het water en zwem naar de andere kant. Ga nu naar de snurkende man die je daar ziet liggen en wek hem met de kip. Hij heet Talon. Praat met hem en hij rent terug naar Malon. Duw nu de eerste kist over het randje (kan maar op 1 plek) en duw de tweede hier boven op. Spring op het waar water uit komt en kruip door dit gat. Sluip nu door tuinen langs de bewakers naar Princess Zelda. Praat met haar en je krijgt de Royal Letter. Ga dan terug richting de tuinen. Hier staat Impa. Zij zal je Zelda's Lullaby leren. Hierna zal ze je helpen om ongezien naar buiten te ontsnappen. Als je buiten bent zie je ergens een grote trap. Ga deze trap op om Kakariko Village te vinden.

Ga nu eerst terug naar Kokiri Village en ga dan naar de Lost Woods. Tegenover het heuveltje is de ingang. Ga, wanneer je binnenkomt, naar rechts, links, rechts, links, vooruit, links en rechts en je komt uit bij de Sacred Forest Meadow. Versla de Wolfos om het hek te openen en ga verder om uiteindelijk Saria tegen te komen. Van haar zal je Saria's Song leren. Ga nu naar Kakariko Village.

Als je in Kakariko Village bent, ga dan eerst naar de begraafplaats. Ga naar het graf van de Royal Famely en speel Zelda's Lullaby. Ga nu het graf binnen en loop dan naar het einde van het graf om de Sun's Song te leren. Ga weer naar buiten. In nog een graf ligt een Hyrule Shield die je nodig zal hebben.

Ga terug naar Kakariko Village en ga naar de soldaat die bij de gesloten poort staat en geef hem de brief. Hij zal nu de poort voor je openen. Ga nu door de poort en ga de berg op. Je zal een aantal Goron's tegenkomen. Loop verder en je komt uit bij Goron City. Ga naar binnen en ga naar de onderste verdieping. Speel voor de dichte deur Zelda's Lullaby en je kan naar binnen. Praat met Darunia om uitgescholden te worden. Speel nu

Saria's Song en hij wordt vriendelijker en je krijgt de Goron Bracelet.
Ga nu weer naar buiten.

Vlak bij de ingang van Goron City is een Goron die een Bomb Flower bewaakt. Pak deze Bomb Flower op en gooi hem over het hekje om de steen voor de Dodongo's Cavern op te blazen. Ga nu de Dodongo's Cavern binnen.

Dungeon: Dodongo's Cavern

Blaas de deur op om naar binnen te gaan. Je komt nu in de Main Chamber. Hier zijn touwbruggen boven je en het hoofd van een dode dodongo voor je. Ga nu naar het middelste platform, pak de bom op en ga naar rechts. Zet de bom neer bij de opblaasbare muur die het dichtst bij is. Na de ontploffing zie je een kist staan. Open hem voor de Dungeon Map. Ga nu weer naar het middelste platform, pak de bom op en blaas de steen op die rechts naast het hoofd van een dode dodongo is. Hieronder is een knop. Sta erop en ga door de deur die opent. Als je binnenkomt, zie je een pilaar staan omringt met bommen. Pak een bom en blaas de muur op tegenover de pilaar. Je ziet nu aan de muur een Bomb Flower. Brand met een Deku Stick de Bomb Flower los en zet hem tussen de andere Bomb Flowers (er is daar een open plek). Er zijn ook zilveren rupees in de kamer. Verzamel deze en ga dan door de deur die boven je door via de gevallen pilaar naar boven te klimmen. Versla de Dodongo's door tegen hun staarten te slaan en er verschijnt een kist met de Compass erin. Ga nu door de deur. Ga over de brug die je ziet en ga door de doorgang. Ga nu in de volgende kamer naar de overkant van de kamer en ga naar de ladder. Schuif de steen onder de ladder en klim naar boven en ga door de doorgang. Steek de toortsen in deze kamer aan. Dit doe je door de stenen die in de kamer staan en deze onder de toortsen te schuiven. Steek dan een Deku Stick aan en spring op één van de stenen waar een toorts op staat. Spring nu naar de andere stenen om de rest aan te steken. In de volgende kamer kom je Lizalfos tegen. Versla de Lizalfos en ga door de deur. Hier zijn platformen met vuurcirkels. Ga nu naar beneden en rol tegen de kist aan zodat hij breekt. Je ziet nu een schakelaar. Ga weer terug naar boven. Schiet tegen de schakelaar en spring op het eerste platform. Links van je is een Bomb Flower. Spring er naartoe en pak hem op. Ga dan naar beneden en blaas de steen op. Druk nu op de knop die verschijnt en ga weer terug naar boven. Schiet weer tegen de schakelaar en ga door de doorgang heen aan de andere kant van de kamer, maar let op, je hebt niet veel tijd. Spring nu naar de andere kant en ga door de doorgang. Pak de Bomb Flower en blaas de stenen op die in de weg staan. Pak weer een bom en spring nu met de bom van de linkerkant van het platform af. Je komt nu bij een opblaasbare muur. Blaas het op (je hebt weinig tijd!) en ga er doorheen. In de volgende kamer zie je een paar platformen. Spring nu op het eerste platform, spring dan op het tweede platform en pak een bom en blaas de steen op. Pak nu weer een bom en gooi deze bom naar de Bomb Flower op de muur. Je krijgt nu een oog te zien. Schiet hierop en de deur opent. Ga hier doorheen. Ga door de gang en door de deur die je ziet. Versla de Lizalfos in deze kamer en ga door de deur zie zich opent. Versla de poes in deze kamer en ga dan naar de tweede rij bommen (de rij die het dichtst bij de deur is) en blaas deze open om de deur te openen. Ga door de deur. Loop verder voor een kist en open deze voor de Bomb Bag. Ga terug naar de Main Chamber. Ga omhoog en gooi in beide oogkassen van de dode Dodongo een bom zodat zijn ogen rood gaan gloeien. Ga nu door de deur in zijn mond. Ga door de doorgang rechts van je en volg het pad. Je komt nu in een grote ruimte. Ga nu naar links en versla de Lizalfos die je tegenkomt. Schuif nu de steen voor de blokken die omringd zijn door vuur. Ga op de steen staan en gooi een bom naar de andere kant. Als het goed is wordt de schakelaar geraakt

en kan je over de stenen klimmen. Als het goed is zie je een aantal Armos staan. Versla de Armos en plaats een bom bij de muur bij de Bomb Flowers. Er komt nu een tweede ijsmuur zodat je dit als een soort trap kunt gebruiken. Klim naar boven om de andere kant te bereiken. Ga door de doorgang en trek de steen weg die je tegenkomt. Ga op de knop staan en de deur opent. Ga hier doorheen. Open de kist voor bommen, zet er dan één op de grond voor de kist en als deze bom ontploft verschijnt er een gat. Spring naar beneden en je komt King Dodongo tegen. Versla hem, pak het hartje en ga in het blauwe licht staan.

Je staat nu weer buiten en je komt Darunia tegen. Praat met hem om de Goron's Ruby te krijgen. Ga nu weer weg. Ge terug naar de trap die leidt naar Kakariko Village. Ga nu naar links om de ingang te vinden naar Zora's Domain. Je komt hier de uil weer tegen. Praat met hem en blaas dan de stenen op die je weg blokkeren. Ga nu verder tot je een waterval tegenkomt. Ga er zo dicht mogelijk bij staan en speel Zelda's Lullaby. De weg opent nu. Ga nu naar binnen.

Je bent nu in Zora's Domain. Loop nu helemaal naar boven om King Zora tegen te komen. Praat met hem om te weten te komen dat zijn dochter verdwenen is. Ga nu het zij gangetje in om bij de Diving Game uit te komen. Win dit spelletje en loop terug naar die Zora. Je krijgt nu de Silver Scale. Spring nu terug het water in en zoek de tunnel die onderwater is. Deze tunnel gaat naar Lake Hylia. Hier is in het water een Bottle met een brief erin. Duik hem op en ga terug naar King Zora aan wie je de betreffende brief geeft. Hij zal nu het pad voor je vrijmaken. Ga terug naar beneden en van een vis. Ga dan pas door de nieuwe doorgang achter King Zora an je komt dan Lord Jabu Jabu tegen. Ga zo dicht mogelijk voor zijn mond staan en haal de vis uit het flesje. Hij opent nu zijn mond en zuigt je naar binnen.

Dungeon: Inside Jabu Jabu's Belly

Als je binnenkomt, zie je twee koeienhoofden. Schiet met je Fairy Slingshot tegen 1 van die hoofden en ga dan door de deur. Schiet in de volgende kamer tegen het koeienhoofd en beneden je verschijnt een kist. Spring naar beneden en open die kist voor een paar Deku Nuts. Als je in het water kijkt, zie je een koe zitten. Schiet tegen die koe met je Fairy Slingshot en er verschijnt een kist. Spring nu in het water en zwem naar die koe, duik onder water en ga de opening in. Je komt nu boven aan de andere kant van het water. Ga naar de kist en open hem voor de Compass. Ernaast is een knop. Ga erop staan en de deur gaat open. Ga terug naar boven en ga door die deur. Loop de kamer in en je krijgt een scene met Ruto. Als ze van je wegloopt, valt ze in een gat. Spring haar nu achterna. Praat 2 keer met haar en pak haar dan op. Spring nu op het onderste platform en ga op de knop staan. Er verschijnt een pilaar van water. Spring nu naar de blauwe knop en zet Ruto op deze knop. Ga nu naar de deur die opent zonder Ruto en ga hier doorheen. Loop in de volgende kamer een stukje verder en er verschijnt een Lizalfos. Versla hem en ga verder. Spring nu naar beneden en versla alle vijanden. Er zal een kist verschijnen. Spring op de knop en zwem naar de lianen. Klim nu omhoog en open de kist voor de Boomerang. Ga nu terug naar de kamer waar Ruto is. Schiet op de koeien en open de kisten. In één hiervan zitten Bombchu's die je nodig zult hebben. Zoek nu een stel lianen op de muur en klim omhoog. Zoek nu rond voor een stel stenen op de muur. Gebruik de Bombchu's om deze stenen op te blazen en je ziet een koeienhoofd. schiet hierop met je Fairy Slingshot en de deur gaat open. Ga nu naar deze deur. Hier zal een soort spons zijn en deze zal gaan bewegen. Gebruik nu de Boomerang en het zal deze spons verdoven. Klim over de spons heen en

ga door de deur. Ga nu naar rechts en ga door de deur in het zijgangetje. Versla alle Like Likes in deze kamer en de deur gaat weer open en de toorts gaat aan. Er verschijnt ook een kist met daarin een Deku Stick. Steek deze Deku Stick aan en ga door de deur. Brand nu het spinneweb voor de andere deur weg en ga door die deur. Versla nu de Tentacle die je ziet met behulp van je Boomerang. Ga nu terug en ga nu de linker gang in. Ga nu niet het zijgangetje in (zit eigenlijk niets belangrijker voor het uitspelen van deze dungeon) maar de andere deur. Versla de Tentacle en ga terug. Ga nu de middelste gang in en versla de Lizalfos. Blaas nu de stenen op en je ziet een knop. Pak een kistje uit de linker gang en zet hem op de knop. Ga door de deur en versla de Tentacle. Ga nu terug naar de kamer waar Princess Ruto is. Pak Ruto op en spring weer naar beneden met haar. Spring op de knop en wacht tot de pilaar van water op zijn hoogste punt is. Spring nu op het hoogste platform die je ziet en loop door het gangetje en ga dan door de deur. Kijk naar de scene en gooi Ruto op het platform. Kijk weer naar de scene en ga loop naar het platform. Er komt weer een scene en Big Octo zal verschijnen. Versla hem en ga op het platform staan dat je naar boven zal brengen. Schiet op de koe en ga door de deur. Ga in deze kamer eerst naar beneden en versla de Lizalfos die verschijnt. Er zal nu ook een koe verschijnen en twee kisten bij de deur waar je binnenkwam. Verdoof de sponzen en spring hier met een kist overheen. Zet nu de kist op de knop en ga door de deur. Spring op het platform en deze zakt naar beneden. Je komt weer terug in de tweede kamer van deze Dungeon. Ga nu door de deur die eerst niet kon worden bereikt. Je komt nu in een nieuwe kamer terecht. Je ziet nu een of twee koeienhoofden. Schiet tegen 1 van deze koeienhoofden en hij gaat omhoog. Als deze op het hoogste punt is, schiet er dan weer tegen en de deur gaat open. Ga door deze deur en je komt Barinade tegen. Versla Barinade, pak het hartje en ga het blauwe licht in.

In dit licht is Princess Ruto te vinden die met je praat. Praat verder met haar als je buiten bent en je krijgt Zora's Sapphire. Nu je alle drie de Spiritual Stones hebt, ga dan terug naar Hyrule Castle Town.

Je ziet nu een klein filmpje. Je ziet Princess Zelda meegenomen worden door Impa en achter je staat Ganondorf. Hij zal je vragen waar ze heen gingen en jij pakt je zwaard en schild tevoorschijn. Hij zal je nu met magie aanvallen en je ziet dat je hem (nog) niet aankan.

Als je goed hebt gekeken zag je Zelda ook nog iets in het water gooien. Duik het op uit de gracht en je hebt de Ocarina of Time. Je leert nu gelijk de Song of Time van Zelda. Ga nu naar de steegjes in Hyrule Castle Town en praat met de soldaat. Na dit gesprek zal de soldaat sterven. Na dit gesprek moet je naar de Temple of Time gaan. Ga naar het altaar en speel de Song of Time of de deuren te openen. Ga door deze deur heen en je ziet de Master Sword. Trek hem uit de steen en je opent de poort naar de Sacred Realm. Ganondorf zal nu met je praten en ook door deze poort heen gaan.

Als je eenmaal wakker wordt zie de Sage of the Light Temple staan. Hij zal met je praten en je ziet dat je groter bent. Je bent ook zeven jaar ouder. Ook krijg je de Light Medallion van hem. Zodra je terug bent, dan sta je weer in de Temple of Time. Als je wegloopt, sluipt er iemand achter je. Dit is Sheik, een vriend. Hij zal je zeggen dat je eerst naar Kakariko Village moet gaan voor je Saria kan redden. Ga nu naar Kakariko Village, maar je kan ook eerst Epona gaan redden op Lon Lon Ranch. Je zal Epona in de loop van het spel nodig hebben. Ga naar de begraafplaats en open het graf van Dampé. Race tegen hem om de Hookshot te krijgen. Nu je de Hookshot hebt, kan je Saria gaan redden. Hiervoor moet je naar de

Sacred Forest Meadow gaan, maar Mido zal je in de Lost Woods tegenhouden. Speel Saria's Song en je mag erdoor. Vervolg je reis en bij de ingang van de Forest Temple zal je opnieuw Sheik tegenkomen. Hij zal je de Minuet of the Forest leren. Als hij weg is, gebruik dan de Hookshot om bij de ingang te komen en loop naar binnen.

Dungeon: Forest Temple

Als je binnenkomt, ga dan richting de deur, maar ga er nog niet doorheen. Rechts van je zijn een stel lianen die je kan beklimmen. Klim naar boven en ga op de boomstronk staan. Op de andere boomstronk zie je een knop. Ga daar naartoe en druk hierop, maar kijk uit voor de Giant Skulltula. Als je hem indrukt, verschijnt er een kist. Open deze kist voor een Small Key. Ga nu door de deur beneden je. In de volgende gang zijn drie Giant Skulltula. Blijf staan en schiet ze alle drie neer met je Hookshot. Ga nu door de deur die op slot zit. Je komt nu in de Main Chamber. Bekijk de scene en ga dan naar de deur die aan de overkant is. Ga dan door het gangetje naar de steen met het symbool van de Door of Time erop en speel de Song of Time. Ga dan de deur door die erachter zat. Versla in de volgende kamer de Wolfos die verschijnen en er verschijnt een kist met een Small Key erin. Ga weer terug naar de Main Chamber. Ga nu naar rechts en ga de deur door die je ziet. Ga iets verder en je komt een Stalfos tegen. Versla hem en ga door de deur aan de andere kant van de kamer. Voor je zie je twee ladders. Klim omhoog en ga dan de hoek om. Je ziet hier een deurtje. Ga er doorheen en je ziet pijlen op de grond. Negeer deze. Links staat een grote steen. Schuif deze uit de weg zodat je erachter kan komen. Als je erachter bent, is er een doorgang voor je en een trap links van je. Ga nu eerst de trap op. Om de hoek is weer een doorgang. Loop deze gang door om een grote steen tegen te komen. Trek deze steen naar de doorgang en als je dat hebt gedaan, ga dan weer via de trap naar beneden. Ga nu door die doorgang, ga de hoek om en je ziet een doorgang die is geblokkeerd door zo'n grote steen. Duw deze zo ver mogelijk weg en klim dan deze steen op. Klim dan de richel op via deze steen en je komt (weer) een grote steen tegen. Duw deze ook zo ver mogelijk weg en klim dan omhoog. Klim de richel op en ga de trap op die rechts van je is. Als je boven bent, kijk dan om de hoek om een deur te zien en twee Blue Bubbles. Ga door die deur. Ga de gang door en spring naar beneden. Open de vreemde kist die je ziet en je krijgt de Boss Key. Spring nu in het gat in de vloer, versla de Floormaster in deze kamer en ga door de deur die nu opent. Blijf op de richel. Ga dus iets naar links, draai je dan om naar rechts en je ziet een deur voor je. Loop richting die deur, maar ga er nog niet doorheen. Kijk nu rechts van je en je ziet een andere deur. Ga hier doorheen. Versla de Redead in deze kamer en er verschijnt een kist met een Small Key. Ga weer terug. Ga nu door die andere deur. Sla tegen de schakelaar die je ziet en de gang die naar de Boss Key leidde wordt verdraaid. Ga nu naar deze gang. Loop erdoor heen en spring naar de deur als je deze gang door bent. Ga hier doorheen. Ga de trappen af en ga door de deur. Je kan hier nog niets doen. In de volgende kamer kom je een Stalfos tegen. Versla hem en een platform zakt naar beneden met nog eens twee Stalfos. Gebruik L-Targeting om er één vier keer te raken met een stab beweging, L-Target dan de andere, versla deze en geef dan de andere de genadeslag. Ze moeten namelijk allebei tegelijk zijn verslagen, anders geneest de ander zich als je nog met zijn partner bezig bent. Als je ze hebt verslagen, verschijnt er een kist met de Fairy Bow. Ga nu terug naar de vorige kamer. Hier zit één van de spoken. Om het spook te laten verschijnen, moet je een pijl op het schilderij schieten als een plaatje van het spook erin zit. Doe dit drie keer. Dan verschijnt zij. Versla het spook door, als hij verschijnt, een pijl op hem te schieten. Wanneer je hem

hebt verslagen, verschijnt er kist met de Dungeon Map. Ga nu weer de kamer in waar je de Fairy Bow kreeg en ga nu door de andere deur. Hier zit weer in spook in een schilderij. Gebruik hier dezelfde tactiek als het vorige spook om haar te verslaan. Als je haar hebt verslagen verschijnt er een kist met de Compass. Ga weer terug naar de Main Chamber. Als je nu in het midden gaat staan, kijk dan naar de deur waar je in moest om de Wolfos te verslaan voor de Small Key. Kijk nu rechts van deze deur om een oog te zien. Raak hem met een pijl en de deur gaat open. Ga hier doorheen. Kijk nu rond naast de deur tegen de muur om een steen te zien met het symbool de Door of Time erop. Hierboven je moeten drie van deze stenen verschijnen. Om dit te doen moet je de Song of Time spelen. Er moet er nog één naast komen en één vlakbij de muur bij de lianen aan de muur bij de balkons. Kijk nu boven de deur om een doelwit te vinden voor je Hookshot. Hier zit wel een Golden Skulltula voor. Gebruik dit doelwit om op dit platform te komen en spring via de stenen naar de lianen. Klim naar boven en ga het balkon op om een kist te vinden. Ga nu naar de waterput in deze kamer. Als je in de put kijkt, zie onder het wateroppervlak een oog zitten. Raak het met een pijl om het water te laten zakken. Ga naar beneden om een kist met een Small Key te vinden. Ga nu terug naar de kamer waar je het tweede spook hebt verslagen. Ga nu naar boven en ga door de deur die op slot zit. Ga nu de doorgang in rechts van je en loop de gang door. Ga nu door de deur die op slot zit. Als je de kamer in kijkt, zie je rechts van je een oog in ijs. Hieronder staat een kist. Pak hem op en zet deze kist op de schakelaar. De toorts zal nu blijven branden. De deur is helaas ook op slot door deze actie. Ga nu op zo'n ronddraaiend platform staan en schiet een pijl via het vuur naar het oog om hem te ontdooien. De gang zal nu gaan verdraaien. Haal de kist weg en ga door de deur. Ga door de gang en spring in het gat in de die je beneden je ziet. Je komt nu een kamer waar het plafond naar beneden valt. Verderop is een deur die op slot zit. Hier zijn tevens twee knoppen. Druk nu de knop in die het dichtst bij de deur is. Dit opent de deur met de tralies die vlakbij is, je moet hiervoor wel teruglopen en het zijgangetje ingaan. De andere knop laat een kist verschijnen met pijlen. Ga nu door de deur die is geopend. Je komt nu weer in een bekende kamer. Laat je rustig vallen op het platform (niet er van af, anders moet je alles weer opnieuw doen) en open de kist die je ziet. Je moet nu weer terug door de deur waar je door kwam. Je ziet waarschijnlijk twee blokken met het symbool van de Door of Time. Er is hier nog een derde. Speel de Song of Time om ze alledrie tegelijkertijd te laten verschijnen. Klim op de onderste steen, dan op de steen achter je en spring dan de laatste steen om bij de deur te komen. Ga nu door de deur die op slot zit met de sleutel die je net hebt gevonden. Je ziet nu een groot schilderij hangen. Schiet hier een pijl tegen en er vallen blokken naar beneden. Zet nu vier van deze blokken aan elkaar zodat ze er als het schilderij gaan uitzien. Het spook zal nu verschijnen. Versla hem op de gebruikelijke manier en ga dan door de andere deur in de kamer. Loop door de gang en ga door de deur aan de overkant. Loop naar het balkon en je ziet een huilend en tevens het laatste spook. Spring naar beneden en versla het spook. Hierbij een tip, het spook dat één keer rond zijn as draait is het echte spook die je met een pijl moet raken. Als je beneden bent, zie je dat de weg geblokkeerd is. Je ziet ook stenen uitsteeksel aan de muur. Duw tegen één van deze uitsteeksel tegen de klok in. Als het goed is kom je in één van de openingen tralies tegen. Schiet tegen de schakelaar voor de tralies en deze gaat open. Zorg dan dat je hem tegen de klok in weer terugschuift zodat je de deur naar de Baas weer ziet. De tralies aan de ander kant zijn weg. Ga de kamer in en draai je om. Je ziet dan een oog boven de deur zitten. Schiet hiertegen en de tralies voor de deur die naar de baas leidt gaan weg. Gebruik nu de Boss Key om bij de baas te komen. Ge de trap op en je komt Phantom Ganon tegen. Versla hem, pak het

hartje en stap in het blauwe licht.

Je ziet nu Saria staan. Zij is de Sage of the Forest Temple. Praat met haar om de Forest Medallion te krijgen. Je zal nu terug gaan naar de Forest Temple. Nu je Saria hebt ontwaakt als een Sage, ga dan terug naar de Temple of Time. Sheik zal de Prelude of Light leren en je verkrijgt de mogelijkheid om door de tijd te reizen door het zwaard uit of in de steen te zetten of halen.

Na dit te hebben gedaan, dan moet je naar Goron City gaan op Death Mountain. Je ziet dat het verlaten is, behalve voor een kleine rollende Goron. Stop hem met een bomb en praat met hem. Luister naar alle twee de verhalen en hij opent de deuren en geeft je een Goron Tunic, wat je in de Fire Temple wel nodig zal hebben. Ga naar de plaats waar Darunia vroeger stond en trek de steen die op een Goron lijkt uit de weg. Je kan door de ingang naar de krater van Death Mountain gaan. Gebruik de Hookshot om op de brug te komen en je komt Sheik weer tegen. Hij zal je de Bolero of Fire leren. Ga hierna de Fire Temple binnen.

Dungeon: Fire Temple

Als je binnenkomt, ga dan naar links en ga door de deur. Hier vind je een Like Like. Versla hem. Dit maakt het straks wat makkelijker, je komt hier straks terug om de Goron te bevrijden. Ga nu weer terug en ga richting de trap. Kijk uit, er zit een "vuurmuur" voor deze trap. Ga de leuning op en ga naar boven. Steek nu de toortsen aan die je ziet (ook die van het beeld achter de trap) door Din's Fire te gebruiken. De deur met tralies ervoor zal open gaan. Ga hier doorheen. Je krijgt nu een scene met Darunia te zien. Praat met hem en ga dan naar rechts. Breek aan deze kant de bovenste krat om een toorts te vinden. Steek nu de twee toortsen aan deze kant aan met behulp van Din's Fire. Ga nu naar de bovenste toorts en steek nu de toorts aan de overkant aan door een pijl te schieten via deze toorts. De tralies zal nu weg gaan aan de andere kant van de kamer. Ga hier naartoe en open de kist in deze kooi. Je krijgt nu een Small Key. Ga weer terug naar de vorige kamer. Ga nu naar de deur die op slot zit en ga hier doorheen. Versla in deze kamer de Bat en de twee Stalfos en ga dan naar de volgende kamer. Hier zal de vloer je aanvallen. Blok dit met je schild en maak de Iron Knuckle wakker. Versla hem en ga door de deur. Hier kom je een Fire Dancer tegen. Versla ook hem en er verschijnt een kist. Open deze kist voor de Megaton Hammer. Ga nu door de andere deur. Je komt nu weer uit bij die Goron van net. Sla tegen de knop met de Megaton Hammer en de kooi zal zich openen. Praat met de Goron en open de kist voor de Dungeon Map. Ga nu door de deur voor je. Je komt weer in de eerste kamer terecht. Ga weer naar boven en ga naar rechts. Hier staan een paar vreemde stenen. Sla ze weg met de Megaton Hammer en ga door deze deur. Je ziet nu een brug. Ga hier niet op, maar ga naar links. Als het goed is zie je hier een deur. Ga hier doorheen. Bevrijd hier de Goron en ga weer terug. Zoek nu een open plek in de muur links van je, die vrij vlakbij is. Hieronder is een steen. Ga hierop staan en het zal je naar boven brengen. Spring nu in deze open plek om een toorts te vinden. Steek hem aan met Din's Fire. Er zijn nu nog twee toortsen. één is er boven de deur waar je naar buiten kwam nadat je de Goron had bevrijd en de ander is te vinden aan de andere kant van de kamer. Steek deze twee toortsen aa door van die plek via de aangestoken toorts een pijl erop te schieten. Wanneer dit je is gelukt, dan gaat de deur open. Deze deur zit boven de deur die je net uitkwam. Er zal ook een pilaar verschijnen waar je je Hookshot aan kan haken. Doe dit en ga door de net geopende deur. Kijk nu in deze kamer uit voor de tegels die naar je toevliegen. Ga nu verder en je ziet achter het vuur een toorts. Gebruik je Hookshot om je naar deze toorts

toe te trekken. Open de kist voor de Boss Key en richt nu je Hookshot op de andere toorts om deze kamer weer via de deur te verlaten. Ga nu naar de andere kant van de kamer. Ga op de pilaar staan waar je met je Hookshot op kan schieten en richt je Hookshot dan op de toorts om daar op dat platform te komen. Hier zie je een stukje muur. Blaas dit op met een bom en je ziet een deur. Ga hier doorheen. Ga iets verder en je ziet tralies. Open dit door de andere toorts aan te steken met Din's Fire. Open nu de kist voor een Small Key. Ga terug. Als je naar de overkant hebt gekeken zag je aan het einde van de brug een deur zitten die op slot zit. Ga door die deur. Goed, je bent nu in een kamer waar telkens een grote steen naar boven wordt geduwd door een stroom van vuur. Ga van de plank af en klim dan het hek op. Ga op het hek staan en kijk rond voor een toorts. Er zijn nu twee platformen. Op één staat die toorts en op de ander staat niets. Het maakt niet uit op welk platform je gaat staan, zolang je maar op de hoogte van de toorts gaat staan. Spring nu niet op de steen als hij de grond raakt. Vanwege de muur van vuur is dit niet mogelijk. wacht tot je hoort dat hij omhoog wordt geduwd en spring dan op de steen. Het kan een aantal pogingen vergen. Wanneer het je lukt, kom je boven uit bij een deur. Ga door deze deur heen. Zoek in deze kamer naar een toorts. Hij zit links van, ongeveer in de hoek. Steek deze toorts aan. Er zal een pilaar verschijnen waar je je Hookshot aan kan haken. Doe dit en klim deze pilaar op en klim verder tot je boven bent. Je ziet nu een hek waar je op kan klimmen, maar kijk uit voor de Lizalfos. Versla hem en klim naar boven via het hek. Hierboven is een deur. Ga hier doorheen. Ga nu naar rechts en zoek naar twee muren die kan opblazen. Waarschuwing, er verschijnen Lizalfos in deze kamer. Achter één van deze muren is een knop en een deur, achter de ander alleen een knop. Die deur kan je nu nog niet in en de bijbehorende knop is ook nog nutteloos. Ga nu gewoon naar die andere knop. Sla erop met de Megaton Hammer. Er zullen nu pilaren verschijnen voor je Hookshot. Trek je omhoog om op deze platformen te komen. Kijk rond en je ziet ergens een scheur in de vloer. Zet een bom hierop en er zal een gat verschijnen. Ga hier in. Als je beneden bent, zie je kratten staan. Onder één van deze kratten zit een knop. Sla hierop met de Megaton Hammer om de tralies te laten verdwijnen. Open de kist nu voor de Compass. Ga nu weer terug naar boven. Zoek rond voor een schakelaar achter tralies. Schiet hierop met een pijl en het hek zal open gaan. Pak nu zo'n klein kistje. Ga met dit kistje naar die knop bij die deur achter die opblaasbare muur. Zet dit kistje op de knop en de deur gaat open. Ga nu door die deur. Druk nu op de knop die je ziet in deze kamer om de kooi te openen. Praat met de Goron en open de kist voor een Small Key. Ga nu weer terug. Zoek rond naar een deur die op slot zit (zal je waarschijnlijk wel hebben gezien) en ga fier doorheen. Je komt nu in de volgende kamer. Naast je is een hek. Aan de andere kant is een opening en een krat met twee kleine kistje. Ga nu richting deze kist en gebruik de Hookshot als je er dichtbij genoeg bent. Spring nu met een kleine kist achter het hek en zet dit kistje op de knop. Waarschuwing, ga NIET door de deur achter dit hek. De toortsen zullen nu branden, behalve 1. Deze toorts is boven je. Ga nu naar de plek waar je tussen twee toortsen kan staan. Gebruik nu de toorts die het dichtst bij het hek is en schiet een pijl via het vuur naar de toorts om hem aan te steken. De deur met de tralies ervoor zal nu open gaan. Ga daar naar binnen en je komt in een gangetje. Loop naar de volgende deur en ga er doorheen. Je bent nu een grote ruimte en als het goed is zie je een klein beetje links een pilaar. Ga daarheen door erop te springen via de steen met het symbool van de Door of Time erop. Sla erop en hij zal de diepte in vallen. Blijf erop staan of spring het achterna om in de kamer te komen waar je Darunia tegenkwam. Je kan nu bij de deur komen die naar Volvagia leidt. Ga er doorheen en versla Volvagia. Pak dan het hartje en ga het blauwe licht in.

Je komt nu weer terug in de Temple of Light in de Sacred Realm terecht als de vorige keer. Darunia blijkt de Sage of Fire te wezen en hij zal tegen je praten en je de Fire Medallion geven. Zodra je weer terug bent, ga dan naar Zora's Domian. Als je daar bent aangekomen, zie je dat alles bevroren is. Als je bij King Zora aankomt, is ook hij bevroren. Loop naar de plek waar Jabu Jabu lag en je ziet een meer van ijsschotsen. Ook is er daar ergens een groot gat in de wand. Spring nu via deze wand naar dit gat en je komt in de Ice Cavern terecht.

Dungeon: Ice Cavern

Als je binnenkomt, moet je uitkijken voor de keien die naar de ingang rollen. Ontwijk ze en ga door het gangetje naar de volgende kamer. In deze kamer is de vloer van ijs. Versla alle vijanden om het een beetje makkelijker te maken en schiet dan tegen de schakelaar die naast de deur zit aan de rechterkant. Ga dan de doorgang in. Kijk nu weer uit, zodra je weer bij een ijsvloer bent, rollen er weer keien. Ontwijk ze weer en ga verder. Ook in de volgende kamer zal de vloer van ijs zijn. Je ziet hier twee deuren met ijsblokken ervoor en één met tralies. Versla de vijanden die in de kamer zijn verborgen en de deur met de tralies ervoor zullen openen. Ga door deze deur. Ga door het tunneltje en je komt in een kamer met Blue Fire. Links van je zit een schakelaar. Schiet er tegen en er zal een kist in het ijs aan de rechterkant. Gebruik de Blue Fire om het ijs te smelten en open de kist voor de Dungeon Map. Neem nu twee Bottles met Blue Fire mee en ga terug naar de vorige kamer. Ga naar de blokken ijs die beneden zijn en ga hier doorheen. Merk wel op dat als je de bovenste ijsblokken smelt, dit je naar een kamer leidt met daarin de Compass en een Piece of Heart. Ga nu door de tunnel voor je komt opnieuw keien tegen. Ontwijk ze zoals gewoonlijk en ga verder om in een nieuwe kamer te komen. Ga in deze kamer naar links en smelt het ijs weg. Voordat je verder gaat is het slim om eerst een Bottle met Blue Fire te halen voor King Zora. Als je dat hebt, ga dan de gang door en ga door de deur. Als je iets verder loopt kom je een Stalfos tegen. Versla hem en er verschijnt een kist. Open hem voor de Iron Boots. Sheik zal nu verschijnen en je de Serenade of Water leren. Spring nu het water in achter de kist met de Iron Boots aan. Als je op de bodem staat, ga dan door de deur en loop verder. Je bent nu in de tweede kamer van de Dungeon. Ga nu terug naar de ingang en ga naar buiten.

Ga nu terug naar King Zora en ontdooi hem. Praat met hem en je krijgt een Zora Tunic. Ga nu naar Lake Hylia. Duik helemaal naar beneden en loop naar het midden van Lake Hylia om een poort tegen te komen. Boven de poort zit een knopje. Open de poort van de Water Temple door er tegenaan te zwemmen of door met de Hookshot (dit is het enigste wapen dat je kan gebruiken in het water) er tegenaan te schieten en loop naar binnen.

Dungeon: Water Temple

Zodra je binnen bent, ga dan het water uit. Loop een stukje verder en je ziet water voor je. Later we dit water level 3 noemen. Duik nu het water in met de Iron Boots aan. Zodra je op de bodem bent, ga dan naar rechts en ga door de ingang die je in de wand ziet. Ga door het gangetje en je krijgt een scene met Princess Ruto te zien. Als ze is uitgepraat, volg haar dan naar boven. Je ziet hier een plaatje van de Triforce. Speel Zelda's Lullaby om het water te laten zakken. Dit is water level 1. Gebruik nu Din's Fire om de toortsen hier te laten branden en de deur zal hier openen. Ga hier naar binnen en je zult het moeten opnemen tegen

drie Stalfos. Versla ze en schiet met de Hookshot tegen de wandschildering. Er zal nu een kist verschijnen met de Dungeon Map. Ga naar beneden en steek hier de toortsen aan met Din's Fire. Ga door de deur die opent. Versla de vijand die je ziet en ga richting de wandschildering. Je komt nu twee Lizalfos tegen. Versla ze en er verschijnt een kist met de Compass. Ga terug en ga de gang door. Ga naar links en je ziet in de pilaar een deur. Ga daarin en loop naar de andere kant. Kijk achter je en naar boven. Hier is een doelwit. Gebruik de Hookshot en ga naar boven om weer een plaatje van de Triforce tegen te komen. Speel Zelda's Lullaby en het water stijgt naar water level 2. Ga nu door de deur achter je. Ga nu weer terug naar de plek waar je Princess Ruto tegenkwam. Ga omhoog en klim de kant op. Ga door de opening in de muur. Schiet tegen die vreemde wandschildering aan met de Hookshot om een kist te laten verschijnen. Open hem voor de Longshot. Ga nu weer terug naar die deur waar je uit kwam. Ga naar rechts en spring naar de overkant de gang in. Loop er doorheen en je komt een aantal stekels tegen op het plafond en op de grond. Gebruik de Longshot op het doelwit en trek je boven de stekels. Kijk omhoog om er nog drie te vinden. Gebruik nu de achterste om omhoog te komen. Pak nu een kleine kist en ga weer terug naar de deur. Het kan zijn dat je de sprong niet redt, maar het is haalbaar. Je moet gewoon recht springen. Als je bij de deur bent, ga dan de andere kant op en om de hoek zal je een knop vinden. Zet het kistje daarop om de deur aan de overkant te openen. Ga door die deur heen. Onder één van de kisten is een schakelaar. Schiet hiertegen om twee doelwitpilaren te laten verschijnen. Ga nu op de pilaar staan die in die kamer verschijnt en kijk naar boven. Gebruik nu de Longshot om de pilaar boven je en klim naar boven, Ga door de deur en je ziet weer zo'n plaatje van de Triforce. Breng het waterpijl weer terug naar het level 3. Duik het water in en ga met de Iron Boots aan één verdieping naar beneden. Ga nu naar de deur hier waar je naar buiten kwam nadat je het water op level 2 had gebracht. Ga hier naar binnen. Zwem naar de oppervlakte en klim op het oppervlak dat je ziet. Speel de Song of Time om de steen naar beneden te krijgen en ga hierop staan. Gebruik Din's Fire om de toortsen hier aan te steken en beneden zal het hek weggaan. Ga naar beneden en laat je hierin vallen. Ga door de gang en je ziet vreemde muren. Loop hier voorbij tot je een muur ziet dat lager is dan de rest. Hier zijn er twee van. Ga erop staan (op beide) en je ziet een schakelaar. Dit zal een hek in de rechterhoek van de kamer open doen. Ga hier in om een wandschildering te vinden. Schiet je Longshot hiertegen en er verschijnt een kist met een Small Key. Ga nu terug naar de bovenste verdieping buiten de pilaar. Zoek nu voor een deur die op slot zit. Ga hier doorheen. Spring nu op het platform iets verderop en beneden je. Kijk nu boven je om een schakelaar te zien. Schiet hiertegen en er verschijnen nog meer doelwitten in de waterval. Zoek er nu één die recht boven een ander doelwit zit. Hij zal links van je zitten. Gebruik de Longshot op de bovenste en je zal dan op de onderste vallen. Kijk boven je voor een wandschildering. Gebruik de Longshot om er tegenaan te schieten en er zal een doelwitpilaar verschijnen. Gebruik de Longshot en klim hierop. Klim verder en ga door de deur. Ga in deze kamer naar beneden en er zullen drie Stalfos verschijnen. Versla ze en de drakenkoppen gaan omhoog. Hier zitten doelwitten op voor je Longshot. Gebruik deze om bij het gebied te komen waar de deur is. Ook zal je stekels zien staan. Op het plafond is een Longshot doelwit. Gebruik deze om bij de deur te komen. Ga nu door de deur. Ga naar de overkant van deze kamer. Ga nu terug naar de boom en je zal Dark Link tegenkomen. Om hem makkelijk te verslaan kan je Din's Fire gebruiken of de Megaton Hammer. Ga, wanneer je hem hebt verslagen, door de deur. Ga naar de wandschildering in deze kamer en schiet hiertegen met de Longshot. Het hek in de vloer gaat nu weg. Spring nu in dit gat. Als het goed is, zie je in het water pilaren staan waaraan je je

Longshot kan laten vastgrijpen. Ga nu via deze pilaren naar het einde van deze gang. Dus gewoon je Longshot gebruiken op de pilaar en dan naarboven klimmen. Op een gegeven moment zie je geen pilaar maar een doelwit op de muur. Dit betekent dat je bijna bij het einde bent. Gebruik nu de Longshot op dit doelwit. Als het goed is zie je nu een pilaar bij de deur. Gebruik je Longshot om hier te komen en door de doorgang te gaan. Mocht het je niet lukken in één keer hier te komen, er is nog een doelwit op de muur links van je als je naar die pilaar kijkt. Als je er bent, ga dan iets verder en je komt in een andere kamer. Spring in het water met de Iron Boots aan je voeten. Naast de drakenhoofd zie je een ingang. Gebruik de Longshot op het doelwit op het plafond van dit gangetje om hier te komen. Ga naar de muur en kijk boven je om nog een doelwit tegen te komen. Ga nu naar boven (doe niet je Iron Boots uit!) en hier zijn twee toortsen achter je. Gebruik Din's Fire om ze aan te steken en de deur gaat open. Ga nu terug naar de drakenhoofd en kijk naar boven. Als het goed is zie je een doelwit waaraan je je Longshot kan schieten. Doe dit en je komt bij de deur die je net geopend hebt. Ga hier doorheen om in de volgende kamer te komen. Schiet in deze kamer op de schakelaar en het water beneden je stijgt. Ga hier op staan en gebruik Din's Fire om de toortsen achter het hek te laten branden. Het hek zal nu open gaan. Ga nu naar de kist en open hem. Je krijgt nu de Boss Key. Ga nu naar het water achter de kist en ga het gangetje door. Zwem naar boven en je ziet een hek en een knop. Druk op de knop en zwem naar de oppervlakte. Ga nu uit het water en loop richting de drakenkop in de kamer. Gebruik de Longshot om je er naar toe te trekken en ga door de deur die er achter zit. Kijk nu in deze kamer boven de deur en je ziet een schakelaar. Schiet hier een pijl op (Longshot wil wel eens niet werken) en er verschijnen twee pilaren naast de deur. Gebruik de Longshot om je naar één van die pilaren. Ga nu door de deur met de Boss Key en je komt Morpha tegen. Versla hem, pak het hartje en stap in het blauwe licht.

Princess Ruto blijkt de Sage of Water te zijn. Praat met haar en je krijgt de Water Medallion. Als je terugkeert zie je Sheik staan. Praat met hem en hij zal weer verdwijnen, zoals gewoonlijk. Nu zal je waarschijnlijk niet meer weten waar je naar toe moet. Ga dan nu gewoon maar naar Kakariko Village. Als je binnenkomt, zie je dat het dorp in brand staat en je ziet Sheik bij de Well staan. Loop naar hem toe en hij zal je waarschuwen om achteruit te gaan. Er zal nu een geest ontsnappen (Bongo Bongo) en Sheik krijgt een enorme klap. Hierna zal hij jouw gaan aanvallen en helaas wordt je helemaal ingemaakt (je krijgt nog wel een kans om dit goed te maken). Sheik zal je nu de Nocture of Shadow leren. Voordat je nu naar de Shadow Temple gaat, ga dan eerst de Song of Storms ophalen bij die gast in de windmolen. Ga nu dan terug de tijd in en ga weer naar dezelfde gast. Speel nu de Song of Storms en de Well zal leeglopen. Ga nu de Well binnen.

Dungeon: Bottom of the Well

Kruip door het gat. Ga naar beneden en gebruik de Sun's Song om voorbij de Redead te komen. Ga nu naar recht, ga dan de hoek om en ga dan de lange gang door. Bij het einde moet je naar links. Als je bij het Triforce symbool komt op de vloer, speel dan Zelda's Lullaby om de hekken open te krijgen. Bij het beeld is ook een schakelaar. Schiet daartegen om het waterpeil te laten zakken. Achter je staat een kist met de Dungeon Map. Ga nu terug naar het begin, net na het punt waar je voorbij de Redead bent. Als het goed is, zie je een plek waar je in kan springen, het is moeilijk te missen, spring daar in, en je ziet een gat waar je door kan kruipen. Kruip daar doorheen, an klim dan de wand op die je ziet. Je komt voor een deur te staan. Ga daar doorheen en je komt

een mini-baasje tegen genaamd Dead Hand. Versla hem voor een kist met de Compass. Zet ook een bom neer in de linkerhoek om een sleutel te vinden. Ga weer terug. Ga nu naar links en je ziet voor het einde van de gang een klein kamertje. Blaas de rots op die je ziet en schiet op het oog dat daarachter zit. Er zal een deur openen. Ga nu verder naar links en ga de hoek om. Ga nu de eerste ingang in, blaas de rotsen op, versla de Giant Skulltula en druk op de knop. Ga terug naar de plek met het Triforce symbool op de vloer. Ga nu naar rechts en kruip door de smalle doorgang daar. Schiet tegen het gezicht aan die je voor je ziet en ga door de deur. Ga nu door de deur die op slot zit en kijk naar links. Blaas de troep op in de hoek en druk op de knop. Ga nu terug naar de kist waar je de Dungeon Map kreeg. Spring in het gat en druk op de knop die je ziet. Ga daar nu van af, maar kijk uit voor de keien. Gebruik nu de Compass om de gang te vinden met de kist erin. Ga daar naartoe, maar kijk uit voor de Floormaster die uit de lucht komt en de vijf Redeads. Gebruik de Sun's Song om ze te bevriezen en open de kist voor de Lens of Truth. Ga terug en je ziet een ladder. Klim helemaal naar boven en ga door de deur. Ga naar links en je komt op een bekende plek. Je kan nu wel je weg naar buiten vinden, dat is van deze plek niet erg moeilijk.

Ga nu naar de Shadow Temple (als Adult Link) door de Nocture of Shadow te gebruiken. Loop de trap af en je ziet kandelaren staan. Ga op het verhoogde platform staan in het midden van de kandelaren en gebruik nu Din's Fire om alle kandelaren te laten branden en de poort opent zich. Ga nu naar binnen.

Dungeon: Shadow Temple

Ga naar binnen en kijk om de hoek. Gebruik de Longshot om over het gat te komen en ga door de muur heen. Je ziet hier een beeld. Gebruik de Lens of Truth om te zien welke schedel echt is en schuif de snavel van dit beeld dat deze naar deze schedel wijst. De deur aan de andere kant van het ravijn gaat open. Schiet nu een Fire Arrow naar de toortsen om ze aan te steken en er verschijnt een klein platform zodat je nu naar de net geopende deur kan springen. Ga nu het gangetje door en blaas aan de andere kant van de Beamos de muur op om een deur te laten verschijnen. Ga nu naar links en door de muur (gebruik de Lens of Truth). Je komt in een kamer met twee zeisen die ronddraaien. pak nu alle zilveren rupees om het hek te openen. Versla nu alle skulltula om een kist te laten verschijnen met de Dungeon Map. Gebruik nu de Lens of Truth om een gat in de vloer te vinden. Ga daar naar beneden en zoek met de Lens of Truth een kist. Open hem voor een Small Key. Ga weer terug naar de Beamos. Ga nu de andere muur door (aan de rechterkant). Je ziet hier twee mummies. Versla ze voor een kist. Open de kist voor een Small Key. Ga nu terug naar dat beeld en de schedels. Kijk nu met de Lens of Truth naar de muren. Je ziet dan dat één muur verandert. Blaas deze op en ga door de deur die op slot zit. Ga nu naar rechts en kijk dan met de Lens of Truth naar de muur. Je ziet een deur. Ga er doorheen. Versla de vier Redead en er verschijnt een kist met de Compass. Ga weer terug. Blijf de Lens of Truth gebruiken en zoek een steen met het symbool van de Door of Time. Speel de Song of Time om hem uit je weg te halen. Ga nu weer verder. Als je in de volgende kamer komt, ga dan naar links en schiet een pijl op het middelste oog. Ga nu verder en kijk met de Lens of Truth voor een opening in de muur met een deur. Ga hier doorheen. Versla de Dead Hand die je tegenkomt en er verschijnt een kist met de Hover Boots. Ga nu terug naar de Beamos. Ga nu door de deur die slot zit. Ga de gang door en als je de hoek om gaat, dan zie je een Beamos. Ga er voorbij en je ziet een gang met bewegende stekels. Loop ze voorbij en je komt in de hoek een Giant Skulltula tegen. Versla hem en ga dan naar beneden om twee guillettines te zien met daartussen een Beamos. Ren het voorbij en

ga de rest van de gang door. Je komt nu in een grote kamer. Ga vooruit tot je op een platform komt met twee Beamos en een Bomb Flower. Gebruik de Lens of Truth en ga naar links en spring op het platform dat verschijnt. Voordat je naar de andere kant springt, kijk beneden je om een bevroren oog te zien. Schiet een Fire Arrow erop af en er verschijnen platformen aan de rechterkant van het platform met de twee Beamos en de Bomb Flower. Dit komt later. Ga nu verder en ga door de deur die je verderop ziet. Ga nu door het gangetje en gebruik de Lens of Truth. Je ziet nu twee zeisen. Pak de zilveren rupees. Om de zilveren rupee te pakken in de rechterhoek moet je de Song of Time spelen om een blok te laten verschijnen. Het hek zal nu opengaan. Ga naar binnen en kijk met de Lens of Truth om twee kisten te zien. In één hiervan zit een Small Key. Ga weer terug naar de plek de twee Beamos en de Bomb Flower. Ga nu over de platformen die zijn verschenen. Ga naar de deur waar een hek voor zit. Dit is voorbij de Beamos waar die stekels omheen draaien. Sla tegen de schakelaar aan achter het hek met je zwaard en ga naar binnen. Ga het gangetje door en je ziet twee platformen met stekels die naar beneden komen. Gebruik de Lens of Truth om in de muur een steen te vinden. Schuif deze steen onder deze platformen. Blijf duwen tot beide platformen niet meer naar beneden kunnen. Loop dan naar de andere kant van de staan en trek hem verder tot je tegen een richel komt. Klim nu op de steen en zoek een knop. Deze knop bevindt zich nu aan de rechterkant van je als je op de steen staat. Druk hem in voor een kist. Ga naar deze kist en open hem voor een Small Key. Ge terug naar de vorige kamer. Ga richting die doorzichtige platformen waar je net vandaan kwam (voor de twee Beamos en de Bomb Flower). Ga hier niet op, maar zoek naar een bordje bij een guillettine. Trek de Hover Boots nu aan en gebruik de Lens of Truth om twee platformen te zien. Ga via deze platformen (één ervan beweegt) naar de deur die op slot zit en ga er doorheen. Je komt nu in een kamer met onzichtbare stekels. Gebruik de Lens of Truth om ze te zien en kijk richting de deur die op slot zit. Gebruik de Longshot om er te komen en ga er doorheen. Trek nu de Iron Boots aan. Er zijn hier namelijk windmachines die je wegblazen. Ga door de gang tot je bij een open plek komt. Ga voor dit gat staan en wacht tot de windmachine stopt. Trek de Hover Boots aan en loop snel over het gat heen en ga da iets verder naar beneden. Je ziet nu een deur voor je. Ga hier doorheen. Je ziet vier Redead en een kist. Open die kist voor een Small Key. Ga nu terug en gebruik de Lens of Truth. Je ziet dan rechts van je een deur. Gebruik de windmachine en de Hover Boots om daar te komen. Ga nu door die deur. Aan de andere kant van deze kamer is een deur die op slot zit. Ga door deze deur, maar kijk uit voor de Mummy's. Je komt nu in de kamer met de boot. Links van je is een steen. Schuif deze steen onder de trap en klim dan naar boven. Ga op de boot staan (om precies te zijn op het symbool van de Triforce die op de boot is) en speel Zelda's Lullaby. De boot zal bewegen. Onderweg komen er twee Stalfos op de boot. Je hoeft ze niet te verslaan, maar het geeft je ieder geval wat te doen onderweg. Zodra de boot begint te zinken moet je er vanaf springen. Kijk nu naar de overkant en je ziet een beeld met Bomb Flower ervoor. Schiet een pijl op één van deze Bomb Flower en ze ontploffen. Het beeld zal nu vallen en zal als brug dienen. Ga nu naar de overkant en ga naar de steen met het symbool van de Door of Time erop. Speel de Song of Time om een oog te onthullen. Schiet een pijl om twee doelwitten te laten verschijnen voor je Longshot. Zoek het doelwit op de pilaar op het bovenste platform en trek je daar naartoe. Druk hier de knop in om de deur aan de overkant open te laten gaan. Ga door die deur heen en je komt in een vreemde kamer met onzichtbare muren. Gebruik de Lens of Truth om deze muren te zien. Er zijn hier drie andere deuren. Ga nu naar de kamer met de drie draaiende potten die lijken op schedels. Ga naar boven en gooi een bom in de potten. In één van deze potten zit namelijk een Small Key. Pak de Small Key en ga uit de kamer. Zoek nu rond voor een deur die op slot

zit. Ga hier doorheen. Je ziet nu een houten muur met stekels naar je toe komen. Gebruik Din's Fire om deze muren weg te branden. Open nu de grote kist voor de Boss Key. Ga weer terug naar de kamer waar je het standbeeld heb laten vallen en nu als brug dient. Ga hier overheen en ga door de deur. Je ziet nu aan de overkant de deur naar Bongo Bongo. Gebruik de Lens of Truth om een aantal platformen te zien. Gebruik nu de Hover Boots om via deze platformen naar de deur te lopen. Ga door de deur heen om tegen Bongo Bongo te vechten. Versla hem, pak het hartje en ga in het blauwe licht staan.

Zoals je als wist is Impa de Sage of Shadow. Praat met haar en je krijgt nu de Shadow Medallion. Ga nu naar Gerudo Valley. Hiervoor heb je Epona nodig. Spring over het ravijn en ga naar de Gerudo Fortres. Bevrijd de gevangen carpenters en je word lid van de Gerudo. Let wel op, je moet wel vier keer een bewaker verslaan voor een sleutel. Buiten staat een poort. Klim de toren bij deze poort op en laat hem openen. Ga nu de woestijn in. Hier zal je de hele tijd de Hover boots moeten dragen om niet weg te zakken. Volg de vlaggen om bij het spook te komen en gebruik de Lens of Truth om hem te volgen. Je komt, als het je lukt, bij de Desert Collossus uit. Ga de tempel naar binnen en je ziet dat je niet verder kan. Ga nu weer naar buiten en je komt Sheik tegen. Hij zal je de Requim of Spirit leren. Ga terug naar de Temple of Time en zet het zwaard terug in de steen. Ga nu naar de Spirit Temple.

Dungeon: Spirit Temple, deel 1 (adult Link)

Als je binnen bent, ga dan de trap op en kijk achter één van de beelden. Hier zit een steen. Sla hem kapot met de Megaton Hammer en je ziet een oog. Schiet er een pijl op en er valt een kist naar beneden. Open hem voor een Small Key. Open de andere voor Bombchu's, en die zal je in het verleden hier nodig hebben. Verlaat nu deze temple, voorlopig tenminste, sinds je nu moet terugkeren als young Link.

Dungeon: Spirit Temple, deel 2 (young Link)

Wanneer je binnen bent, ga dan weer de trap op. Kijk naar links en je ziet een Gerudo voor een gat zitten. Ga naar haar toe en praat met haar. Reageer op haar eerste vraag met "nothing really" en beantwoord haar tweede vraag met één van de twee keuzes, het maakt niet echt uit welke. Luister naar de rest vaan haar verhaal en antwoord "yes". Kruip nu door de tunnel. Versla nu de twee vijanden in deze kamer door de sprongslag te gebruiken (L-Target, trek je zwaard en druk op A). De deuren zullen nu opengaan. Ga nu eerst door linkerdeur. Je ziet hier een kist staan. Open hem voor de Dungeon Map. Versla hier ook alle vijanden (versla Anubis door hem te raken met Din's Fire) en er verschijnt aan de andere kant een kist. Ga nu weer terug naar de vorige kamer. Ga nu door de rechterdeur. Versla eerst de Mummy en trek dan de grafstenen weg. Onder één hiervan zit een knop. Druk hierop om een opening in het hek te maken. Ga nu recht voor de opening staan en pak een Bombchu. Zet hem neer en als je het goed doet blaast de Bombchu een steen op aan de overkant. Hierachter zit een oog. Schiet hierop en er verschijnt een platform. Ga via dit platform naar de andere kant. Versla de twee Mummy's om de deur te openen. Ga door deze deur. Sping nu op het draaiende platform en versla de Stalfos. Dit kan je makkelijk doen door hem van het platform af te duwen. Ga nu door de deur die opent. Je komt nu in de kamer waar je de Dungeon Map hebt gevonden. Hier staat ook die kist. Open hem voor een Small Key. Schuif de grafsteen weg voor een knop. Druk op de knop om het hek te laten vallen zodat je bij de andere deur kan komen. Ga nu naar het dat tussen de twee deuren. Voordat je

door het gat kruipt, ga er dan eerst recht voor staan en laat er een Bombchu doorheen gaan. De Bombchu zal nu een steen opblazen die in de weg stond. Kruip nu door het gat en je ziet een deur die op slot zit en een verroeste knop. Met de knop kan je nu nog niets, maar blijf deze knop onthouden. Ga door de deur. Sla nu tegen de schakelaar. Het hek boven je gaat open en er valt een Like Like naar beneden. Versla hem en ga naar boven. Hier zitten een aantal kleine Dodongo's. Versla ze en er verschijnt een kist met Bombchu's erin. Target nu de steen in de muur en gebruik een Bombchu om hem op te blazen. Er zal een kist verschijnen. Hier kan je nu nog niet bij. Ga nu door de deur om in de kamer te komen met de Desert Goddess te komen. Ga eerst naar beneden. Aan de linkerkant van het beeld zit een oog. Schiet hierop om een kist te laten verschijnen met de Compass. Ga nu naar de deur waar een oog zit die bevroren is. Ontdooi dit met Din's Fire (mocht het zo niet lukken, ga dan de trap op naast de deur waar je binnen kwam en ga naast de pilaar staan en gebruik dan Din's Fire). De deur zal nu open gaan. Ga er doorheen en ga dan naar links. Kijk nu uit en val niet in de put voor je. Kijk op de muur in de put om een oog te zien zitten. Schiet hierop om een kist te laten verschijnen. Open hem voor een Small Key. Ga weer terug naar de vorige kamer. Ga nu terug naar de deur waar je in het begin in deze kamer kwam. Ga nu de trap op tot je helemaal boven bent en spring op de zwevende steen met het symbool van de Door of Time erop. Kijk nu richting de deur achter je en speel de Song of Time om nog een blok te laten verschijnen. Pak nu het kistje op en spring nu via deze stenen naar de deur. Ga nu weer naar boven en zet het kistje neer. Speel de Song of Time om nog een blok te laten verschijnen, pak het kistje weer op en spring via het blok op de hand met de knop erop. Zet nu het kistje neer om de deur open te houden. Ga nu naar deze deur en ga hier door. Ren door de gang, maar kijk nu uit voor de gezichten die vuur spugen. Ga nu door de deur die je ziet om in de volgende kamer te komen. Je ziet nu diverse vuurcirkels in deze kamer. Ga nu naar links en klim op het blok met een zon erop en raak of de schakelaar om het vuur te laten verdwijnen of klim zo over het muurtje heen. Pak nu de steen met het zonnetje erop die het dichtst bij het licht is en zet deze in dit licht om de deur te openen. Ga door deze deur. Ren naar boven en ga door de deur die op slot zit. Je komt nu in een kamer met daarin een Iron Knuckle die voor een deur zit met tralies ervoor. Versla de Iron Knuckle en ga door de deur die opent. Je komt nu weer Keapora Geabora tegen. Luister naar zijn verhaal en open dan de kist. Je krijgt nu de Silver Guantlets. Je krijgt nu ook een scene te zien met de heksen en Nabooru. Zij zullen nu Nabooru kidnappen. Als dit voorbij is, ga dan terug naar de Temple of Time.

Dungeon: Spirit Temple, deel 3 (adult Link)

Als je (weer) terugbent, kijk dan naarboven zodra je de trap op bent. Je ziet hier een rotsblok. Gebruik een Bombchu om de kei op te blazen. Kijk nu naar boven en je ziet een doel voor je Longshot. Ga naar boven en je ziet een enorme steen. Schuif hem weg (gaat makkelijk nu je de Silver Guantlets hebt) tot hij in de vloer valt. Ga verder en je ziet een deur. Ga er doorheen en je bent weer in de kamer met de Desert Goddess. Weet je nog die plek waar een kist tevoorschijn kwam, maar je kon er niet bij? Ga daarheen en gebruik de Longshot om bij die kist te komen. Open hem dan voor een Small Key. Ik heb ook nog gezegd dat je een verroeste knop moest onthouden. Ga nu naar die knop en sla erop met de Megaton Hammer. Er zal nu een kist verschijnen waar je niet bij kan. Ga terug naar de Temple of Time en kom hier terug als young Link.

Dungeon: Spirit Temple, deel 4 (young Link)

Als je binnen bent, ga dan naar de plek waar Nabooru was. Kruij weer door het gat en je ziet in deze kamer een kist staan die er eerst nog niet was. Open hem voor een Small Key. Ga nu weer terug naar de Temple of Time en keer terug als adult Link.

Dungeon: Spirit Temple, deel 5 (adult Link)

Zodra je (alweer) terug bent, ga dan weer naar het beeld van de Desert Goddess. Ga door de deur die boven op slot zit. Ga daar doorheen. Je ziet nu twee platformen in deze gang die in vuur staan. Kijk uit, hiertussen zit een muur van vuur. Op het plafond is een plek waar je je Longshot aan kan haken. Doe dit en je komt aan de andere kant van het vuur. Ga nu door de deur. Je komt nu in een kamer met vier Beamos. Versla ze en ga naar de steen die op de grond staat. Speel de Song of Time om een knop te onthullen. Je hebt alleen nu iets nodig om op de knop te zetten. Ga nu naar de plek waar de steen naartoe is verplaatst. Speel daar nu twee keer de Song of Time en er zal een kistje verschijnen op de steen. Pak dit kistje en zet hem op de knop. Ga nu door de deur. Je komt in deze kamer twee Dinalfos tegen. Versla ze en sla dan met je zwaard tegen de kist nadat je hem hebt geopend (hier zit alleen een val in, maar je moet hem eerst openen). Ga nu door de deur die opent. Je komt nu in een gang met een onzichtbare Floormaster. Gebruik de Lens of Truth om hem te zien en versla hem zodat de deur bovenaan de trap open gaat. Ga er doorheen. Ga verder en je ziet een Iron Knuckle. Versla hem en ga door de deur die open gaat. Loop verder en er verschijnt een kist. Open hem en je hebt de Mirror Shield. Ga terug naar de kamer waar je die vier Beamos hebt verslagen. Ga nu door de deur die op slot zit. Versla in deze kamer eerst alle Kee die in brand staan. Pak nu alle zilveren rupees en ga dan naar boven. Versla hier de laatste vijand en ga door de deur die al geopend is. Ga naar het stukje vloer waar een plaatje van de Triforce is geschilderd. Speel Zelda's Lullaby en de deur met tralies gaat open. Ga hier naar binnen. De deur aan de overkant is dicht. Ga naar beneden. Onder 1 van deze kisten zit een knop. Sla erop met de Megaton Hammer en ga door de deur. Versla eerst alle vijanden in de drie ruimten en ga weer terug. Schijn nu het licht op het zonnetje en het vuur rond de tweede spiegel gaat uit. Draai hem één keer met de klok mee en ga naar de andere spiegel. Draai deze twee keer met de klok mee en ga terug naar de vorige kamer. Het licht zal nu op het platform schijnen dat wordt opgehouden door de kettingen. Ga hier staan. Zoek naar een zonnetje en schijn het licht hierop. Het platform zakt. Schijn nu het licht op het gezicht van de van de Goddess en na een tijd breekt het. Kijk trouwens wel uit voor de Floormaster op dit platform. Gebruik de Longshot om je aan het hek toe te trekken. Ga door de deur en je komt Koume en Kotake tegen. Ze sturen een Iron Knuckle op je af. Versla de Iron Knuckle en kijk naar de scene. De andere deur gaat open. Ga er doorheen en ga verder om Koume en Kotake tegen te komen. Versla ze en ze transformeren in Twinrova. Versla Twinrova, pak het hartje en stap in het blauwe licht.

Nabooru is de Sage of Spirit. Praat met haar en je krijgt de Spirit Medallion. Ga nu terug naar de Temple of Time en daar staat Sheik. Sheik blijkt Princess Zelda te zijn. Praat met haar voor de Light Arrow. Ze wordt nu gekidnapped door Ganondorf. Ga nu dan naar Ganon's Castle.

Loop naar de ingang en de Sages maken een brug voor je. Ga nu naar binnen om in Ganon's Castle te komen.

Dungeon: Inside Ganon's Castle

Als je binnenkomt, zie je twee Bubbles. Versla ze en ga verder. JE ziet dan twee Armos en een Iron Knuckle. Versla ze en de deur gaat open. Ga door deze deur. Je ziet nu de ingang naar Ganon's Tower. Hier zit alleen een barrière voor. Je moet dus eerst de barrière laten verdwijnen. Hier zijn ook zes deuren met een symbool er boven. Als je goed kijkt zie dat de symbolen dezelfde zijn als die op je medailles die je van de Sages hebt gekregen. Ga nu naar rechts en ga de deur in van de Forest Barrier.

Forest Barrier

Versla de Stalfos in deze kamer en de deur gaat open. Ga hier nog niet doorheen. Kijk boven deze deur en je ziet een windmachine, een toorts en een sleutel. Gebruik de Longshot om bij deze sleutel te komen. Ga nu de volgende kamer in. Kijk links van je en je ziet een Armos. Schiet een pijl op hem om een wakker te maken en schiet dan nog een pijl om hem te verslaan. Hij zal ontploffen en vernietigd gelijk de Beamos op dit platform. Gebruik de Hover Boots om op dit platform te komen. Gebruik nu een Bomb en gooi hem naar de Beamos die op ongeveer dezelfde hoogte staat als jou. Als je hem hebt opgeblazen, ga dan op het platform staan. Kijk richting de deur met de tralies ervoor en je ziet hiervoor een Beamos. Versla hem en ga naar de deur. Kijk nu naar rechts en je ziet een Beamos en een steen met het symbool van de Door of Time erop. Versla de Beamos en ga op dit platform staan (om er te komen, gebruik je de Hover Boots, om er te blijven staan de Iron Boots). Speel nu de Song of Time twee keer om een Armos op de knop beneden dit blok te laten vallen. De deur zal open gaan. Ga hier doorheen. Je ziet nu weer één van de krachtbronnen voor de barrière. Schiet er een Light Arrow op af en je wordt weer teruggestuurd naar de kamer met de barrière.

De straal boven je zal verdwijnen. Ga nu naar de links en ga door de deur die leidt naar de Spirit Barrier.

Spirit Barrier

Als je binnen komt, versla dan eerst de Keese en de Lava Slug. Kijk nu boven de deur waar je naar binnen kwam en je ziet een oog. Schiet er een pijl op af om een Iron Knuckle te laten verschijnen. Maak hem wakker, maar versla hem nog niet. In plaats daarvan moet je hem naar die stenen pilaar lokken. Laat de Iron Knuckle deze volledig verwoesten en je ziet een knop. Versla nu die Iron Knuckle en sla met de Megaton Hammer op de knop. De deur zal nu open gaan. Ga hier doorheen. Versla eerst de Giant Bubble die je ziet. Er zal een kist met Bombchu's verschijnen. Ga nu richting het hek en kijk naarboven om een schakelaar te zien. Je ziet daarboven ook een gat in het hek. Draai je om en laat via de muur en het plafond via het gat een Bombchu tegen de schakelaar te laten ontploffen. Je moet dan wel recht voor de muur staan om de Bombchu goed te laten lopen. Wanneer je dit gelukt is, dan zal de deur open gaan. Ga door de deur en versla de Giant Bubble en de Mummy's in deze kamer. Ga verder en kijk naar boven om een web te zien. Brand dit web weg om de zon in de kamer te laten schijnen. Gebruik nu de Mirror Shield en schijn op elke zon in de kamer om twee kisten te krijgen met Recovery Hearts, een kist met een Small Key te krijgen en als laatste een kist te krijgen met de Golden Guantlets. Kijk nu in de richting van de deur en schijn het licht op het symbool boven de deur. Hierachter zit nog een zonnetje en deze opent de deur. Ga nu naar binnen. Je ziet nu weer één van de krachtbronnen voor de barrière. Schiet er een Light Arrow op af en je wordt weer teruggestuurd naar de kamer met de barrière.

Ga nu links de trap af en je komt voor een steen te staan. Pak hem op en gooi hem weg. Ga nu door de deur die is verschenen en leidt naar de Light Barrier.

Light Barrier

Ga nu door de deur die op slot zit. Je komt nu in een kamer met een rollende kei. Voor je is een Beamos. Blas hem op met een Bombchu en kijk boven hem om een doel te zien waar je je Longshot aan kan haken. Ga nu naar boven en loop via dit platform naar de deur die op slot zit. Ga hier nu doorheen. Als je de Lens of Truth gebruikt, zie je dat de doorgang voor je geblokkeerd is. Sla nu tegen één van de toortsen en de doorgang gaat open. Ga hier doorheen en je ziet nu weer één van de krachtbronnen voor de barrière. Schiet er een Light Arrow op af en je wordt weer teruggestuurd naar de kamer met de barrière.

Ga nu links de trap op en ga door de deur die naar de Fire Barrier leidt.

Fire Barrier

Spring op het bewegende platform voor je. Aan de rechterkant zijn nog vier platformen. De achterste en meest rechtse platform. Deze gaat omhoog en brengt je bij een zilveren rupee. Pak hem door een sprongslag uit te voeren zodra je boven bent. Voor je is nog een bewegend platform. Spring nu daarop en versla de Beamos op het platform verderop. Spring nu op het platform waar de Beamos stond en til de steen op. Hieronder zit een zilveren rupee. Pak hem en kijk naar links. Je ziet hier drie platformen die niet bewegen. Spring nu naar het middelste platform van deze drie en deze gaat omhoog. Blijf hierop staan en richt je Longshot op de pilaar waar je je Longshot aan kan haken. Ga hier nu naartoe en pak de zilveren rupee rechts van je. Vlakbij is nog een bewegend platform. Spring hierop en pak onderweg de zilveren rupee. Ga nu op het platform staan met de enorme steen. Pak hem op en gooi hem weg. Ga nu terug naar dat platform dat omhoog gaat en dicht bij de landingsplaats is. Gebruik de Hover Boots om boven de zilveren rupee te lopen en wanneer je hem hebt, gaat de deur open en er verschijnt een pilaar bij de deur waaraan je Longshot aan kan haken. Ga door de deur en je ziet nu weer één van de krachtbronnen voor de barrière. Schiet er een Light Arrow op af en je wordt weer teruggestuurd naar de kamer met de barrière.

Ga nu weer naar links en ga door de deur die leidt naar de Shadow Barrier.

Shadow Barrier

Rechts van je zie je een Bomb Flower. Schiet een pijl erop af om hem te laten ontploffen. Er zal nu links van je een kist verschijnen. Gebruik de Longshot om je aan de kist te haken en op dit platform te komen. Open de kist voor pijlen. Lijk nu de kamer in met de Lens of Truth. Je ziet een bewegend platform. Gebruik de Hover Boots om hierop te kunnen staan en pak de zilveren rupee waar dit platform voorbij komt en loop dan met de Hover Boots naar het platform waar de Bomb Flower is om de zilveren rupee te pakken. Ga terug naar het bewegende platform en ga via dit platform op het platform staan met de Beamos. Blaas hem op voor een zilveren rupee. Kijk op de grond voor het uiteinde van een toortsen en steek hem aan. Ga dan via het platform dat verschijnt naar de overkant. Kijk nu achter je en je ziet dat er een oog zit aan de zijkant van het vorige platform. Schiet een pijl hierop om een kist te laten verschijnen. Open hem voor een Small Key. Blaas nu die twee Beamos op die in de weg staan en kijk met de Lens of Truth om een pad te zien die naar een andere Beamos leidt. Blaas hem op en pak de zilveren rupee. Ga terug naar het vorige platform en je ziet nog een pad. Spring over het

gat met de guillemet om de laatste zilveren rupee te pakken. De deur zal nu open gaan. Loop verder en ga door de deur. Je ziet nu weer één van de krachtbronnen voor de barrière. Schiet er een Light Arrow op af en je wordt weer teruggestuurd naar de kamer met de barrière.

Ga nu links de trap af en ga door de deur die leidt naar de, tevens de laatste, Water Barrier.

Water Barrier

Versla eerst alle vijanden. Zoek rond voor een hand zoals die bij een Dead Hand Hier zit een schakelaar verstopt. Raak de hand en de muur en het water rond de toorts met Blue Fire. Vul nu een Bottle met Blue Fire en ga naar de deur die op slot zit. Gebruik de Blue Fire om de het ijs weg te smelten. Vul nu voor je door de deur nog twee Bottles met Blue Fire. Ga nu de volgende kamer in. Je ziet hier twee stenen staan. Ga naar de achterste steen en schuif tegen de linkerkant tegen de steen aan. Hij zal tegen een steentje stoppen. Pak eerst de zilveren rupee in het gat. Duw deze steen nu in het gat. Ga naar de andere steen en klim naar boven. Doe de Hover Boots aan en loop naar de rupee die in de lucht zweeft. Kijk richting de linkerkant van de muur om een blok ijs te zien met een zilveren rupee. Je raadt het al, de steen moet daaronder komen te staan zodat je er op kan klimmen. Niet erg moeilijk. Pak dan deze zilveren rupee en pak ook de rest. Om de zilveren rupee boven de afgrond te pakken moet je de Hover Boost gebruiken. Als je ze allemaal hebt, zal de deur openen. Ga nu eerst uit de kamer en ga dan gelijk weer terug. De stenen zijn dan weer op hun plaats. Duw er nu één onder de deur en ga erop staan. Gebruik de Blue Fire om het ijs weg te smelten en ga door de deur. Je ziet nu de laatste van de krachtbron voor de barrière. Schiet er een Light Arrow op af en je wordt weer teruggestuurd naar de kamer met de barrière.

De energie overdracht naar de energieschild om Ganon's Tower zal nu stoppen. Het energieschild zal nu verdwijnen. Ga nu Ganon's Tower naar binnen.

Ganon's Tower

Ga naar links en ga de trap op. Ga daarna door de deur. Versla nu de Dinalfos die je tegenkomt en ga door de deur. Ga weer de trap op en door de deur die je tegenkomt. Je ziet hier een kist omringd door vuur. Loop door en versla de Stalfos die je tegenkomt. Open hierna de kist en je krijgt de Boss Key. Ga nu weer door de deur. Je komt nog een trap tegen. Ga naar boven en ga door de deur. Je ziet nu twee Iron Knuckle. Wek er nu 1 tot leven en versla hem. Doe dit dan bij de andere (dit is het makkelijkst). Ga nu de trap op en je ziet de Boss teken op de deur. Ga hier doorheen en ga dan naar rechts en door de deur. Ga nu de hele lange trap op en ga dan door de deur die je tegenkomt. Je krijgt nu een filmpje te zien en je mag het dan opnemen tegen de Great King of Evil Ganondorf.

Zorg nu dat je Ganondorf verslaat. Nadat je hem hebt verslagen, zal Princess Zelda bevrijd zijn. Ook zal de grond beginnen met trillen. Blijkbaar heeft Ganondorf met zijn laatste adem ervoor gezorgd dat de toren in zal storten. Volg nu Princess Zelda om het kasteel te ontvluchten. Zodra je buiten bent zie je de toren instorten en zal Zelda met je praten. Opeens hoor je een geluid. Ga op onderzoek uit en je ziet dat Ganondorf toch nog leeft. Hij zal nu de ware kracht van de Triforce of Power gebruiken om te transformeren in Ganon. Versla hem en je hebt The Legend of Zelda, Ocarina of Time Master Quest uitgespeeld.

=====

Verslaantips Sub-bazen

Big Octo (Inside Jabu Jabu's Belly)

Als hij op je afkomt, verdoof hem dan met je Boomerang. Hierna gaat hij draaien. Zodra hij van je af beweegt, met zijn achterkant naar je toe, verdoof hem dan weer. Sla tegen het lichtgevende punt op zijn achterkant. Doe dit tot hij verslagen is.

Fire Dancer (Fire Temple, meerdere keren)

Als hij uit het vuur komt, raak hem met een Bomb. Hij verliest nu zijn vuur. Raak het kleine lopende balletje nu met je zwaard tot hij weer in het vuur springt. Blijf dit doen tot hij explodeert.

White Wolfos (Ice Cavern)

Laat hem naar je toe komen en zorg dat hij niets raakt en dus dat hij draait zodat je zijn achterkant ziet. Steek hem met je zwaard en hij is verslagen (lukt niet altijd)

Dark Link (Water Temple)

Hij is makkelijk te verslaan als je een volle (en dubbele) magiemeter hebt en telkens Din's Fire blijft gebruiken.

Iron Knuckle (Spirit Temple, meerdere keren)

Zorg dat je Bombchu hebt. Raak hem met je zwaard. Hij komt nu in beweging. Zorg dat hij gaat zwaaien met zijn bijl en ga achter hem staan. Raak hem nu met je zwaard. Na een aantal keer verlies hij zijn bepantsering, of een deel hiervan. Val hem nu aan met de Bombchu voor een gemakkelijke overwinning. Je hebt er vijf nodig.

Verslaantips Heersers

Parasitic Armoured Arachnid

Gohma

Als Gohma op de grond staat moet je een Deku Nut gooien. Als ze verdoofd is, sla dan met je zwaard. Als ze op het plafond zit, moet je wachten tot haar oog rood wordt. Dit gebeurt als ze eieren naar beneden laat vallen. Schiet nu een Deku Seed op haar oog. Ze zal nu verdoofd zijn. Als het kan, moet je Gohma raken met je zwaard. Doe dit tot ze verslagen is.

Infernal Dinosaur

King Dodongo

Als hij vuur gaat spugen, moet je een bom in zijn bek gooien. Als hij verdoofd is, moet je hem raken met je zwaard. Als hij gaat rollen, gebruik dan je Hylian Shield. Doe dit 4 keer en hij is verslagen.

Bio-Electric Animone

Barinade

Als eerste, Z-target zijn tentakels en raak ze met de boemerang totdat ze allemaal kapot zijn. Blijf wel lopen om te vermijden neergeschoten te worden. Z-target zijn lijf, gooi de boemerang ertegenaan en vernietig alle kwallen. Als ze dood zijn, gooi dan je boemerang tegen hem aan, en

raak hem met je zwaard. Herhaal dit tot hij het onderspit delft.

Evil Spirit From Beyond
Phantom Ganon

Als hij uit een schilderij aan het komen is, moet je hem raken met een pijl. Als hij eenmaal van zijn paard is, zal hij energieballen naar je gooien. Sla deze terug met je zwaard. Als hij eenmaal geraakt is, moet je hem zo veel mogelijk raken met je zwaard. Blijk dit herhalen en hij staat geen kans.

Subterranean Lava Dragon
Volvagia

Als hij met alleen zijn hoofd en voorpoten uit een kuil komt, moet je hem met de Megaton Hammer raken voor hij vuur gaat spugen. Raak hem nu met je zwaard. Zorg ervoor dat je in beweging blijft als hij je achterna zit en als hij rotsblokken op je probeert te gooien. Blijf dit doen tot hij is verslagen.

Giant Aquatic Amoeba
Morpha

Ga naar een hoek. Ga nu heel snel naar de kant van het water en ren weer terug. Zijn kern zal verschijnen. Trek die naar je toe met de Longshot. Raak hem nu zo vaak mogelijk met je zwaard. Blijf dit doen tot hij het onderspit delft.

Phantom Shadow Beast
Bongo Bongo

Zorg dat je genoeg magie en pijlen hebt. Zet de Lens of Truth aan om Bongo Bongo te kunnen zien. Schiet eerst op zijn handen. Als deze verlamd zijn, moet je op zijn oog schieten als hij op je afkomt. Raak hem nu 1 of meerdere keren met je zwaard. Herhaal dit en hij staat geen kans.

Sorceress Sisters
Twinrova

Als Koume en Kotake, moet je de magie van de een naar de ander weerkaatsen en je kan dus geen Z-targeting gebruiken. Doe dit vaak genoeg en ze zullen samensmelten om Twinrova te vormen. Nu kan je wel Z-targeting gebruiken. Absorbeer nu drie keer vuur of drie keer ijs magie. Je kan niet 1 keer vuur en 2 keer ijs absorberen, want dit zal je eigen leven laten teruglopen. Bij de derde keer hoeft je er alleen voor te zorgen dat Z-targeting aan staat en naar Twinrova toe te lopen. Als ze geraakt is, moet je haar zo vaak mogelijk slaan met je zwaard. Doe dit tot ze verslagen is.

Great King Of Evil
Ganondorf

Z-targeting kan je hier niet gebruiken, totdat je Ganondorf hebt geraakt met een Light Arrow. Zorg dat je op een plek staat waar maar 1 steen is gevallen. Weerkaats zijn energiebal naar hem terug met je zwaard net zolang totdat hij wordt geraakt. Schiet nu een lichtpijl op hem af, hij is nu namelijk kwetsbaar. Als je hem hebt geraakt, moet je de hoverboots aandoen en naar hem toe rennen. sla als je bij hem bent met je zwaard. Doe dit tot hij verslagen is. Het is trouwens ook zo dat als hij zijn superaantal gebruikt, een soort energiestraal, waar hij meer tijd voor nodig heeft om op te laden, op dat moment is hij ook kwetsbaar, waardoor hij te raken is met een lichtpijl. Op deze manier voorkom je een enorme klap en kan jij Ganondorf aanvallen als je hem hebt geraakt.

Zorg dat je in ieder geval 1 flesje magie en genoeg pijlen (een quiver van 40, maar het beste is 50) hebt. De dubbele magiemeter en de Biggoron's Sword zijn ook erg handig, vooral de Biggoron's Sword omdat je anders geen zwaard hebt in het begin van het gevecht. Als het gevecht begint, dan slaat hij de Master Sword uit je hand. Zorg er nu voor dat je een Light Arrow op hem afschiet. Hij zal nu even hulpeloos zijn. Raak hem nu met je andere zwaard. Blijf dit herhalen tot je de Master Sword weer kan pakken. Herhaal dan het patroon dat hierboven beschreven staat en je kan hem uiteindelijk de genadeslag geven wanneer Zelda hem vasthoudt met haar magie.

=====
Extra's
=====

Hyrule Loach

Deze vis weegt 30 pond en zit het meest tussen de waterlelie's.

Super Cucco Game

De Cucco zitten meestal in de hoeken.

Sinking Lure

Ligt in de visvijver ergens op de boomstammen.

Gratis Lon Lon Milk

Speel voor een koe Epona's Song en hij geeft je gratis melk.

Saria

Om in de Sacred Forest Meadow te komen moet je de volgende weg volgen:
Rechts, links, rechts, links, midden, links, rechts

Gold Skultula's

Deze zijn meestal te vinden in bomen (moet je tegenaan rollen), in kisten, in de gaten in de grond waar je de magic beans stopt (hiervoor heb je insecten nodig om ze naar buiten te krijgen) en je moet buiten de Dungeons s'nachts op ze jagen.

Bomen

Bomen hebben meestal nuttige items. Om ze eruit te krijgen, moet je tegen ze aan rollen.

Extra Bottles

Selecteer een Bottle. Vang hier nu iets mee, en op het moment van zwaaien moet je de Bottle verwisselen met een andere item, zoals de Claim Check. Dit wordt nu een extra Bottle.

=====
Credits
=====

Hierbij wil ik de mensen bedanken die hebben geholpen aan dit boekwerk.
Teneerste,

Raph. T. en Chaza, voor hun hulp,

Het GM-Netwerk, voor de hulp bij het maken,

Nintendo en Shigeru Miyamoto voor het maken en uitbrengen van het spel,

En natuurlijk ikzelf, Don. T. voor het maken van dit boekwerk.

=====
Copyright
=====

Dit boekwerk is gemaakt door Don. T. Waag het dus niet te verkopen voor geld of te kopiëren onder je eigen naam. Ik heb hier erg lang aan gewerkt, dus is het eerlijk dat ik hier de eer voor opstrijk. Iedereen die dit op zijn homepage wilt zetten, moet eerst met mij contact opnemen voor toestemming. Dit kan via het volgende e-mailadres:

don_t_gm@hotmail.com

Ik lees geen bestanden die je als bijlagen naar je mij zend, evenals junk mail. Stuur dat maar naar je vrienden, je bent dus gewaarschuwd.

Het bovenstaande e-mailadres kan ook worden gebruikt voor het sturen van vragen over het spel of het eventueel opsturen van commentaar. Ook zeggen dat ik iets heb gemist of als je nog een tip hebt, kan je dit opsturen.